

MATERI PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN KELAS X SEMESTER 1 DALAM APLIKASI “GERMAN FOR KIDS”

Denita Ayu Kirana Putri

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Surabaya
denitakirana06@gmail.com

Drs. H. Benny Herawanto Soesetyo, M.Psi.

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Beberapa SMA/SMK/MA di Indonesia menempatkan bahasa Jerman sebagai mata pelajaran wajib kedua setelah bahasa Inggris. Peserta didik yang baru mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jerman akan merasa kesulitan, oleh karena itu penggunaan media yang menarik sangat membantu untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi *German for Kids* merupakan media pembelajaran sederhana yang mudah dipahami, namun materi yang disajikan belum mencakup subtema *Begrüßung* untuk kelas X semester 1. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran bahasa Jerman apa sajakah yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Jerman peserta didik kelas X semester 1 melalui aplikasi *German for Kids*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan materi ajar bahasa Jerman kelas X semester 1 subtema *Begrüßung* yang dapat dimasukkan ke dalam aplikasi *German for Kids*. Penelitian ini termasuk pendekatan kualitatif dalam bentuk studi pustaka. Sumber data dalam penelitian ini adalah buku Studio D A1, Netzwerk A1, dan internet. Data berupa materi pembelajaran bahasa Jerman dengan subtema *Begrüßung*, kemudian dianalisis sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1, indikator capaian peserta didik, dan karakteristik materi berdasarkan teori dari Widodo dan Jasmadi yang tercantum dalam Lestari (2013: 2). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada 26 materi yang dapat dimasukkan ke dalam aplikasi *German for Kids* yaitu Hallo, guten Morgen, guten Tag, guten Abend, gute Nacht, Moin, auf Wiedersehen, tschüß, bis morgen, bis dann, bis später, ciao, bis bald, auf Wiederhören, danke, danke sehr, danke schön, vielen Dank, danke Vielen, entschuldigung, entschuldigen Sie, tut mir leid, es tut mir leid, wie geht's? Danke, sehr gut, wie geht es Ihnen? Danke, gut, wie geht es dir? Es geht. Kemudian juga dibuat game berupa latihan soal. Dan terakhir adalah menyusun tata cara penggunaan aplikasi *German for Kids* dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Kata Kunci : Materi Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Jerman, Aplikasi “*German for Kids*”

ABSTRACT

Some high schools in Indonesia place German as the second compulsory subject after English. Students who are just learning a foreign language especially German will find it difficult, therefore using interesting media is very helpful to facilitate students in the learning process. German for Kids application is a simple learning media that is easy to understand, but the material presented there is no sub-theme about Begrüßung for class X semester 1. The formulation of the problem in this research is which German learning materials that can be used for learning German in class X semester 1 through the German for Kids application. The objective of this research is to describe German teaching material in class X semester 1 of the Begrüßung sub-theme which can be included in the German for Kids application. This research belongs to the qualitative approach in the form of library study. Data sources in this research are from Studio D A1, Netzwerk A1, and the internet. Data in the form of German learning material with the sub-theme Begrüßung, then analyzed according to KD 3.1 and 4.1, indicators of student achievement, and material characteristics based on theories from Widodo and Jasmadi listed in Lestari (2013: 2). From this description it can be concluded that there are 26 ingredients that can be included in the German for Kids application, hallo, guten Morgen, guten Tag, guten Abend, gute Nacht, Moin, auf Wiedersehen, tschüß, bis morgen, bis dann, bis später, ciao, bis bald, auf Wiederhören, danke, danke sehr, danke schön, vielen Dank, danke Vielmals, entschuldigung, entschuldigen Sie, tut mir leid, es tut mir leid, wie geht's? Danke, sehr gut, wie geht es Ihnen? Danke, gut, wie geht es dir? Es geht. Then also made a game in the form of practice questions. And the last is to arrange the procedure for using the German for Kids application in learning German.

Keywords : Learning Materials, German Learning, "*German for Kids*" Application.

