

## Pengembangan Media Quizspiel

# PENGEMBANGAN MEDIA QUIZSPIEL MELALUI APPY PIE SEBAGAI LATIHAN BELAJAR BAHASA JERMAN KELAS XII SEMESTER 1

**Nurullifia Firdaus**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[nurullifiafirdaus@gmail.com](mailto:nurullifiafirdaus@gmail.com)

**Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[suwarnoimsamsul@unesa.ac.id](mailto:suwarnoimsamsul@unesa.ac.id)

### Abstrak

Pemakaian perangkat *mobile* yang saat ini sudah menjadi kebutuhan pokok para pelajar. Peserta didik yang saat ini merupakan para kaum millennial atau generasi Z sangat senang menggunakan internet dalam berkomunikasi. Fakta ini terlihat bahwa pengguna *smartphone* semakin meningkat dan peserta didik generasi saat ini tidak terlepas dari *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Menurut data [indonesiabaik.id](http://indonesiabaik.id) (2018) menyebutkan bahwa aktifitas penggunaan *smartphone* untuk hiburan lebih besar daripada belajar. Sedangkan saat ini pemerintah telah menetapkan adanya Ujian Akhir Sekolah dan Ujian Nasional dalam bentuk CBT. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini juga memunculkan penyedia layanan untuk berlatih mengerjakan soal seperti Ruangguru, Kahoot, Qizzez dan lain sebagainya. Tetapi latihan soal bahasa Jerman masih sedikit, melalui pengamatan dalam penelitian Gamung banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jerman dikarenakan kurangnya latihan. Beberapa media dapat digunakan untuk membantu belajar bahasa Jerman yang dapat digunakan oleh peserta didik dimana pun dan kapan pun, salah satunya media *Quizspiel*. Media *Quizspiel* merupakan sebuah media kuis yang berisi latihan soal bahasa Jerman dengan menggunakan *smartphone*. Latihan soal di dalam media ini adalah materi *Freizeitbeschäftigungen* untuk kelas XII. Rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana pengembangan media *Quizspiel* melalui *Appy Pie* sebagai latihan belajar bahasa Jerman kelas XII semester 1. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media *Quizspiel* melalui *Appy Pie* sebagai latihan belajar bahasa Jerman kelas XII semester 1. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan media menurut Sugiyono, yang terdiri dari (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) dan revisi desain. Instrumen yang digunakan adalah angket. Angket diberikan kepada guru bahasa Jerman untuk validasi. Setelah melakukan validasi didapatkan hasil 98,46% untuk soal dan 98,43% untuk media. Berdasarkan hal tersebut, media ini layak digunakan dalam belajar bahasa Jerman.

**Kata kunci:** Pengembangan Media, Quizspiel, Appy Pie, Latihan.

### Abstract

Use of mobile devices that are now a staple of students. Students who are currently millennials or generation Z are very happy to use the internet to communicate. This fact shows that smartphone users are increasing and current generation of students is inseparable from smartphones in everyday life. According to data from [Indonesiabaik.id](http://indonesiabaik.id) (2018), the activity of using smartphones for entertainment is greater than learning. Whereas at this time the government has determined the existence of School End Exams and National Exams in the form of CBT. This very rapid technological development also raises service providers to practice working on questions such as Ruangguru, Kahoot, Qizzez and so on. But the practice of the German language is still small, through observations in Gamung research many students still experience difficulties in learning German due to lack of training. Some media can be used to help learn German which can be used by students wherever and whenever, one of which is the *Quizspiel* media. Media *Quizspiel* is a media quiz that contains exercises about German using a smartphone. The problem training in this media is *Freizeitbeschäftigungen* material for class XII. The formulation of this research problem is: how the development of *Quizspiel*'s media through *Appy Pie* as a learning exercise in German

class XII semester 1. The purpose of this study is to produce Quizspiel media through Appy Pie as German learning exercises in class XII semester 1. The development model used is the development model media according to Sugiyono, which consists of (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) and design revisions. The instrument used was a questionnaire. Questionnaires were given to German teachers for validation. After validating, the results were 98.46% for the questions and 98.43% for the media. Based on this, the media is suitable for use in learning German.

