

APLIKASI KARTU KATA (*FLASH CARD*) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN PESERTA DIDIK KELAS X SEMESTER 1

Indah Yuniar

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
indah.18001@mhs.unesa.ac.id

Fahmi Wahyuningsih

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam menyampaikan informasi guna merangsang peserta didik untuk memperoleh pengetahuan saat kegiatan pembelajaran. Kartu kata (*flash card*) adalah media yang berwujud kartu dengan ukuran yang dapat diubah sesuai kebutuhan dan di dalamnya terdiri dari: gambar, kata atau kalimat sederhana yang dapat mempermudah kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Pembelajaran saat pandemi COVID-19 berlangsung secara luring dan daring sehingga perlu dikembangkan media seperti aplikasi kartu kata (*flash card*) yang dapat dimanfaatkan saat kegiatan pembelajaran daring maupun luring. Rumusan masalah dari artikel ini ialah bagaimana proses pengembangan aplikasi kartu kata (*flash card*) untuk keterampilan menulis bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi kartu kata (*flash card*) dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi dari ahli. Metode penelitian dari artikel ini menerapkan model pengembangan 4D (*Four-D model*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Sumber data dari artikel ini adalah materi *andere Vorstellen* dari buku *Deutsch ist Einfach 1*, internet dan validator. Instrumen penilaian dari artikel ini adalah lembar angket validasi media pembelajaran. Hasil dari validasi media pembelajaran ini memperoleh persentasi sebesar 86,1% dengan kriteria kelayakan sangat baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Kata (*Flash Card*), Keterampilan Menulis

Abstract

Learning media is a tool in learning that can be used by teachers in conveying information to stimulate students to acquire knowledge during learning activities. Word cards (*flash card*) is tangible media cards with sizes that can be changed as needed and consist of: pictures, words or simple sentences that can facilitate learning activities to be more fun and effective. Learning during the COVID-19 pandemic is happening offline and online, so it is necessary to develop media such as word card applications (*flash card*) that can be used during online and offline learning activities. The formulation of the problem from this article is how the process of developing a word card applications (*flash card*) for German writing skills. This research aims to develop a word card applications (*flash card*) and determine the feasibility of Learning media based on validation from experts. The research method of this article applies the 4D development model (*Four-D model*) developed by Thiagarajan. The data source of this article is *andere Vorstellen* material from the book *Deutsch ist Einfach 1*, internet and validator. The assessment instrument of this article is the learning media validation questionnaire sheet. The results of the validation of this Learning media obtained a percentage of 86.1% with very good eligibility criteria.

Keyword: Learning Media, Word Cards (*Flash Card*), Writing Skills

Auszug

Lernmedien sind ein Lernwerkzeug, das von Lehrern zur Informationsvermittlung verwendet werden kann, um Schüler zum Erwerb von Wissen während Lernaktivitäten anzuregen. Wortkarten (*flash card*) ist eine greifbare Medienkarte mit einer Größe, die nach Bedarf geändert werden kann und darin besteht aus: Bildern, Wörtern oder einfachen Sätzen, die Lernaktivitäten erleichtern können, um mehr Spaß zu machen und effektiv zu sein. Das Lernen während der COVID-19-Pandemie findet offline und online statt, daher ist es notwendig, Medien wie Wortkartenanwendung (*flash card*) zu entwickeln, die bei Online- und Offline-Lernaktivitäten verwendet werden können. Die Formulierung des Problems aus diesem Artikel ist, wie der Prozess der Entwicklung einer Wortkartenanwendung (*flash card*) für deutsche Schreibfähigkeiten abläuft. Diese Untersuchung zielt darauf ab, eine Wortkartenanwendung (*flash card*) zu entwickeln und die Machbarkeit von Lernmedien basierend auf der Validierung durch Experten zu bestimmen. Die Untersuchungsmethode aus diesem Artikels wendet das von Thiagarajan entwickelte 4D-Entwicklungsmodell (*Four-D-Modell*) an. Die Datenquelle dieses Artikels ist *andere Vorstellen* Material aus dem Buch *Deutsch ist Einfach 1*, Internet und Validator. Das Bewertungsinstrument dieses Artikels ist

der Fragebogen zur Validierung von Lernmedien. Die Ergebnisse der Validierung dieser Lernmedien erzielten einen Prozentsatz von 86,1% mit sehr guten Zulassungskriterien.