PENDAHULUAN

Berdasarkan kurikulum 2013, bahasa Jerman di SMA, SMK dan MA merupakan mata pelajaran wajib kedua setelah bahasa Inggris sehingga peserta didik harus mampu mengikuti proses pembelajaran. Mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jerman bagi pembelajar pemula memang sedikit sukar, oleh karena media pembelajaran mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan (Latuheru,1988:15). Dalam penelitian ini

memilih aplikasi *German for Kids* sebagai media pembelajaran karena bersifat sederhana dan mudah dipahami, namun materi yang disajikan belum mencakup subtema *Begrüßung* untuk kelas X semester 1.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "materi pembelajaran bahasa Jerman apa sajakah yang dapat dimasukkan dalam aplikasi *German for Kids* untuk pembelajaran bahasa Jerman peserta didik kelas X semester 1. Penelitian ini dibatasi hanya memilih materi dengan subtema *Begrüßung*. Sedangkan tujuan dari penelitian ini

adalah untuk mendeskripsikan materi ajar bahasa Jerman kelas X semester 1 subtema *Begrüßung* yang dapat dimasukkan ke dalam aplikasi *German for Kids*. Analisis materi yang dilakukan pada penelitian ini adalah berdasarkan KD 3.1 dan 4.1, indikator capaian peserta didik, dan karakteristik materi sesuai dengan teori dari Widodo dan Jasmadi dalam Lestari (2013: 2) yang mengungkapkan bahwa ada lima karakteristik pemilihan materi/bahan ajar yaitu :

1) "*Self Instructional*"

Maksud dari *self instructional* ini adalah seperangkat bahan ajar yang berbentuk cetak maupun online dapat disajikan dengan jelas dan memiliki tujuan untuk dapat dipahami peserta didik, materi dapat disertai gambar sebagai pendukung kejelasan

2) "*Self Contained*"

Peserta didik dapat mempelajari semua materi yang disajikan kemudian peserta didik dapat mencoba latihan soal sesuai dengan materi yang dipelajari dengan tujuan untuk mempertajam pengetahuan serta penguasaan ilmu yang telah dipelajarinya dari bahan ajar tersebut.

3) "*Stand Alone*"

Bahan ajar dapat berdiri sendiri jika mencakup segala materi pelajaran sehingga tidak membutuhkan bahan ajar lain untuk melengkapinya. Apabila peserta didik masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain selain bahan ajar yang digunakan tersebut, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai bahan ajar yang berdiri sendiri. Contoh dalam penelitian ini materi yang disampaikan adalah tentang *Begrüßung*, maka tidak

memerlukan materi tentang *sich vorstellen* sebagai pelengkap.

4) "*Adaptif*"

Materi ajar dikatakan adaptif jika materi tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel digunakan di berbagai tempat, serta isi materi pembelajaran dan perangkat lunaknya dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.

5) "*User Friendly*"

Bahan ajar yang sempurna seharusnya dapat memudahkan penggunaanya ketika hendak memakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam bentuk studi pustaka. Sumber data dalam penelitian ini adalah buku Studio D A1, Netzwerk A1, dan internet. Data berupa materi pembelajaran bahasa Jerman dengan subtema *Begrüßung*, kemudian dianalisis sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1, indikator capaian peserta didik, dan karakteristik materi berdasarkan teori dari Widodo dan Jasmadi yang tercantum dalam Lestari (2013: 2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perolehan data dari buku Studio D A1, Netzwerk A1, dan internet libertymr.wordpress.com dan jermania.pursuingmydreams.com terdapat 31 data berupa materi dan 27 data berupa gambar, berikut data berupa materi :

Begrüßen	Verabschieden	Dank sagen	Entschuldigen	Die Nachrichten
Hallo	Auf Wiedersehen	Danke Vielmals	Entschuldigung	Wie geht's?
Guten Morgen	Tschüss	Vielen Dank	Entschuldigen Sie	Wie geht es Ihnen?
Guten Tag	Tschüs	Danke schön	Tut mir leid	Wie geht es dir?
Guten Abend	Bis morgen	Danke sehr	Es tut mir leid	
Gute Nacht	Schönes Wochenende	Danke	Ich bitte um Entschuldigung	
Moin	Bis später			Jawaban
	Bis zum nächsten Mal			Danke, gut
	Bis bald			Danke, sehr gut
	Ciao			Es geht
	Auf Wiederhören			
	Schönen Tag			
	Bis dann			