**Keywords:** Media Development, Quizspiel, Appy Pie, Exercise.

## PENDAHULUAN

Pemakaian perangkat *mobile* yang dirasa saat ini sudah menjadi kebutuhan pokok para pelajar (Husamah, 2014:180). Dari data *WaiWai Marketing* (dalam Wibawanto, 2017:9) pada tahun 2014 pengguna perangkat seluler berbasis *android* di Indonesia adalah yang tertinggi di Asia Tenggara yaitu sebesar 44 juta pengguna, dari jumlah tersebut 11% pengguna perangkat seluler berusia 7-17 tahun. Peserta didik yang saat ini merupakan para kaum millennial atau generasi Z sangat senang menggunakan internet dalam berkomunikasi (Tapscott, 2008:16). Fakta ini terlihat bahwa pengguna *smartphone* semakin meningkat dan peserta didik generasi saat ini tidak terlepas dari *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari.

Data aktivitas penggunaan *smartphone* menurut Indonesiabaik.id (2018) menyebutkan bahwa aktifitas penggunaan *smartphone* untuk hiburan lebih besar yaitu 41,06% sedangkan untuk belajar hanya 13,97%, sedangkan saat ini pemerintah telah menetapkan adanya Ujian Akhir Sekolah dan Ujian Nasional dalam bentuk CBT. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini juga memunculkan penyedia layanan untuk berlatih mengerjakan soal seperti Ruangguru, Kahoot, Qizzz dan lain sebagainya. Tetapi latihan soal bahasa Jerman masih sedikit, melalui pengamatan dalam penelitian Gamung (2017:1) banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jerman dikarenakan kurangnya latihan. Dengan latihan-latihan soal peserta didik mampu menerapkan dasar-dasar kebahasaan yang diperoleh dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (1986:1) yang mengungkapkan bahwa kemampuan berbahasa hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan.

Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini berinisiatif agar *smartphone* digunakan untuk menambah alternatif latihan soal dalam belajar bahasa Jerman bagi peserta didik. Media pembelajaran bahasa Jerman ini berbasis *android* dengan konsep *Mobile Assisted Language Learning*. Konsep *Mobile Assisted Language Learning* merupakan konsep pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa melalui

penggunaan perangkat *mobile* dimana pun dan kapan pun (Miangah dan Nezarat, 2012:309).

Penelitian ini akan mengembangkan sebuah media *Mobile Assisted Language Learning* berupa aplikasi *android* yang berisi latihan soal untuk peserta didik SMA kelas XII semester 1 yang membutuhkan banyak latihan untuk siap menghadapi ujian sekolah bahasa Jerman. Sehingga peserta didik dapat belajar bahasa Jerman dengan menggunakan perangkat *mobile* kapan pun dan dimana pun. Media ini dikembangkan melalui aplikasi *appy pie* dalam bentuk permainan kuis. Dalam Kamus Duden Online kuis merupakan permainan berupa tanya jawab yang biasanya di tayangkan di televisi dimana dalam menjawab harus diberikan waktu yang ditentukan. Pengembangan media ini melalui aplikasi *appy pie* karena *appy pie* merupakan aplikasi untuk edukasi rancang bangun media pembelajaran berbasis *android* yang berbasis internet dan memiliki kemampuan untuk membuat aplikasi ponsel tanpa harus memiliki keterampilan *programing* (Chusni,dkk., 2018:21-22). Adapun rumusan masalahnya dalam penelitian yaitu bagaimana pengembangan media *Quizspiel* melalui *Appy Pie* sebagai latihan belajar bahasa Jerman kelas XII semester 1. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) latihan soal untuk keterampilan membaca kelas XII semester 1 yaitu tema *Freizeitbeschäftigungen*, sub tema *Hobby*, *Verabredungen*, dan *Tagesablauf*. (2) penelitian ini dibatasi sampai revisi media tidak dilakukan uji coba penerapan. Dan tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media *Quizspiel* melalui *Appy Pie* sebagai latihan belajar bahasa Jerman kelas XII semester 1.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2013:9) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan media menurut Sugiyono, yaitu ada 10 tahapan, tetapi pada penelitian

pengembangan ini hanya melalui 1-5 tahapan yaitu: 1) Potensi dan Masalah 2) Pengumpulan Data 3) Desain Produk 4) Validasi Desain 5) Revisi Desain, dikarenakan penelitian pengembangan ini dibatasi hanya mengembangkannya saja tidak dilakukan uji coba produk sehingga penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi desain. Instrumen yang digunakan adalah angket. Angket diberikan kepada guru bahasa Jerman untuk validasi isi soal dan media.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini akan dibahas proses pengembangan media menurut model pengembangan Sugiyono, yaitu:

### 1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian ini adalah pemakaian perangkat *mobile* yang dirasa saat ini sudah menjadi kebutuhan pokok para pelajar (Husamah, 2014:180). Peserta didik yang saat ini merupakan para kamu millennial atau generasi Z sangat senang menggunakan internet dalam berkomunikasi (Tapscott, 2008:16). Fakta ini terlihat bahwa pengguna *smartphone* dari tahun ke tahun semakin meningkat dan peserta didik generasi saat ini tidak terlepas dari *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Masalah dalam penelitian ini adalah menurut data indonesiabaik.id (2018) menyebutkan bahwa aktifitas penggunaan *smartphone* untuk hiburan lebih besar yaitu 41,06% sedangkan untuk belajar hanya 13,97%. Sedangkan, saat ini pemerintah telah menetapkan adanya Ujian Akhir Sekolah dan Ujian Nasional dalam bentuk CBT. Latihan soal untuk bahasa Jerman masih sedikit, melalui pengamatan dalam penelitian Gamung (2017:1) banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jerman dikarenakan kurangnya latihan. Dengan latihan-latihan soal peserta didik mampu menerapkan dasar-dasar kebahasaan yang diperoleh dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Oleh karenanya peneliti berinisiatif agar *smartphone* digunakan untuk menambah alternatif latihan soal dalam belajar bahasa Jerman bagi peserta didik.

### 2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini berupa kumpulan latihan soal yang terdapat dari sumber data yaitu buku *Ich Liebe Deutsch, Deutsch ist einfach*, dan *Netzwerk A1.1* dengan tema *Freizeitbeschäftigungen* dan sub tema *Hobby, Tagesablauf* dan *Verabredungen*. Dari sumber data yaitu buku *Ich Liebe Deutsch, Deutsch ist einfach*, dan *Netzwerk A1.1* dengan tema *Freizeitbeschäftigungen* dan sub tema *Hobby,*

*Tagesablauf* dan *Verabredungen*, peneliti mengambil latihan soal-latihan soal yang sesuai dengan kisi-kisi dan teori pemilihan bahan ajar

### 3. Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan spesifikasi desain produk. Berikut langkah-langkah rancangan produksinya:

- Membuat desain logo melalui aplikasi canva.
- Pengembangan media melalui halaman *www.appy pie.com*. Setelah itu memulai merancang media dengan memasukkan nama media ini dengan judul *Quizspiel* memiliki arti „permainan kuis“.
- Kemudian mengatur *design* media dengan memilih tema yang sudah disediakan oleh *Appy pie* yaitu mengatur ikon, *spleescreen* dan *background*.
- Terdapat fitur *Quiz* dengan tingkatan level 1 - 5 yang berisi latihan soal yang telah dianalisis.
- Terdapat fitur *Document* yang berisi kunci jawaban, pembahasan dan materi.
- Terdapat fitur *Über Quizspiel* atau dalam bahasa indonesia ‘Tentang Permainan Kuis’ yang berisi tentang *Quizspiel* dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- Permainan kuis dapat di install pada tablet ataupun *smartphone* yang berbasis android. Peserta didik dapat mengerjakan latihan soal dimana pun dan kapan pun.

### 4. Validasi Desain

Pada tahapan ini, peneliti mengembangkan kisi-kisi instrumen soal dan media yang telah dibuatnya. Setelah pembuatan angket selesai, peneliti memperlihatkan hasil angketnya kepada dosen pembimbing. Angket soal dan media divalidasikan kepada guru bahasa Jerman. Kemudian data hasil angket dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal (kriterium) seluruhnya}} \times 100\%$$

Hasil analisis data validasi adalah 98,46% untuk soal dan 98,43% untuk media, sehingga kualitas media masuk dalam kriteria sangat layak dengan sedikit revisi. Kriteria tersebut berdasarkan rentang persentase kelayakan media menurut Sugiyono.

### 5. Revisi Desain

Revisi dilakukan setelah proses validasi oleh guru bahasa Jerman dengan tujuan untuk memperbaiki soal dan media yang telah dibuat. Berdasarkan hasil validasi isi soal dan media yang telah dilakukan, yang perlu diperbaiki adalah.

- 1) Saran untuk soal
  - a) Lebih memperhatikan pada penulisan soal latihan untuk huruf besar kecilnya huruf.
  - b) Terdapat kosakata yang terlalu sukar lebih baik dihapus.
  - c) Ada satu soal latihan yang kurang jelas pada nomor 23 lebih baik diganti.
- 2) Saran untuk media
  - a) Jika background pada tampilan kuis dapat diganti lebih baik diganti yang berwarna tidak berwarna putih.
  - b) Tulisan pada hasil kuis lebih baik ditebali agar peserta didik mengetahui hasilnya dan benar salahnya.