Schlüsselwörter: Lernmedien, Wortkarten (*Flash Card*), Schreibfertigkeiten

PENDAHULUAN

Pada pembelajaran bahasa terdapat 4 keterampilan yang perlu dikuasai, yaitu: membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Menulis termasuk salah satu keterampilan yang penting dalam pembelajaran bahasa. Karena menulis merupakan cara seseorang untuk mengeluarkan ide dan kreativitas dalam bentuk tulisan. Gendes (dalam Kast, 1999: 8) berpendapat bahwa “(1) *Es gibt Schreibaktivitäten, beim denen Schreiben das Ziel ist: z.B. wenn ich einen Brief schreibe, ist das Ziel meiner Handlung ein Brief, den ich jemandem schicken möchte.* (2) *Es gibt aber auch viele Schreibaktivitäten, bei denen Schreiben nur Mittel für einen anderen Zweck ist: z.B. bei schriftlichen Grammatikübungen; da ist mein Ziel, eine bestimmte Struktur zu üben*”. Dari kutipan tersebut, Gendes menyatakan bahwa menulis memiliki 2 perbedaan, yakni: (1) Kegiatan menulis menjadi sasaran (*Ziel*): contohnya ketika saya menulis surat, sasaran dari tindakan surat saya ialah saya ingin mengirim surat kepada seseorang. (2) Kegiatan menulis menjadi sarana (*Mittel*) bagi tujuan lain: contohnya dari latihan tata bahasa secara tertulis; sasaran saya ialah melatih struktur tertentu. Dari teori di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan menulis yang ada di sekolah menjadi sarana peserta didik dalam melatih struktur gramatik. Pendapat lain dari Gendes (dalam Kast, 1999: 17) bahwa “*das Schreiben als Zielfertigkeit nur am Rande und vor allem für bestimmte Zielgruppen eine Rolle;... Lerner, z.B. Studenten, haben jedoch auch das Ziel, Deutsch schreiben zu können. Das Arbeitsbuch bietet deshalb auch Aufgaben zur Schreibfertigkeit als Zielfertigkeit*”. Dari kutipan tersebut, Gendes menyatakan bahwa menulis sebagai keterampilan sasaran hanya memainkan peran marjinal dan tertentu untuk kelompok sasaran tertentu; Pelajar, misalnya siswa, juga memiliki sasaran untuk dapat menulis bahasa Jerman. Oleh karena itu, buku kerja juga menawarkan tugas untuk keterampilan menulis sebagai keterampilan sasaran. Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis di sekolah adalah kegiatan menulis sebagai sasaran (*Ziel*) dan sarana (*Mittel*) untuk tujuan lain agar peserta didik dapat membuat tulisan dan melatih struktur kebahasaan dari suatu bahasa yang dipelajari.

Di akhir tahun 2019, Pandemi Covid-19 muncul hingga sekarang dan mengakibatkan banyak hal berubah terutama pada dunia pendidikan. Pemerintah perlu menyesuaikan pembelajaran di sekolah menjadi pembelajaran daring untuk mencegah penyebaran COVID di sekolah. Namun, pemerintah kini telah mengizinkan beberapa sekolah untuk

mengadakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas dengan aturan-aturan yang harus dipatuhi sekolah dan sekolah yang tidak memenuhi syarat tetap melaksanakan pembelajaran daring. SKB Empat Menteri (dalam SpiritNews.Media, Maret 1, 2022) menjelaskan bahwa sebelum mengadakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) yang terbatas dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), sekolah harus memenuhi syarat pada setiap level PPKM. Kondisi pembelajaran daring memiliki kelemahan, yaitu: terbatasnya penyampaian materi yang diberikan guru sehingga peserta didik menjadi bosan, kurang berminat dan kurang memperhatikan pembelajaran. Harnani (Juni 2, 2021) berpendapat bahwa pembelajaran daring kurang efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung) karena materi yang disampaikan tidak selalu dipahami oleh siswa dan juga terdapat materi yang perlu disampaikan secara langsung dan lengkap.

Dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan media dalam pembelajaran. Sadiman berpendapat (dalam Duludu, 2017: 9) bahwa media merupakan sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat maupun perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran terlaksana. Pendapat lain dari Scramm (dalam Duludu, 2017: 10) bahwa media merupakan teknologi yang membawa informasi dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Briggs berpendapat (dalam Duludu, 2017: 10) bahwa media merupakan sarana fisik yang bertujuan untuk menyampaikan materi saat kegiatan pembelajaran. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam menyampaikan informasi guna merangsang peserta didik untuk memperoleh pengetahuan saat kegiatan pembelajaran. McLuhan (dalam Dananjaya, 2017: 18) berpendapat bahwa media tidak hanya berupa aktifitas pengalaman dan pengetahuan tetapi juga berupa kompetensi kepribadian dan kecerdasan. Dari pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa perlu adanya kreatifitas dari guru dalam menemukan dan menciptakan media yang efektif, mengandung bermacam pesan, menampung beberapa materi dan mengintegrasikan perilaku sekaligus.

Kartu kata merupakan salah satu media pembelajaran berupa permainan. Pembelajaran dengan media permainan ini merupakan inovasi yang dapat diterapkan guru saat mengelola kelas agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media kartu kata adalah media yang berbentuk kartu dan kartu tersebut mengandung kata dari suatu bahasa yang dipelajari. Kartu kata merupakan bagian

dari media *flash card*. Susilan dan Riyana (dalam Huda, Agustus 17, 2017) berpendapat bahwa *flash card* adalah media yang berbentuk kartu bergambar, memiliki ukuran 15 X 30 cm dan terdapat keterangan pada bagian belakang kartu. Arsyad (dalam Akbar, Januari 7, 2020) berpendapat bahwa *flash card* adalah kartu kecil yang terdiri dari: gambar, teks atau tanda simbol yang dapat membantu peserta didik dalam mengingatkan serta menuntun kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar dan biasanya memiliki ukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan ukurannya. Beleghezadeh & Ashoori (dalam Akbar, Januari 7, 2020) berpendapat bahwa *flash card* merupakan kartu yang di atasnya memiliki kata, kalimat atau gambar sederhana. Edward (dalam Dananjaya, 2017: 169) menggunakan kartu kata yang didalamnya tertulis 6 kata dan peserta didik memilih 2 dari 6 kata tersebut menjadi satu kalimat yang logis. Dari teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah media yang berwujud kartu dengan ukuran yang dapat diubah sesuai kebutuhan dan di dalamnya terdiri dari: gambar, kata atau kalimat sederhana yang dapat mempermudah kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif dalam mengasah keterampilan peserta didik.