Setelah data tersebut dianalisis, diperoleh 26 data yang memenuhi kriteria yakni Hallo, guten Morgen, guten Tag, guten Abend, gute Nacht, Moin, auf Wiedersehen, tschüss, bis morgen, bis dann, bis später, ciao, bis bald, auf Wiederhören, danke, danke sehr, danke schön, vielen Dank, danke Vielen, entschuldigung, entschuldigen Sie, tut mir leid, es tut mir leid, wie geht's? Danke, sehr gut, wie geht es Ihnen? Danke, gut, wie geht es dir? Es geht. Kemudian data diubah menjadi audio dan dicocokkan dengan data gambar dari internet. Setelah materi

berupa gambar, audio dan tulisan disusun, selanjutnya dibuat latihan soal untuk mengisi menu "game" pada aplikasi. Soal dibuat dengan 2 macam yaitu "listen and choose" yakni mendengarkan audio kemudian memilih gambar yang sesuai dengan audio yang telah didengar. Dan "look and choose" yakni terdapat gambar kemudian memilih tulisan yang sesuai dengan gambar yang muncul. Dimana latihan soal ini diambil dari materi yang disajikan.

Tahap yang terakhir adalah menyusun tata cara penggunaan media aplikasi "German for Kids" untuk pembelajaran bahasa Jerman :

1. Pertama, download aplikasi "German for Kids" di Playstore, kemudian instal aplikasi.
2. Peserta didik menggunakan username atau email untuk masuk ke aplikasi "German for Kids".
3. Setelah masuk ke aplikasi dengan username masing-masing, pendidik memberi instruksi kepada peserta didik untuk memilih menu *learn*.
4. Peserta didik mempelajari tentang subtema *Begrüßung* dengan memahami audio yang didengar serta gambar dan tulisan yang dilihat.
5. Pendidik membantu untuk mengulangi kata, frasa atau kalimat terkait subtema *Begrüßung* yang didengar oleh peserta didik.
6. Setelah peserta didik mempelajari setiap kata, frasa atau kalimat tentang subtema *Begrüßung*, selanjutnya pendidik mengintruksikan untuk berpindah ke menu *game*. Pada menu *game*, peserta didik dapat melatih pemahaman tentang apa yang sudah

mereka pelajari sebelumnya pada menu *learn*.

7. Pendidik mengintruksikan untuk memilih game "*listen and choose*". pada menu game "*listen and choose*" akan terdengar audio kemudian ada 4 pilihan ganda berupa gambar.
8. Peserta didik mendengarkan audio kemudian memilih gambar yang sesuai dengan audio yang didengar.
9. Setelah game "*listen and choose*" terselesaikan, peserta didik dapat melihat *score* atau nilai pada hasil kerjanya.
10. Selanjutnya pendidik mengintruksikan untuk mencoba game kedua yaitu "*look and choose*". Pada game "*look and choose*" akan muncul gambar kemudian pilihan ganda berupa 4 tulisan.
11. Peserta didik melihat gambar yang terdapat layar androidnya kemudian memilih tulisan yang sesuai dengan gambar .
12. Setelah game "*look and choose*" terselesaikan, peserta didik dapat melihat *score* atau nilai pada hasil kerjanya.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis materi pada buku Studio D A1 dan Netzwerk A1 serta internet libertymr.wordpress.com dan jermania.pursuingmydreams.com diperoleh 26 materi ajar berupa kata, frasa atau kalimat tentang subtema *Begrüßung* yang sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1, indikator capaian serta karakteristik materi ajar dengan menggunakan teori dari Widodo dan Jasmadi yang tercantum dalam Lestari

(2013: 2). Kemudian diperoleh juga 26 materi berupa gambar yang diambil dari internet yang sesuai dengan subtema *Begrüßung*. Selanjutnya gambar disesuaikan dengan materi. Setelah materi berupa gambar, audio dan tulisan disusun, maka dibuat 2 macam latihan soal yaitu "*listen and choose*" dan "*look and choose*". Kemudian materi dimasukkan ke dalam menu "*learn*" dan soal dimasukkan ke dalam menu "*game*" pada aplikasi "*German for Kids*". Yang terakhir yaitu menyusun tata cara penggunaan aplikasi "*German for Kids*" sebagai media pembelajaran bahasa Jerman.