## PENUTUP SIMPULAN

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan media menurut Sugiyono, yang terdiri dari (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Desain. Pada tahap pertama, digali data potensi dan masalah dalam pembelajaran bahasa Jerman. Potensi dalam penelitian ini adalah pemakaian perangkat *mobile* yang dirasa saat ini sudah menjadi kebutuhan pokok para pelajar. Peserta didik yang saat ini merupakan para generasi Z sangat senang menggunakan internet dalam berkomunikasi (Tapscott, 2008:16). Masalah dalam penelitian ini adalah bahwa aktifitas penggunaan *smartphone* untuk hiburan lebih besar daripada belajar. Sedangkan saat ini pemerintah telah menetapkan adanya Ujian Akhir Sekolah dan Ujian Nasional dalam bentuk CBT. Tetapi latihan soal untuk bahasa Jerman masih sedikit, melalui pengamatan dalam penelitian Gamung (2017:1) banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jerman dikarenakan kurangnya latihan. Hal itulah yang menjadi dasar untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Quizspiel* sebagai latihan belajar bahasa Jerman. Pada tahap kedua, mengumpulkan data yaitu berupa latihan soal yang diperoleh dari buku *Ich Liebe Deutsch, Deutsch ist einfach*, dan *Netzwerk A11* mengenai tema *Freizeitbeschäftigungen*, sub tema *Hobby* yang terdapat yang sudah dianalisis dan sesuai dengan kisi-kisi soal. Dan tahap ketiga, membuat desain produk media *Quizspiel* melalui aplikasi *Appy Pie*. Pada tahap keempat, melakukan validasi isi soal dan media kepada guru bahasa Jerman. Setelah melakukan validasi didapatkan hasil 98,46% untuk soal dan

98,43% untuk media. Tahap kelima melakukan revisi media. Kualitas media masuk dalam kategori sangat layak, namun dengan melakukan sedikit revisi. Tujuan dilakukannya revisi adalah untuk memperbaiki soal dan media yang telah dibuat agar semakin baik lagi. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menghasilkan media *Quizspiel* yang layak digunakan dalam belajar Bahasa Jerman.

## SARAN

Media *Quizspiel* ini adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk proses belajar bagi peserta didik kelas XII semester 1 khususnya. Diharapkan aplikasi ini dapat berguna bagi peserta didik dalam belajar bahasa Jerman tanpa terbatas ruang dan waktu dan diharapkan terdapat pihak-pihak tertentu yang dapat menerapkan media ini untuk proses pembelajaran atau dalam proses pengembangan media yang serupa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chusni, dkk. 2018. *Appy Pie untuk Edukasi: Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Gamung, Yohana Magdalena. 2017. *Penerapan Teknik Skema Dalam Pembelajaran Membaca Bahasa Jerman Siswa Kelas X Ilmu Bahasa Dan Budaya SMA Negeri 3 Sidoarjo*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-to-Face, E-Learning Offline-Online dan Mobile Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Indonesiabaik.id. 2018. *Jumlah Penggunaan Smartphone di Indonesia*. (<https://www.indonesiabaik.id/infografis/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-18>. diakses 5 April 2019 21:11)
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tapscott, Don. 2009. *Grown Up Digital: How The Net Generation Is Changing Your World*. New York: McGraw-Hill.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

## Die Entwicklung Der Quizspiel Medien

### DIE ENTWICKLUNG DER QUIZSPIEL MEDIEN DURCH APPY PIE ALS ÜBUNGEN FÜR DEUTSCH LERNEN KLASSE XII 1. SEMESTER

**Nurullifia Firdaus**

Studienprogramm S1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von Surabaya

[nurullifiafirdaus@gmail.com](mailto:nurullifiafirdaus@gmail.com)

**Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd**

Studienprogramm S1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von Surabaya

[suwarnoimamsamsul@unesa.ac.id](mailto:suwarnoimamsamsul@unesa.ac.id)