Dalle, Anwar dan Asri (2019, p.92-93), dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *flashcard* memberikan efek positif yang signifikan dimana mahasiswa dapat menulis dan mengembangkan setiap pokok pikiran menjadi sebuah tulisan bahasa Jerman. Setia (2018, p.325) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu kata ini dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas II dan meningkatkan semangat belajar siswa dengan hasil dari observasi yang menghasilkan nilai rerata, yaitu pada prasiklus sebesar 60, siklus I sebesar 70 dan siklus II sebesar 80. Dari penelitian terdahulu yang ada di atas, dapat diketahui bahwa penerapan media kartu kata ini berhasil digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman. Namun, penelitian yang dipaparkan di atas dilaksanakan sebelum adanya pandemi Covid-19.

Kini media kartu kata (*flash card*) ini tidak dapat diterapkan saat pembelajaran daring karena guru dan peserta didik hanya dapat bertemu secara *online* dan terdapat keterbatasan dimana media kartu kata (*flash card*) tidak dapat dibagikan kepada semua peserta didik. Meskipun saat ini terdapat beberapa sekolah yang telah mengadakan kegiatan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas, media *flash card* ini juga tidak dapat digunakan karena guru dan peserta didik harus menjaga jarak dan kontak fisik untuk mencegah penyebaran virus corona. Harnani (Juni 2, 2021) menyatakan bahwa setelah mengamati pengalaman beberapa guru, maka guru juga harus siap dalam memanfaatkan teknologi yang sesuai

dengan perkembangan zaman sehingga dapat membantu berjalannya kegiatan pembelajaran daring. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru beradaptasi dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam membantu proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik dalam mengembangkan media kartu kata (*flash card*) ini menjadi media kartu kata (*flash card*) berbasis android. Kartu kata (*flash card*) berbasis android adalah media pembelajaran berupa kartu kata yang dimodifikasi dengan memanfaatkan teknologi digital. Biasanya kartu kata (*flash card*) hanya berbentuk kartu kemudian dijadikan kartu kata (*flash card*) berbasis android berupa aplikasi kartu kata (*flash card*) yang dapat dioperasikan menggunakan *Smartphone*.

Rumusan masalah dari artikel ini ialah bagaimana proses pengembangan aplikasi kartu kata (*flash card*) untuk keterampilan menulis bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi kartu kata (*flash card*) dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi dari ahli. Penelitian pada artikel ini memiliki batasan masalah, yakni : (1) Kartu kata (*flash card*) yang dikembangkan adalah medianya; (2) Materi yang digunakan adalah *andere Vostellen*; (3) Penelitian ini tidak menggunakan tahapan ujicoba karena peneliti hanya mengembangkan media, tidak menerapkannya.

METODE

Penelitian dalam artikel ini merupakan penelitian pengembangan. Seels dan Richey (dalam Sutarti dan Irawan, 2017: 6) berpendapat bahwa penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program dari proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Artikel ini menerapkan model pengembangan berupa 4D (four-D model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Thiagarajan (dalam Sutarti dan Irawan, 2017: 12-15), berpendapat bahwa model 4D terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Tahapan yang digunakan dalam artikel ini dibatasi dan tahapannya hanya sampai pengembangan. Sumber data dari artikel ini adalah materi *andere Vorstellen* dari buku *Deutsch ist Einfach 1*, internet dan validator. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa data angket. Data angket terdiri dari instrumen angket validasi media pembelajaran.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Angket

Aspek	Pernyataan	No. Butir
Tampilan	Tampilan <i>background</i> pada media menarik.	1

	Gambar pada media jelas.	2
	Penggunaan variasi warna yang menarik dan sesuai.	3
	Tata letak (layout) pada media menarik.	4
	Pemilihan huruf pada media tepat.	5
	Animasi pada media menarik.	6
	Suara pada media menarik dan jelas.	7
Isi Materi	Penggunaan materi sesuai dengan kompetensi dasar.	8
	Penggunaan materi sesuai dengan indikator.	9
	Penggunaan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	10
	Pemilihan gambar sesuai dengan materi.	11
	Penyajian materi pada media mudah dipahami.	12
	Pemilihan kuis dan latihan sesuai dengan materi.	13
Kebahasaan	Penulisan struktur kalimat yang digunakan tepat.	14
	Penulisan ejaan yang digunakan tepat.	15
	Penggunaan kalimat mudah dipahami peserta didik.	16
Font Tulisan	Penggunaan jenis huruf yang sesuai.	17
	Penggunaan ukuran huruf yang tepat.	18
	Penulisan huruf terbaca dengan jelas.	19
	Penggunaan warna huruf yang tepat.	20
Kemudahan	Aplikasi kartu kata (<i>flash card</i>) mudah digunakan bagi peserta didik.	21
	Petunjuk penggunaan aplikasi kartu kata (<i>flash card</i>) jelas.	22
	Materi yang disajikan sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran.	23
Jumlah Butir		23

Data yang dihasilkan dari lembar angket kemudian diuraikan secara deskriptif. Instrumen penilaian dari angket menggunakan aspek penilaian dengan skala likert.