Dari uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi - materi yang dapat dimasukkan ke dalam aplikasi "*German for Kids*" adalah Hallo, guten Morgen, guten Tag, guten Abend, gute Nacht, Moin, auf Wiedersehen, tschüß, bis morgen, bis dann, bis später, ciao, bis bald, auf Wiederhören, danke, danke sehr, danke schön, vielen Dank, danke Vielmals, entschuldigung, entschuldigen Sie, tut mir leid, es tut mir leid, wie geht's? Danke, sehr gut, wie geht es, Ihnen? Danke, gut, wie geht es dir? Es geht.

SARAN

Penelitian ini hanya memasukkan materi ajar bahasa Jerman ke dalam aplikasi "*German for Kids*", dan belum sampai pada tahap uji coba. Sehingga disarankan pada penelitian selanjutnya untuk menerapkan aplikasi "*German for Kids*" sebagai media pembelajaran bahasa Jerman SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Nur dkk. 2017. *Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dengler, Stefanie dkk. 2017. *Netzwerk A1*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dietmar dan Nicola. 2014. *Deutsch Lehren Lernen Lernmaterialien und Medien*. München: Goethe-Institut.
- Dikmenjur. 2010. *Pengertian Bahan Ajar*, (Online), (<http://www.dikmen.go.id>)
- Fitria, Ayu. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: UPI
- Funk, Hermann dkk. 2014. *Deutsch Lehren Lernen Aufgaben, Übungen, Interaktion*. München: Goethe-Institut.
- Funk, Hermann dkk. 2016. *Studio D A1*. Jakarta: Katalis.
- Hardjono. 1988. *Psikologi Belajar Mengajar Bahasa Asing*. Jakarta: Depdikbud Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Hijriyah, Umi. 2016. *Strategi dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*. Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud & P2 LPTK.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia.
- Lexy, J Moleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya Nomor 024 Tahun 2016 Lampiran 57 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa dan Sastra Jerman SMA/MA. (Online), (<https://filekemendikbud.files.wordpress.com/2014/08/lampiran-iv-pedoman-umum-pembelajaran.pdf>, diakses 16 Agustus 2014).
- Rusman. 2012. *Model - Model Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadikin, Ali. 2012. *Mobile Learning (M-Learning) Solusi Cerdas Pembelajaran Terkini*. (Online), (<https://alisadikinwear.wordpress.com/2012/07/07/mobile-learning-m-learning-solusi-cerdas-pembelajaran-terkini/> , diakses 7 Juli 2012).
- Silabus Bahasa Jerman. (Online), (<https://id.scribd.com/document/212807760/SMA-Silabus-Bahasa-Jerman-X> , diakses 17 Maret 2014).

Warsita, Bambang. 2010. *Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif dan Inovatif*. (Online), Vol 14, Nomor 1, (<https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/452> , diakses Juni 2010).

Woodill, G. 2010. *The Mobile Learning Edge: Tools and Technologies for developing your teams*. New York: McGraw-Hill Professional.

Wiemann, Beatrice. 2009. *Evaluation und Verbesserungsvorschläge für Hörverstehensaufgaben im Anfängerunterricht der Erwachsenenbildung*. Chemnitz: Philosophische Fakultät.



**DEUTSCH LERNMATERIALIEN KLASSE X SEMESTER 1 IN
"GERMAN FOR KIDS" BEWERBUNG**

Denita Ayu Kirana Putri

Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Universität Negeri
Surabaya

denitakirana06@gmail.com

Drs. H. Benny Herawanto Soesetyo, M.Psi.

Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Universität Negeri
Surabaya

AUSZUG

Einige Gymnasien in Indonesien legen Deutsch als zweites Pflichtfach nach Englisch ein. Schüler, die zuerst eine Fremdsprache, insbesondere Deutsch, lernen, haben Schwierigkeiten. Daher ist der Einsatz attraktiver Medien sehr hilfreich, um den Lernprozess für die Schüler zu erleichtern. Die Anwendung *German for Kids* ist ein einfaches Lernmedium, das einfach zu verstehen ist, das vorgestellte Material enthält jedoch keine Unterthemen zu "Begrüßung" für die Klasse X des 1. Semesters. Die Formulierung des Problems in dieser Forschung ist welche Deutsch-Lernmaterial für das Erlernen der deutschen Sprache in der Klasse X, 1. Semester, das in die Anwendung *German for Kids* aufgenommen wird können. Das Ziel in dieser Untersuchung ist es, deutsches Lehrmaterial im ersten Semester der Klasse X des Unterthemas Begrüßung zu beschreiben, das in die Anwendung *German for Kids* aufgenommen wird. Diese Untersuchung gehört zu qualitativen Ansatz der Bibliotheksstudium. Datenquellen in dieser Untersuchung sind Studio D A1, Netzwerk A1 und das Internet. Daten in Form von deutschsprachigem Lernmaterial mit dem Unterthema Begrüßung, anschließend analysiert nach KD 3.1 und 4.1, Leistungsindikatoren der Schüler und Materialeigenschaften basierend auf in Lestari aufgelisteten Theorien von Widodo und Jasmadi (2013: 2). Aus dieser Beschreibung kann geschlossen werden, dass es 26 Inhaltsstoffe gibt, die in die Anwendung *German for Kids* aufgenommen werden können. Das sind Hallo, guten Morgen, guten Tag, guten Abend, gute Nacht, Moin, auf Wiedersehen, tschüß, bis morgen, bis dann, bis später, ciao, bis bald, auf Wiederhören, danke, danke sehr, danke schön, vielen Dank, danke Vielenmals, entschuldigung, entschuldigen Sie, tut mir leid, es tut mir leid, wie geht's? Danke, sehr gut, wie geht es Ihnen? Danke, gut, wie geht es dir? Es geht. Dann machte auch ein Spiel in Form von Übungsfragen. Und das letzte ist, das Verfahren für die Verwendung der Anwendung "German for Kids" zum Erlernen der deutschen Sprache festzulegen.

Schlüsselwort : Lernmaterialien, Deutsch Lernen, Anwendung "German for Kids"

ABSTRACT

Some high schools in Indonesia place German as the second compulsory subject after English. Students who are just learning a foreign language especially German will find it difficult, therefore using interesting media is very helpful to facilitate students in the learning process. German for Kids application is a simple learning media that is easy to understand, but the material presented there is no sub-theme about Begrüßung for class X semester 1. The formulation of the problem in this research is which German learning materials that can be used for learning German in class X semester 1 through the German for Kids application. The objective of this research is to describe German teaching material in class X semester 1 of the Begrüßung sub-theme which can be included in the German for Kids application. This research belongs to the qualitative approach in the form of library study. Data sources in this research are from Studio D A1, Netzwerk A1, and the internet. Data in the form of German learning material with the sub-theme Begrüßung, then analyzed according to KD 3.1 and 4.1, indicators of student achievement, and material characteristics based on theories from Widodo and Jasmadi listed in Lestari (2013: 2). From this description it can be concluded that there are 26 ingredients that can be included in the German for Kids application, hallo, guten Morgen, guten Tag, guten Abend, gute Nacht, Moin, auf Wiedersehen, tschüß, bis morgen, bis dann, bis später, ciao, bis bald, auf Wiederhören, danke, danke sehr, danke schön, vielen Dank, danke Vielmals, entschuldigung, entschuldigen Sie, tut mir leid, es tut mir leid, wie geht's? Danke, sehr gut, wie geht es Ihnen? Danke, gut, wie geht es dir? Es geht. Then also made a game in the form of practice questions. And the last is to arrange the procedure for using the German for Kids application in learning German.

Keywords : Learning Materials, German Learning, *"German for Kids"* Application.

HINTERGRUND

Nach dem Lehrplan 2013 ist Deutsch das zweite Pflichtfach nach dem des Englischunterrichts an der SMA/MA/SMK. Die Schüler müssen daher in der Lage sein, den Lernprozess zu verfolgen. Das Erlernen von Fremdsprachen, insbesondere von Deutsch, ist für Anfänger etwas schwierig, daher können Lernmedien den Schülern das Verständnis des von den Pädagogen gelieferten Materials erleichtern, so dass die Qualität der Ausbildung verbessert werden kann

(Latuhu, 1988: 15). In dieser Untersuchung wurde die Anwendung *"German for Kids"* als Lernmedium ausgewählt, da sie einfach und leicht zu verstehen ist. Das vorgestellte Material enthält jedoch nicht das Unterthema Begrüßung für Klasse X, Semester 1.