#### Auszug

Nutzung von mobilen Geräten, die heute ein Grundnahrungsmittel von Schülern sind. Die Schülern der Z-Generation oder Millenials nutzen gerne das Internet zur Kommunikation. Diese Tatsache zeigt, dass die Anzahl der Smartphone-Benutzer steigt und die derzeitige Generation der Schülern im Alltag mit Smartphones untrennbar verbunden ist. Nach Angaben des Ministeriums für Kommunikation und Information (2018) ist die Nutzung von Smartphones für Spielen größer als das Lernen. Zu diesem Zeitpunkt hat die Regierung die Existenz von Schulabschlussprüfungen und nationalen Prüfungen in Form von CBT festgestellt. Diese rasante technologische Entwicklung führt auch dazu, dass Dienstleister sich mit Fragen wie Ruangguru, Kahoot, Qizzez usw. beschäftigen. Die deutsche Übungen ist jedoch immer noch wenig. Durch Beobachtungen in der Gamung-Untersuchung haben viele Schüler immer noch Schwierigkeiten, Deutsch zu lernen, weil sie wenige Übungen gemacht. Einige Medien können für Deutschlernen benutzt werden, die von den Schülern überall und zu jeder Zeit benutzt werden kann. Der Medien Quizspiel ist ein Medienquiz, das Übungen zum Lesen mit einem Smartphone enthält. Übungsfragen in diesem Medium sind Hobby-Material für die Klasse XII. Die Formulierung des Problems dieser Untersuchung: wie ist Entwicklung der Quizspiel Medien durch Appy Pie als Übungen für deutsch lernen Klasse XII 1. Semester. Und das Ziel dieser Untersuchung ist die Entwicklung der Quizspiel Medien durch Appy Pie als Übungen für Deutsch Lernen Klasse XII 1. Semester zu herstellen. Diese Untersuchung benutzt das Modell der Entwicklung von Sugiyono. Das besteht aus (1) Potenzialen und Problemen besteht; (2) Datensammlung; (3) Produktdesign; (4) Designvalidierung; (5) und Überarbeitung des Designs. Das Instrument der Untersuchung ist Fragebogen. Der Fragebogen wird Deutschlehrer für Validierung übergeben. Nach der Validierung gemacht wird, zeigen die Ergebnisse 98,46% für Übungsfragen und 98,43% für Medien. Basierend auf der Ergebnisse der Validierung, die Zusammenfassung ist, dass Medien würdig für deutsch lernen ist.

**Schlüsselwörter:** Entwicklung der Medien, Quizspiel, Appy Pie, Übungen.

#### Abstract

Use of mobile devices that are now a staple of students. Students who are currently millennials or generation Z are very happy to use the internet to communicate. This fact shows that smartphone users are increasing and current generation of students is inseparable from smartphones in everyday life. According to data from Indonesiaabak.id (2018), the activity of using smartphones for entertainment is greater than learning. Whereas at this time the government has determined the existence of School End Exams and National Exams in the form of CBT. This very rapid technological development also raises service providers to practice working on questions such as Ruangguru, Kahoot, Qizzez and so on. But the practice of the German language is still small, through observations in Gamung research many students still experience difficulties in learning German due to lack of training. Some media can be used to help learn German which can be used by students wherever and whenever, one of which is the Quizspiel media. Media Quizspiel is a media quiz that contains exercises about German using a smartphone. The problem training in this

media is Freizeitbeschäftigungen material for class XII. The formulation of this research problem is: how the development of Quizspiel's media through Appy Pie as a learning exercise in German class XII semester 1. The purpose of this study is to produce Quizspiel media through Appy Pie as German learning exercises in class XII semester 1. The development model used is the development model media according to Sugiyono, which consists of (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) and design revisions. The instrument used was a questionnaire. Questionnaires were given to German teachers for validation. After validating, the results were 98.46% for the questions and 98.43% for the media. Based on this, the media is suitable for use in learning German.

**Keywords:** Media Development, Quizspiel, Appy Pie, Exercise.

## HINTERGRUND

Die Verwendung von mobilen Geräten, die man spürt, ist zu den Grundbedürfnissen der Schüler geworden (Husamah, 2014: 180). Nach den Daten von WaiWai Marketing (in Wibawanto, 2017: 9) waren Benutzer von Android-basierten Mobilgeräten in Indonesien im Jahr 2014 mit 44 Millionen Nutzern die höchsten, von denen 11% der Benutzer von Mobilgeräten zwischen 7 und 17 Jahre alt waren. Studenten, die derzeit Millennials Z sind, nutzen das Internet gerne für die Kommunikation (Tapscott, 2008: 16). Diese Tatsache zeigt, dass Smartphone-Nutzer die zunehmende Generation von kompatiblen Geräten von Smartphones im Alltag erhöhen.