Tabel 2. Skala Likert

Skor	Skala Penilaian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

(Arikunto [dalam Rukajat, 2018: 65])

Data dari hasil validasi selanjutnya dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase. Rumus yang digunakan, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi jawaban untuk setiap alternatif

N = Jumlah frekuensi jawaban

(Rukajat, 2018: 42)

Setelah mendapat perhitungan persentase, maka dapat ditentukan kriteria kelayakan dari media. Berikut rentang persentase kriteria media:

Tabel 3. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Buruk
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

(Rukajat, 2018: 10)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel ini menyajikan proses pengembangan aplikasi kartu kata (*flash card*) untuk keterampilan menulis bahasa Jerman. Penelitian ini menerapkan model pengembangan media 4D, yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun, tahapan dari penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap pengembangan (*develop*). Berikut uraian dari proses pengembangan dari aplikasi kartu kata (*flash card*).

Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan dan merumuskan persyaratan pembelajaran. Terdapat 5 langkah dari tahapan ini, yaitu: analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objective*). Berikut uraian setiap langkah dalam tahap pendefinisian (*define*).

a. Analisis Ujung Depan (*Fornt-end analysis*)

Proses pengembangan media pembelajaran ini diawali dengan mengamati dan mencari informasi tentang permasalahan pada pembelajaran saat pandemi Covid-19. Nurhayati & Afifah (2021, p.1572) berpendapat bahwa “Pembelajaran bahasa Jerman selama pandemi Covid-19 masih memiliki banyak kekurangan meski dalam penyusunan perangkat pembelajaran telah disesuaikan dengan struktur kurikulum yang berlaku. Namun, terbatasnya alokasi waktu dan sumber belajar yang menjadi dampak pada terbatasnya varian metode pembelajaran yang digunakan hingga kurangnya *platform* dan media interaktif berbasis teknologi seringkali menyebabkan terjadinya komunikasi satu arah antara guru dan siswa”. Dari kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya peran aktif guru dalam mengembangkan dan beradaptasi dalam mengembangkan model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital.

Dalle, Anwar dan Asri (2019, p.92-93) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *flashcard* memberikan efek positif yang signifikan dimana mahasiswa dapat menulis dan mengembangkan setiap pokok pikiran menjadi sebuah tulisan bahasa Jerman. Setia (2018, p.325) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu kata ini dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas II dan meningkatkan semangat belajar siswa dengan hasil dari observasi yang menghasilkan nilai rerata, yaitu pada prasiklus sebesar 60, siklus I sebesar 70 dan siklus II sebesar 80. Dari penelitian terdahulu yang ada di atas, dapat diketahui bahwa penerapan media berupa kartu kata (*flash card*) berhasil digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media berupa kartu kata (*flash card*) pada artikel ini. Akan tetapi, saat pembelajaran daring dan luring di masa pandemi ini, media ini masih sangat terbatas untuk digunakan. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner analysis*)

Fathonah dan Bukhori (2021, p.1159) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa “Kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran bahasa Jerman secara daring disebabkan oleh beberapa faktor, seperti: (1) Siswa belum beradaptasi dengan pembelajaran daring mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi, membagi waktu belajar, dan tidak dapat berkonsentrasi selama pembelajaran daring. (2) Terjadi kendala teknis yang berkaitan dengan jaringan internet dan keterbatasan kuota. (3) Lingkungan belajar yang tidak mendukung. (4) Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan”. Dari penelitian di atas, dapat diketahui bahwa terdapat

faktor yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan saat kegiatan pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19.

Dari pengamatan secara langsung yang dilakukan peneliti selama melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 1 Taman, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dimana peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan dari guru. Saat menjelaskan materi, guru terkadang menayangkan *powerpoint* atau video. Kurangnya variasi media pembelajaran ini menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan kurang aktif selama kegiatan pembelajaran. Terutama saat pembelajaran di masa pandemi ini, perlu adanya variasi media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan efektif bagi peserta didik.

c. Analisis Tugas (*Task analysis*)

Dalam analisis tugas, pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman. Oleh karena itu, dalam media pembelajaran ini memiliki latihan-latihan yang dapat dikerjakan oleh peserta didik. Latihan-latihan ini terdiri dari kuis dan menulis. Materi yang digunakan adalah *andere Vorstellen*.

d. Analisis Konsep (*Concept analysis*)

Pengembangan media ini mengacu pada kompetensi yang sesuai dengan kurikulum 2013. Berikut kompetensi dasar dan indikator dari analisis konsep (*concept analysis*) ini dengan materi *andere Vorstellen*.

Tabel 4. Kompetensi Dasar & Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
4.3 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan identitas diri (<i>Kennenlernen</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks.	4.3.1 Mengidentifikasi penulisan ujaran tertulis tentang <i>andere Vorstellen</i> . 4.3.2 Menyusun teks sederhana tentang <i>andere Vorstellen</i> . 4.3.3 Melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai konteks tentang <i>andere Vorstellen</i> .

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying instuctional objective*)

Analisi tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang dijelaskan pada analisis konsep. Berikut tujuan pembelajaran dari media pembelajaran kartu kata (*flash card*) pada analisis tujuan pembelajaran (*specifying instuctional objective*) ini.