Die Formulierung des Problems in dieser Untersuchung ist welche Deutsch-Lernmaterial für das Erlernen der deutschen Sprache in der Klasse X, 1. Semester, das in die *"German for Kids-Bewerbung"* aufgenommen wird können. Dieser Untersuchung

beschränkt sich darauf, nur Material mit dem Unterthema Begrüßung auszuwählen. Das Ziel in dieser Untersuchung ist es, deutsches Lehrmaterial im ersten Semester der Klasse X des Unterthemas Begrüßung zu beschreiben, das in die German for Kids-Bewerbung aufgenommen wird. Die in dieser Untersuchung durchgeführte Materialanalyse basiert auf KD 3.1 und 4.1, Indikatoren für die Schülerleistung und Materialeigenschaften gemäß den Theorien von Widodo und Jasmadi in Lestari (2013: 2), aus denen hervorgeht, dass es fünf Merkmale für Material/Lehrmaterial gibt Auswahl, nämlich:

1) *"Self Instructional"*

Die Bedeutung dieses Selbstlernprogramms ist, dass eine Reihe von Unterrichtsmaterialien in gedruckter oder Online-Form übersichtlich präsentiert werden können und ein Ziel haben, das von den Schülern verstanden werden soll, wobei das Material von Bildern als unterstützende Klarheit begleitet werden können.

2) *"Self Contained"*

Die Schüler können das gesamte vorgestellte Material lernen und dann die Übungen gemäß dem zu untersuchenden Material ausprobieren, um das Wissen und die Beherrschung des Wissens, das sie aus diesen Lehrmaterialien gelernt haben, zu schärfen.

3) *"Stand Alone"*

Unterrichtsmaterialien können für sich stehen, wenn sie alle Themen abdecken, sodass sie keine anderen Unterrichtsmaterialien benötigen, um sie zu vervollständigen. Zum Beispiel

handelt das in dieser Untersuchung vorgestellte Material von "Begrüßung", Benötigen kein "sich vorstellen" Material, um es zu vervollständigen.

4) *"Adaptif"*

Unterrichtsmaterial gilt als anpassungsfähig, wenn es die Entwicklung von Wissenschaft und Technologie anpasst, flexibel an verschiedenen Orten eingesetzt werden kann und der Inhalt von Lernmaterialien und Software für einen bestimmten Zeitraum verwendet werden können.

5) *"User Friendly"*

Perfektes Unterrichtsmaterial soll es den Nutzern leichter machen, wenn sie es nutzen wollen. Jede Anweisung und Information, die angezeigt wird, ist für den Träger hilfreich und freundlich, einschließlich der Leichtigkeit des Benutzers beim Reagieren und Zugreifen auf die gewünschten Informationen. Die Verwendung einer Sprache, die einfach und leicht zu verstehen ist und häufig verwendete Begriffe verwendet, ist eine Form der Benutzerfreundlichkeit.

METHODE

Diese Untersuchung gehört zu qualitative Ansatz der Bibliotheksstudium. Datenquellen in dieser Untersuchung sind Studio D A1, Netzwerk A1 und das Internet. Daten in Form von deutschsprachigem Lernmaterial mit dem Unterthema Begrüßung, anschließend analysiert nach KD 3.1 und 4.1, Leistungsindikatoren der Schüler und Materialeigenschaften basierend auf in Lestari aufgelisteten Theorien von Widodo und Jasmadi (2013: 2).

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Basierend auf den Ergebnissen der Datenerfassung aus den Büchern Studio D A1, Netzwerk A1 und dem Internet libertymr.wordpress.com und germany.pursuingmydreams.com gibt es 31 Materialdaten und 27 Daten in Form von Bildern, dies sind Materialdaten:

Begrüßen	Verabschieden	Dank sagen	Entschuldigungen	Die Nachrichten
Hallo	Auf Wiedersehen	Danke Vielmals	Entschuldigung	Wie geht's?
Guten Morgen	Tschüss	Vielen Dank	Entschuldigen Sie	Wie geht es Ihnen?
Guten Tag	Tschüs	Danke schön	Tut mir leid	Wie geht es dir?
Guten Abend	Bis morgen	Danke sehr	Es tut mir leid	
Gute Nacht	Schönes Wochenende	Danke	Ich bitte um Entschuldigung	
Moin	Bis später			Jawaban
	Bis zum nächsten Mal			Danke, gut
	Bis bald			Danke, sehr gut
	Ciao			Es geht
	Auf Wiederhören			
	Schönen Tag			
	Bis dann			