Daten zu Smartphone-Nutzungsaktivitäten geben laut Indonesiabaik.id (2018) an, dass Smartphone-Nutzungsaktivitäten für Unterhaltungszwecke größer sind, nämlich 41,06%, während das Lernen nur 13,97% beträgt, während derzeit die Regierung ist die Form von CBT. Diese rasante technologische Entwicklung führt auch dazu, dass Dienstleister an Fragen wie Ruangguru, Kahoot, Qizzex usw. arbeiten. Die Praxis der deutschen Fragen ist jedoch immer noch gering. Durch Beobachtungen in Gamungs Untersuchung (2017: 1) haben viele deutsche Studenten immer noch Schwierigkeiten beim Lernen aufgrund mangelnder Praxis. Mit praktischen Fragen können die Studierenden die Grundkenntnisse der mündlichen und schriftlichen Kommunikation anwenden. Dies steht im Einklang mit der Stellungnahme von Tarigan (1986: 1), aus der hervorgeht, dass Sprachkenntnisse nur durch Übung und viel Übung erworben und beherrscht werden können.

Darauf aufbauend ergriff die Studie die Initiative, Smartphones zu verwenden, um alternative Schulungsfragen für Schüler in Deutsch hinzuzufügen. Dieses deutschsprachige Lernmedium basiert auf Android mit dem Konzept des Mobile Assisted Language Learning. Das Konzept des mobilunterstützten Sprachlernens ist ein Konzept zur Verbesserung der Sprachkenntnisse durch den Einsatz von überall

und jederzeit auf mobilen Geräten (Miangah und Nezarat, 2012: 309).

Im Rahmen dieser Untersuchung wird Mobile Assisted Language Learning in Form einer Android-Anwendung entwickelt, die Schulungsprobleme für Schüler der Klasse XII im ersten Semester enthält, die viel Übung benötigen, um auf die deutsche Schulprüfung vorbereitet zu sein. So können Schüler jederzeit und überall mit mobilen Geräten Deutsch lernen. Dieses Medium wurde durch die Anwendung appy pie in Form eines Quizspiels entwickelt. Im Duden Online-Wörterbuch ist die Antwort zur angegebenen Zeit anzugeben. Die Entwicklung dieser Medien erfolgt durch anwendungsbasiertes Lernen für das Internet-basierte Lernen von Medien-Lerndesigns und die Fähigkeit, mobile Anwendungen ohne Programmierkenntnisse zu erstellen (Chusni, et al., 2018: 21-22). Die Formulierung des Problems erfolgt durch die Appy Pie-Übung zum Erlernen der deutschen Sprache in Klasse XII, 1. Semester. Begrenzung der Probleme in dieser Studie (1): Übungsfragen zum Lesen von XII-Semesterfähigkeiten im ersten Semester Freizeitbeschäftigungen, Hobby Sub, Verabredungen und Tagesablauf. (2) Diese Untersuchung ist begrenzt, bis die Medienrevisionen nicht umgesetzt wurden. Medien durch Appy Pie als Übungen für Deutsch Lernen in Klasse XII, 1. Semester.

## METHODE

Diese Art von Untersuchung ist EntwicklungsUntersuchung. Nach Borg und Gall (in Sugiyono, 2013: 9) ist Untersuchung und Entwicklung oder Untersuchung und Entwicklung (F & E) eine Untersuchungsmethode, die zur Entwicklung oder Validierung von Produkten für Bildung und Lernen verwendet wird. Das verwendete Entwicklungsmodell ist ein Medienentwicklungsmodell nach Sugiyono, das heißt, es gibt 10 Stufen, aber in dieser EntwicklungsUntersuchung werden nur 1 bis 5 Stufen untersucht, und zwar: 1) Potenzial und Probleme 2) Datensammlung 3) Produktdesign 4) Design Validation 5) Designrevision: Da sich diese

Entwicklungsuntersuchung auf die Entwicklung beschränkt, werden keine Produkttests durchgeführt, sodass diese Untersuchung nur die Designrevisionsphase erreicht. Das verwendete Instrument war ein Fragebogen. An Deutschlehrer wurden Fragebögen gegeben, um den Inhalt von Fragen und Medien zu überprüfen.