Tabel 5. Tujuan Pembelajaran

No.	Tujuan Pembelajaran
1.	Peserta didik dapat mengidentifikasi penulisan dari ujaran tertulis tentang

	<i>andere Vorstellen</i> dalam bahasa Jerman.
2.	Peserta didik dapat menyusun teks sederhana tentang <i>andere Vorstellen</i> dalam bahasa Jerman.
3.	Peserta didik dapat melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai konteks tentang <i>andere Vorstellen</i> dalam bahasa Jerman.

Tahap perancangan (*design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang prototipe dari media yang akan dikembangkan. Terdapat 3 langkah dari tahap ini, yaitu: pemilihan media (*media selection*), pemilihan format (*format selection*), dan desain awal (*initial design*). Berikut uraian setiap langkah dalam tahap perancangan (*design*).

a. Pemilihan Media (*Media selection*)

Berdasarkan analisis yang diuraikan pada tahap pendefinisian, media yang sesuai dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi pada kegiatan pembelajaran daring maupun luring adalah media yang memanfaatkan media digital. Oleh karena itu, media kartu kata (*flash card*) yang biasanya hanya berbentuk kartu dimodifikasi menjadi aplikasi kartu kata (*flash card*) yang dapat dioperasikan menggunakan *Smartphone*. Aplikasi kartu kata (*flash card*) ini dapat diakses menggunakan *Smartphone* sehingga dapat mempermudah peserta didik saat mengakses media pembelajaran dimana saja.

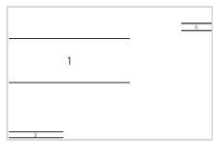

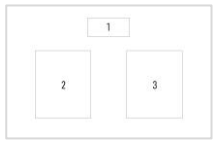
b. Pemilihan Format (*Format selection*)

Pemilihan format dari aplikasi kartu kata (*flash card*) ini disesuaikan sesuai kebutuhan untuk menarik perhatian peserta didik, seperti : pemilihan warna, huruf, background dan gambar. Isi materi dalam aplikasi kartu kata (*flash card*) menggunakan materi kelas X semester 1. Materi yang digunakan adalah *andere Vorstellen*. Peneliti menggunakan aplikasi *power point*, *I-Spring Suite 10* dan *Website apk builder pro* untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kata (*flash card*) menjadi aplikasi kartu kata (*flash card*).

c. Desain Awal (*Initial design*)

Desain awal dari media kartu kata (*flash card*) yang dimodifikasi menjadi kartu berbasis android dan desainnya menggunakan aplikasi *power point*. Kerangka dari aplikasi kartu kata (*flash card*) berisi halaman utama, petunjuk, kd & indikator, tujuan pembelajaran, materi dan *Übungen*. Berikut kerangka desain dari media pembelajaran pada desain awal (*initial design*) ini.

Tabel 6. Kerangka Desain Media Pembelajaran

Tampilan Awal	
	Tampilan awal pada aplikasi kartu kata (<i>flash card</i>) terdapat beberapa bagian yaitu: 1. Judul Media “Kartu Kata (<i>Flash card</i>) <i>Andere Vorstellen</i> ” 2. Tulisan “Universitas Negeri Surabaya” 3. Tulisan “Indah Yuniar”
Tampilan Menu	
	Tampilan menu pada aplikasi kartu kata (<i>flash card</i>) terdapat beberapa bagian yaitu: 1. Menu Petunjuk 2. Menu KD & Indikator 3. Menu Tujuan Pembelajaran 4. Menu Materi 5. Menu <i>Übungen</i>
Tampilan Kartu Kata (<i>Flash Card</i>)	
	Tampilan menu pada aplikasi kartu kata (<i>flash card</i>) terdapat beberapa bagian yaitu: 1. Judul Materi 2. Kartu Kata (<i>Flash Card</i>) 1 3. Kartu Kata (<i>Flash Card</i>) 2

Tahap pengembangan (*develop*)




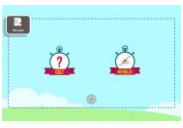


Tahap pengembangan bertujuan sebagai proses pengembangan media pembelajaran yang menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi kartu kata (*flash card*) berbasis android. Terdapat 3 langkah pada tahap ini, yaitu: pembuatan kartu kata (*flash card*), uji validasi media pembelajaran dan revisi media pembelajaran. Berikut uraian setiap langkah dalam tahap pengembangan (*develop*).



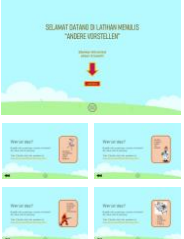
a. Pembuatan Kartu Kata (*Flash Card*)

Awal pembuatan media kartu kata (*flash card*) ini menggunakan aplikasi *Power Point 2013*. Hasil dari pembuatan media dengan *power point* ini kemudian diubah menjadi aplikasi android menggunakan aplikasi *I-Spring Suite 10* dan *Website apk builder pro*. Berikut hasil dari pembuatan aplikasi kartu kata (*flash card*).

Tabel 7. Aplikasi Kartu Kata (*Flash Card*)

Tampilan Awal	
	Tampilan awal saat aplikasi dibuka. Setelah tampilan awal muncul, kemudian tampilan awal otomatis berpindah ke tampilan menu.
Tampilan Menu	
	Tampilan menu utama berisi petunjuk, kd & indikator, tujuan pembelajaran, materi dan <i>Übungen</i> .