Nach Analyse der Daten wurden 26 Daten erhalten, die die Kriterien erfüllten, nämlich: Hallo, guten Morgen, guten Tag, guten Abend, gute Nacht, Moin, auf Wiedersehen, tschüß, bis morgen, bis dann, bis später, ciao, bis bald, auf Wiederhören, danke, danke sehr, danke schön, vielen Dank, danke Vielmals, entschuldigung, entschuldigen Sie, tut mir leid, es tut mir leid, wie geht's? Danke, sehr gut, wie geht es Ihnen? Danke, gut, wie geht es dir? Es geht. Anschließend werden die Daten in Audio konvertiert und an Bilddaten aus

dem Internet angepasst. Nach der Zusammenstellung von Material in Form von Bildern, Audio und Text, anschließend wird eine Frageübung erstellt, um das Menü "game" in der Anwendung zu füllen. Die Frage wird mit zwei Arten gestellt, nämlich "Listen and Choose" (Zuhören und Wählen), wobei Audio angehört wird, und dann ein Bild ausgewählt wird, das dem gehörten Audio entspricht. Und "Look and Choose", dass es ein Bild gibt und wähle dann den Text aus, der mit dem angezeigten Bild übereinstimmt. Diese Praxis ist dem vorgestellten Material entnommen. Der letzte Schritt besteht darin, das Verfahren für die Verwendung der Anwendung "German for Kids" zum Erlernen Deutsch festzulegen:

1. Laden Sie zuerst die Anwendung "German for Kids" im Play Store herunter und installieren Sie dann die Anwendung.
2. Die Schülern verwenden einen Benutzernamen oder eine E-Mail-Adresse, um die Anwendung "German for Kids" aufzurufen.
3. Nachdem die Schüler die Anwendung mit ihren jeweiligen Benutzernamen eingegeben haben, gibt der Lehrer den Schülern Anweisungen, um das Lernmenü auszuwählen.
4. Die Schülern lernen das Unterthema Begrüßung kennen, indem sie das Gehörte sowie die gesehenen Bilder und Schriften verstehen.
5. Pädagogen helfen bei der Wiederholung von Wörtern, Redewendungen oder Sätzen, die mit dem Begrüßung-Unterthema

- zusammenhängen, das die Schülern hören
6. Nachdem die Schülern an jedem Wort, jeder Redewendung oder jedem Satz zum Begrüßung-Unterthema teilgenommen haben, weist der Kursleiter sie an, zum Game-menü zu wechseln. Im Game-menü können die Schüler üben, was sie zuvor im Learn-menü gelernt haben.
 7. Die Pädagogen weisen an, das Spiel "Listen and Choose" zu wählen. Im Spielmenü "Listen and Choose" ertönt der Ton. Dann gibt es 4 Mehrfachauswahlmöglichkeiten in Form von Bildern.
 8. Die Lernenden hören Audio und wählen dann ein Bild aus, das dem zu hörenden Audio entspricht.
 9. Nachdem das Spiel "Listen and Choose" beendet ist, können die Schüler die Punktzahl oder den Wert ihrer Arbeit sehen.
 10. Als nächstes weist der Ausbilder an, das zweite Spiel auszuprobieren: "Look and Choose". Im Spiel 'Look and Choose' erscheint ein Bild, dann eine Mehrfachauswahl von 4 Beiträgen.
 11. Die Schülern sehen sich das Bild auf dem Android-Bildschirm an und wählen dann den Text aus, der mit dem Bild übereinstimmt.
 12. Nachdem das Spiel "Look and Choose" beendet ist, können die Schüler die Punktzahl oder den Wert ihrer Arbeit sehen.