## ERGEBNISSE UND DISKUTION

In dieser Studie wird der Medienentwicklungsprozess gemäß dem Entwicklungsmodell von Sugiyono diskutiert, und zwar:

### 1. Potenzial und Probleme

Das Potenzial dieser Studie liegt in der Verwendung mobiler Geräte, die als Grundbedürfnisse der Schüler gelten (Husamah, 2014: 180). Studenten, die derzeit eine Jahrtausendwende oder Generation Z sind, nutzen das Internet gerne für die Kommunikation (Tapscott, 2008: 16). Diese Tatsache zeigt, dass die Smartphone-Nutzer von Jahr zu Jahr zunehmen und die derzeitige Generation der Studenten im Alltag mit Smartphones untrennbar verbunden ist. Das Problem bei dieser Untersuchung ist, dass laut Indonesian indonesianaibaik.id (2018) die Aktivität des Gebrauchs von Smartphones für Unterhaltungszwecke größer ist, nämlich 41,06%, während das Lernen nur 13,97% beträgt. Derzeit hat die Regierung die Existenz von Schulabschlussprüfungen und nationalen Prüfungen in Form von CBT festgestellt. Die Aufgabenübungen für Deutsch sind nach wie vor klein. Aufgrund von Beobachtungen in Gamungs Untersuchung (2017: 1) haben viele Schüler nach wie vor Schwierigkeiten, Deutsch zu lernen, weil sie keine Übung haben. Mit praktischen Fragen können die Studierenden die Grundkenntnisse der mündlichen und schriftlichen Kommunikation anwenden. Daher haben Forscher die Initiative ergriffen, um mithilfe von Smartphones alternative Lernfragen für das Erlernen der deutschen Sprache für Schüler hinzuzufügen.

### 2. Datensammlung

Diese Datensammlung erfolgt in Form einer Sammlung von Trainingsfragen aus Datenquellen, nämlich Ich Liebe Deutsch, Deutsch ist einfach und Netzwerk A1.1 mit dem Thema Freizeitbeschränkungen und den Unterthemen Hobby, Tagesablauf und Verabredungen Aus den Datenquellen

Ich Liebe Deutsch, Deutsch ist einfach und Netzwerk A1.1 mit den Themen Freizeitbeschäftigungen und Unterthemen Hobbies, Tagesablauf und Verabredungen, die Forscher stellten praxisorientierte Fragen zu Rasterproblemen und zur Theorie der Auswahl von Unterrichtsmaterialien.

### 3. Produktdesign

In dieser Phase werden Produktdesignspezifikationen durchgeführt. Im Folgenden sind die Schritte des Produktionsplans aufgeführt:

- Erstellen Sie ein Logo-Design mit der Canva-Anwendung.
- Medienentwicklung über die Seite [www.appypie.com](http://www.appypie.com). Danach begann ich, die Medien zu gestalten, indem ich den Namen dieses Mediums mit dem Titel Quizspiel eingab, was "Quizspiel" bedeutet.
- Stellen Sie dann das Mediendesign ein, indem Sie das von Appy pie bereitgestellte Design auswählen, das das Symbol, den Spleescreen und den Hintergrund einstellt.
- Es gibt eine Quiz-Funktion mit den Stufen 1 bis 5, die analysierte Trainingsfragen enthalten.
- Es gibt eine Dokumentfunktion, die wichtige Antworten, Diskussionen und Material enthält.
- Es gibt ein Über Quizspiel-Feature oder auf Indonesisch "About Quiz Games", das Quizspiel enthält und die zu erreichenden Lernziele erläutert.
- Quizspiel können auf Tablets oder Smartphones mit Android installiert werden. Die Lernenden können Problemtraining überall und jederzeit durchführen.

### 4. Design Validierung

Zu diesem Zeitpunkt entwickelte der Forscher das Raster der von ihm erstellten Übungsfragen- und Medieninstrumente. Nachdem der Fragebogen ausgefüllt war, zeigte der Forscher dem Betreuer die Ergebnisse seines Fragebogens. Fragebögen und Fragen wurden vom deutschen Lehrer bestätigt. Dann werden die Ergebnisse des Fragebogens anhand der Formel analysiert:

Die Anzahl der erzielten Punkte x 100%

---

Gesamte ideale Punktzahl (Kriterium) vollständig

Die Ergebnisse der Validierungsdatenanalyse betragen 98,46% für die Fragen und 98,43% für die Medien. Daher war die Qualität der in den Kriterien enthaltenen Medien mit einer leichten Überarbeitung sehr gut machbar. Die Kriterien beziehen sich auf die Bandbreite der Durchführbarkeitsgrade der Medien gemäß Sugiyono.

## 5. Überarbeitung des Designs

Nach dem Validierungsprozess werden Revisionen von Deutschlehrer vorgenommen, um die Übungsfragen und die Medien zu verbessern. Basierend auf den Ergebnissen der durchgeführten Übungsfragen- und Medienvalidierung muss verbessert werden.