	Tampilan petunjuk berisi instruksi penggunaan media pembelajaran.
	Tampilan kd & indikator berisi kompetensi yang ingin diperoleh dalam kegiatan pembelajaran.
	Tampilan tujuan pembelajaran berisi tujuan yang ingin diperoleh dalam kegiatan pembelajaran.
	Tampilan materi berisi 5 hal yang dijelaskan dalam materi <i>andere Vorstellen</i> , yaitu <i>Name</i> , <i>Herkunft</i> , <i>Wohnort</i> , <i>Alter</i> dan <i>Beschäftigung</i> .
	Tampilan <i>Übungen</i> berisi 2 jenis latihan soal, yaitu kuis dan latihan menulis.
Tampilan Materi	
	Tampilan materi <i>Name</i> berisi 2 kartu kata (<i>flash card</i>) dengan tulisan gambar dan tulisan nama orang. Saat menekan kartu kata (<i>flash card</i>) tersebut, muncul kalimat memperkenalkan nama orang lain dalam bahasa Jerman.
	Tampilan materi <i>Herkunft</i> berisi 2 kartu kata (<i>flash card</i>) dengan gambar dan tulisan nama negara. Saat menekan kartu kata (<i>flash card</i>) tersebut, muncul kalimat memperkenalkan asal orang lain dalam bahasa Jerman.
	Tampilan materi <i>Wohnort</i> berisi 2 kartu kata (<i>flash card</i>) dengan gambar dan tulisan nama kota. Saat menekan kartu kata (<i>flash card</i>) tersebut, muncul kalimat memperkenalkan tempat tinggal orang lain dalam bahasa Jerman.
	Tampilan materi <i>Alter</i> berisi 2 kartu kata (<i>flash card</i>) dengan gambar dan tulisan tentang usia. Saat menekan kartu kata (<i>flash card</i>) tersebut, muncul kalimat memperkenalkan usia orang lain dalam bahasa Jerman.
	Tampilan materi <i>Beschäftigung</i> berisi 2 kartu kata (<i>flash card</i>) dengan gambar dan tulisan nama pekerjaan. Saat menekan kartu kata

	(<i>flash card</i>) tersebut, muncul kalimat memperkenalkan pekerjaan orang lain dalam bahasa Jerman.
Tampilan <i>Übungen</i>	
	Tampilan <i>Übungen</i> pada halaman kuis memiliki 10 pertanyaan tentang materi <i>andere Vorstellen</i> . Pertanyaan berbentuk 2 soal pilihan ganda, 3 soal memilih dan 5 soal mencocokkan. Pembuatan kuis dibantu dengan aplikasi <i>I-Spring Suite 10</i> .
	Tampilan <i>Übungen</i> berisi latihan menulis. Terdiri dari 4 kartu kata (<i>flash card</i>) berbeda yang diacak sesuai nomor absen 1-30.

b. Uji Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran ini dilakukan pada hari Selasa, 05 Juli 2022 dan divalidasi oleh Sulistiyono, S.Pd. selaku guru bahasa Jerman di SMK Negeri 4 Jember. Lembar validasi ini memiliki 5 aspek, yaitu: tampilan, isi materi, kebahasaan, font tulisan dan kemudahan. Dari 5 aspek tersebut, didalamnya terdapat 23 pernyataan yang divalidasi oleh validator. Berikut lembar validasi media pembelajaran pada uji validasi media pembelajaran.

Tabel 8. Hasil Validasi Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skala Penilaian
		1-5
Aspek Tampilan		
1.	Tampilan <i>background</i> pada media menarik.	4
2.	Gambar pada media jelas.	4
3.	Penggunaan variasi warna yang menarik dan sesuai.	5
4.	Tata letak (<i>layout</i>) pada media menarik.	3
5.	Pemilihan huruf pada media tepat.	4
6.	Animasi pada media menarik.	3
7.	Suara pada media menarik dan jelas.	5
Aspek Isi Materi		
8.	Penggunaan materi sesuai dengan kompetensi dasar.	4
9.	Penggunaan materi sesuai dengan indikator.	5
10.	Penggunaan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5

11.	Pemilihan gambar sesuai dengan materi.	4
12.	Penyajian materi pada media mudah dipahami.	4
13.	Pemilihan kuis dan latihan sesuai dengan materi.	3
Aspek Kebahasaan		
14.	Penulisan struktur kalimat yang digunakan tepat.	5
15.	Penulisan ejaan yang digunakan tepat.	5
16.	Penggunaan kalimat mudah dipahami peserta didik.	5
Aspek Font Tulisan		
17.	Penggunaan jenis huruf yang sesuai.	5
18.	Penggunaan ukuran huruf yang tepat.	5
19.	Penulisan huruf terbaca dengan jelas.	5
20.	Penggunaan warna huruf yang tepat.	5
Aspek Kemudahan		
21.	Aplikasi kartu kata (<i>flash card</i>) mudah digunakan bagi peserta didik.	4
22.	Petunjuk penggunaan aplikasi kartu kata (<i>flash card</i>) jelas.	3
23.	Materi yang disajikan sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran.	4
Jumlah Skor		99

Berdasarkan hasil di atas, maka persentase penilaian terhadap aplikasi kartu kata (*flash card*) dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{99}{115} \times 100\%$$

$$P = 86,1 \%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa persentase dari media pembelajaran berupa aplikasi kartu kata (*flash card*) yaitu 86,1%. Dalam kriteria kelayakan menurut Arikunto (dalam Rukajat, 2018: 65) berarti kriteria kelayakan dari media pembelajaran ini masuk ke dalam kriteria sangat baik. Meskipun demikian, validator memberikan saran untuk menambahkan tombol pada halaman kuis yang dapat digunakan untuk kembali ke menu *Übungen*.

c. Revisi Media Pembelajaran

Setelah melaksanakan validasi media pembelajaran dengan validator, maka dapat diketahui kriteria kelayakan yaitu sangat baik dengan sedikit saran dari validator terhadap media pembelajaran. Berikut perbaikan dari media pembelajaran sesuai dengan saran validator.