SCHLUSS

ZUSAMMENFASSUNG

Basierend auf der Analyse des Materials im Buch Studio D A1 und Netzwerk A1

sowie im Internet libertymr.wordpress.com und germany.pursuingmydreams.com wurden 26 Unterrichtsmaterialien in Form von Wörtern, Phrasen oder Sätzen zum Unterthema Begrüßung erhalten in Übereinstimmung mit KD 3.1 und 4.1, Leistungsindikatoren und Lehrmaterial zu Merkmalen unter Verwendung der in Lestari (2013: 2) aufgeführten Theorien von Widodo und Jasmadi. Dann erhielt auch 26 Material in Form von Bildern aus dem Internet gemäß dem Begrüßung-Unterthema. Dann wird das Bild an das Material angepasst. Nachdem das Material in Form von Bildern, Audio und Schrift kompiliert wurde, wurden zwei Arten von Übungsfragen gestellt, nämlich "Listen and Choose" und "Look and Choose". Anschließend wird das Material in das Learn-menü eingegeben, und Fragen werden in das Game-menü in der Anwendung "German for Kids" eingegeben. Der letzte Schritt besteht darin, das Verfahren für die Verwendung der Anwendung "German for Kids" zum Erlernen Deutsch festzulegen.

Aus dieser Beschreibung kann geschlossen werden, dass es sich bei den Materialien, die in den Antrag 'Deutsch für Kinder' aufgenommen werden können, um "Hallo, guten Morgen, guten Tag, guten Abend, gute Nacht, Moin, auf Wiedersehen, tschüß, bis morgen, bis dann, bis später, ciao, bis bald, auf Wiederhören, danke, danke sehr, danke schön, vielen Dank, danke Vielmals, entschuldigung, entschuldigen Sie, tut mir leid, es tut mir leid, wie geht's? Danke, sehr gut, wie geht es,

Ihnen? Danke, gut, wie geht es dir? Es geht" handelt.

VORSCHLAGEN

Diese Untersuchung bezieht nur deutschsprachiges Unterrichtsmaterial in die Anwendung "German for Kids" ein und hat das Teststadium noch nicht erreicht. Daher wird in weiteren Forschungen vorgeschlagen, die Anwendung "German for Kids" als Medium für das Erlernen der deutschen Sprache in der SMA/MA/SMK anzuwenden.

BIBLIOGRAPHIE

- Amalia, Nur dkk. 2017. *Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dengler, Stefanie dkk. 2017. *Netzwerk A1*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dietmar dan Nicola. 2014. *Deutsch Lehren Lernen Lernmaterialien und Medien*. München: Goethe-Institut.
- Dikmenjur. 2010. *Pengertian Bahan Ajar*, (Online), (<http://www.dikmen.go.id>)
- Fitria, Ayu. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: UPI
- Funk, Hermann dkk. 2014. *Deutsch Lehren Lernen Aufgaben, Übungen, Interaktion*. München: Goethe-Institut.
- Funk, Hermann dkk. 2016. *Studio D A1*. Jakarta: Katalis.
- Hardjono. 1988. *Psikologi Belajar Mengajar Bahasa Asing*. Jakarta: Depdikbud Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Hijriyah, Umi. 2016. *Strategi dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*. Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud & P2 LPTK.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia.
- Lexy, J Moleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya Nomor 024 Tahun 2016 Lampiran 57 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa dan Sastra Jerman SMA/MA. (Online), (<https://filekemendikbud.files.wordpress.com/2014/08/lampiran-iv-pedoman-umum-pembelajaran.pdf>, diakses 16 Agustus 2014).

Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Sadikin, Ali. 2012. *Mobile Learning (M-Learning) Solusi Cerdas Pembelajaran Terkini*. (Online), (<https://alisadikinwear.wordpress.com/2012/07/07/mobile-learning-m-learning-solusi-cerdas-pembelajaran-terkini/>), diakses 7 Juli 2012).

Silabus Bahasa Jerman. (Online), (<https://id.scribd.com/document/212807760/SMA-Silabus-Bahasa-Jerman-X>), diakses 17 Maret 2014).

Warsita, Bambang. 2010. *Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif dan Inovatif*. (Online), Vol 14, Nomor 1, (<https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/452>), diakses Juni 2010).

Wiemann, Beatrice. 2009. *Evaluation und Verbesserungsvorschläge für Hörverstehensaufgaben im Anfängerunterricht der Erwachsenenbildung*. Chemnitz: Philosophische Fakultät.

Woodill, G. 2010. *The Mobile Learning Edge: Tools and Technologies for developing your teams*. New York: McGraw-Hill Professional.