### 1) Vorschläge für Übungsfragen

- a) Achten Sie mehr auf das Schreiben von Übungsfragen für Groß- und Kleinschreibung.
- b) Es gibt ein zu schwieriges Vokabular, das besser entfernt werden kann.
- c) Es gibt eine Übungsfrage, die bei Nummer 23 weniger klar ist und besser ersetzt wird.

### 2) Vorschläge für die Medien

- a) Wenn der Hintergrund der Quizanzeige ersetzt werden kann, ist es besser, die Farbe zu ersetzen, die nicht weiß ist.
- b) Das Schreiben der Ergebnisse des Quiz ist besser, so dass die Schüler die Ergebnisse kennen und falsch liegen.

## SCHLUSS ABSCHLUSS

Das verwendete Entwicklungsmodell ist das Medienentwicklungsmodell nach Sugiyono, das aus (1) Potenzial und Problemen besteht; (2) Datenerhebung; (3) Produktdesign; (4) Design Validation; (5) Überarbeitung des Designs. In einem ersten Schritt wurden mögliche Daten und Probleme beim Erlernen der deutschen Sprache untersucht. Das Potenzial dieser Studie liegt in der Nutzung mobiler Geräte, die als Grundbedürfnisse der Schüler gelten. Studenten, die derzeit die Generation von Z sind, nutzen das Internet gerne für die Kommunikation (Tapscott, 2008: 16). Das Problem bei dieser Untersuchung ist, dass die Verwendung von Smartphones für Unterhaltung größer ist als das Lernen. Zu diesem Zeitpunkt hat die Regierung die Existenz von

Schulabschlussprüfungen und nationalen Prüfungen in Form von CBT festgestellt. Die Übungsfragen für Deutsch sind jedoch immer noch klein. Aufgrund von Beobachtungen in Gamungs Studie (2017: 1) haben viele Schüler immer noch Schwierigkeiten, Deutsch zu lernen, weil sie keine Übung haben. Dies ist die Grundlage für die Entwicklung eines Quizspiel-Lernmediums als Übung zum Deutschlernen. In der zweiten Stufe erfolgt das Sammeln von Daten in Form eines Problemtrainings, das aus dem Buch Ich Liebe Deutsch, Deutsch ist einfach und Netzwerk A11 bezogen auf das Thema Freizeitbeschränkungen, Hobby-Unterthemen, die analysiert wurden und mit dem Fragenraster übereinstimmen, erhalten wird. Die dritte Stufe besteht darin, Quizspiel-Medienprodukte mithilfe der Appy Pie-Anwendung zu entwerfen. Validieren Sie in der vierten Stufe die Inhalte der Fragen und Medien für den Deutschlehrer. Nach der Validierung lagen die Ergebnisse für die Fragen bei 98,46% und für die Medien bei 98,43%. Die fünfte Phase besteht darin, die Medien zu überarbeiten. Die Qualität der Medien fällt in die sehr anständige Kategorie, jedoch durch eine geringfügige Überarbeitung. Ziel der Überarbeitung ist es, die Übungsfragen und die Medien so zu verbessern, dass sie noch besser sind. Basierend auf dieser Erkenntnis führte diese Studie dazu, dass die Quizspiel-Medien zum Erlernen von Deutsch verwendet werden konnten.

## VORSCHLAG

Dieses Medienquizspiel ist eine Anwendung, die für den Lernprozess für XII-Erstsemester verwendet werden kann. Es wird erwartet, dass diese Anwendung für Schüler nützlich sein kann, um Deutsch ohne begrenzte Zeit und Zeit zu lernen, und es wird erwartet, dass bestimmte Parteien dieses Medium für den Lernprozess oder für die Entwicklung ähnlicher Medien verwenden können.

## BIBLIOGRAPHIE

- Chusni, dkk. 2018. *Appy Pie untuk Edukasi: Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Gamung, Yohana Magdalena. 2017. *Penerapan Teknik Skema Dalam Pembelajaran Membaca Bahasa Jerman Siswa Kelas X Ilmu Bahasa Dan Budaya SMA Negeri 3 Sidoarjo*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-to-Face, E-Learning Offline-Online dan Mobile Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Indonesiabaik.id. 2018. *Jumlah Penggunaan Smartphone di Indonesia*.



- (<https://www.indonesiabaik.id/infografis/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-18>. diakses 5 April 2019 21:11)
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tapscott, Don. 2009. *Grown Up Digital: How The Net Generation Is Changing Your World*. New York: McGraw-Hill.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