Tabel 9. Revisi Media Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tampilan awal pada kuis 	Tampilan awal pada kuis 
Tampilan akhir pada kuis 	Tampilan akhir pada kuis 

Validator memberi saran untuk menambahkan tombol pada halaman kuis yang dapat digunakan untuk kembali ke menu *Übungen*. Sebelum mendapat revisi, halaman kuis pada media dibuat dengan bantuan aplikasi *I-Spring Suite 10*. Pembuatan kuis dengan aplikasi *I-Spring Suite 10* ini otomatis dan hanya dapat menambahkan pertanyaan dan jawaban saja. Oleh karena itu, untuk merevisi bagian kuis ini tidak lagi menggunakan bantuan aplikasi *I-Spring Suite 10*. Kuis dibuat dengan menggunakan *power point* dan berisi 10 pertanyaan berupa pilihan ganda. Berikut hasil dari revisi halaman kuis pada media pembelajaran.


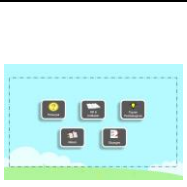



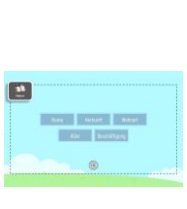
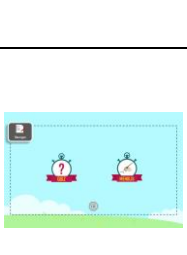
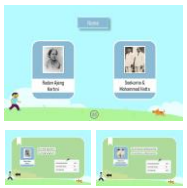
Tabel 10. Hasil Revisi Kuis

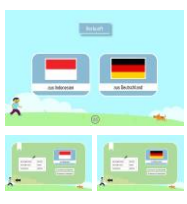




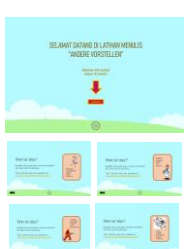
	Tampilan awal kuis terdapat tombol mulai dan tombol untuk kembali ke halaman <i>Übungen</i> .
	Tampilan pertanyaan kuis terdiri dari 10 pertanyaan pilihan ganda.
	Tampilan akhir kuis terdapat tombol coba lagi dan keluar.

d. Hasil Akhir Media Pembelajaran

Setelah melalui tahapan dari model pengembangan 4D, maka menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi kartu kata (*flash card*). Berikut uraian dari hasil akhir aplikasi kartu kata (*flash card*).

Tabel 11. Hasil Akhir Aplikasi Kartu Kata

Tampilan Awal	
	Tampilan awal saat aplikasi dibuka. Setelah tampilan awal muncul, kemudian tampilan awal otomatis berpindah ke tampilan menu.
Tampilan Menu	
	Tampilan menu utama berisi petunjuk, kd & indikator, tujuan pembelajaran, materi dan <i>Übungen</i> . Untuk melanjutkan ke menu berikutnya perlu menekan menu-menu yang tersedia pada tampilan menu.
	Tampilan petunjuk berisi instruksi penggunaan media pembelajaran.
	Tampilan kd & indikator berisi kompetensi yang ingin diperoleh dalam kegiatan pembelajaran.
	Tampilan tujuan pembelajaran berisi tujuan yang ingin diperoleh dalam kegiatan pembelajaran.
	Tampilan materi berisi 5 hal yang dijelaskan dalam materi <i>andere Vorstellen</i> , yaitu <i>Name</i> , <i>Herkunft</i> , <i>Wohnort</i> , <i>Alter</i> dan <i>Beschäftigung</i> . Untuk melanjutkan ke materi diinginkan, perlu menekan menu-menu yang tersedia pada tampilan materi.
	Tampilan <i>Übungen</i> berisi 2 jenis latihan soal, yaitu kuis dan latihan menulis. Untuk melanjutkan ke halaman kuis/latihan latihan yang diinginkan, perlu menekan menu-menu yang tersedia pada tampilan <i>Übungen</i> .
Tampilan Materi	
	Tampilan materi <i>Name</i> berisi 2 kartu kata (<i>flash card</i>) dengan tulisan gambar dan tulisan nama orang. Saat menekan kartu kata (<i>flash card</i>) tersebut, muncul kalimat memperkenalkan nama orang lain dalam bahasa Jerman.

	Tampilan materi <i>Herkunft</i> berisi 2 kartu kata (<i>flash card</i>) dengan gambar dan tulisan nama negara. Saat menekan kartu kata (<i>flash card</i>) tersebut, muncul kalimat memperkenalkan asal orang lain dalam bahasa Jerman.
	Tampilan materi <i>Wohnort</i> berisi 2 kartu kata (<i>flash card</i>) dengan gambar dan tulisan nama kota. Saat menekan kartu kata (<i>flash card</i>) tersebut, muncul kalimat memperkenalkan tempat tinggal orang lain dalam bahasa Jerman.
	Tampilan materi <i>Alter</i> berisi 2 kartu kata (<i>flash card</i>) dengan gambar dan tulisan tentang usia. Saat menekan kartu kata (<i>flash card</i>) tersebut, muncul kalimat memperkenalkan usia orang lain dalam bahasa Jerman.
	Tampilan materi <i>Beschäftigung</i> berisi 2 kartu kata (<i>flash card</i>) dengan gambar dan tulisan nama pekerjaan. Saat menekan kartu kata (<i>flash card</i>) tersebut, muncul kalimat memperkenalkan pekerjaan orang lain dalam bahasa Jerman.
Tampilan <i>Übungen</i>	
	Tampilan <i>Übungen</i> pada halaman kuis memiliki 10 pertanyaan tentang materi <i>andere Vorstellen</i> . Pertanyaan berbentuk 10 pertanyaan pilihan ganda. Untuk memulai pengerjaan kuis dapat menekan tombol mulai pada halaman awal kuis. Pada halaman akhir kuis terdapat 2 tombol yaitu (1) tombol coba lagi, untuk mengerjakan ulang kuis; (2) tombol keluar, untuk mengakhiri kuis.
	Tampilan <i>Übungen</i> berisi latihan menulis. Terdiri dari 4 kartu kata (<i>flash card</i>) berbeda yang diacak sesuai nomor absen 1-30. Untuk melihat soal latihan menulis, perlu menekan tombol absen dan memilih nomor sesuai absen masing-masing.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aplikasi kartu kata (*flash card*) layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas X semester 1. Hal ini digambarkan dari hasil validasi media pembelajaran yang memperoleh persentasi sebesar 86,1% dengan kriteria kelayakan sangat baik.

Saran

Berdasarkan dari hasil pengembangan yang diperoleh dari penelitian, maka peneliti memberikan saran, yaitu : 1. Pengembangan aplikasi kartu kata (*flash card*) hanya sampai pada pengembangan (*develop*) dan validasi media saja. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian selanjutnya untuk melanjutkan tahapan pengembangan selanjutnya. 2. Berdasarkan dari hasil validasi media pembelajaran, media pembelajaran ini memperoleh kriteria kelayakan sangat baik. Oleh karena itu, aplikasi kartu kata (*flash card*) ini diharapkan dapat dijadikan alternatif media saat pembelajaran bahasa Jerman.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muh. Rijalul. (2020, Januari 7). "Pengertian Flashcard Menurut Bahasa dan Istilah", <https://www.rijalakbar.id/2020/07/pengertian-flashcard-menurut-bahasa-dan.html>, diakses 25 Februari 2022.
- Dalle, A., Anwar, M., & Asri, W. K. 2019. Penerapan Media Flashcard dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Karangan Bahasa Jerman. *IJES: Indonesia Journal of Educational Studies*, 22(2), 89-93. <https://ojs.unm.ac.id/Insani/article/view/11770/6918#>.
- Dananjaya, Utomo. 2017. Media Pembelajaran Aktif. (Cetakan ke-4) Bandung: Nuansa Cendekia.
- Duludu, Ummysalam A.T.A. 2017. Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS. (Cetakan ke-1) Yogyakarta: Deepublish.
- Fathonah, U., & Bukhori, H. A. 2021. Analisis Kesulitan Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Jerman Secara Daring Selama Pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Atas. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1152-1160. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.493>.
- Gofur, M. Abdul. 2020. "Mengembangkan Media Pembelajaran Menggunakan Kerangka 4d", <https://maglearning.id/2020/08/01/mengembangkan-media-pembelajaran-menggunakan-kerangka-4d/>, diakses 18 Maret 2022.
- Harnani, Sri. (2021, Juni 2). "Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19", <https://smawijaya.sch.id/blog/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19/>, diakses pada 25 Februari 2022.
- Huda, Fatkhan Amirul. (2017, Agustus 17). "Pengertian Media Pembelajaran Flash Card", <https://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-flash-card/>, diakses 25 Februari 2022.
- Kasin, Any Widayanti dan Tri Kartika Handayani. 2013. *Deutsch ist einfach 1*. Solo: Tiga Serangkai.
- Kast, Bernd. 1999. *Fertigkeit Schreiben*. München: Langenscheidt.
- Nurhayati, S., & Afifah, L. 2021. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Jerman dalam Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Kertosono Kabupaten Nganjuk. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1562-1574. <https://doi.org/10.17977/um064v1i112021p1562-1574>.
- Rukajat, Ajat. 2018. Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quatitative Research Approach). (Cetakan ke-1) Yogyakarta: Deepublish.
- Setia, G. P. 2018. "Penggunaan Media Kartu Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana di Sekolah Dasar". *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar: Menyongsong Transformasi Pendidikan Abad 21*: 320-326. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/10154>.
- Spiritnews.media. (2022, Maret 1). Aturan Baru Sekolah Tatap Muka. Spiritnews.media, <https://www.spiritnews.media/2022/01/aturan-baru-sekolah-tatap-muka.html>, diakses 18 Maret 2022.
- Sutarti, Hj. Tatik dan Edi Irawan. 2017. Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan. (Cetakan ke-1) Yogyakarta: Deepublish.