

## PENGEMBANGAN MEDIA SAMMELNALBUM MENGGUNAKAN BARCODE UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK KALIMAT RUMPANG BAHASA JERMAN SISWA SMA KELAS XI

**Widyanti Syndi Laurenzia**

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[widyanti.19034@mhs.unesa.ac.id](mailto:widyanti.19034@mhs.unesa.ac.id)

**Fahmi Wahyuningsih**

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

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Sammelalbum* menggunakan barcode untuk meningkatkan keterampilan menyimak kalimat rumpang bahasa Jerman pada siswa SMA kelas XII. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) yang meliputi langkah-langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, dan validasi desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan nilai 84% untuk validasi materi dan 97,5% untuk validasi media, yang mengindikasikan bahwa media tersebut layak digunakan tanpa perlu revisi. Media ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa di era digital, dengan integrasi teknologi yang relevan. Diharapkan, penggunaan media *Sammelalbum* menggunakan barcode dapat memberikan alternatif yang efektif dalam pembelajaran bahasa, serta mendorong pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan lainnya. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi guru dan siswa dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jerman di tingkat SMA.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Sammelalbum, Keterampilan Menyimak, Bahasa Jerman, R&D.

### Abstract

This study aims to develop a learning media *Sammelalbum* with barcode to improve listening skills for German hollow sentences in XII grade high school students. This research uses the Research and Development (R&D) model which includes the steps of potential and problems, data collection, product design, and design validation. The validation results show that the media developed received a score of 84% for material validation and 97.5% for media validation, which indicates that the media is suitable for use without the need for revision. This media is designed to meet the needs of students in the digital era, with relevant technology integration. It is hoped that the use of barcoded *Sammelalbum* media can provide an effective alternative in language learning, as well as encourage the development of learning media for other skills. This research provides an important contribution for teachers and students in improving German learning outcomes at the high school level.

**Keywords:** Learning Media, Sammelalbum, Listening Skills, German Language, R&D

### Auszug

Diese Untersuchung zielt darauf ab, ein Lernmedium *Sammelalbum* mit *Barcode* zu entwickeln, um die Hörverstehensfähigkeiten für deutsche Hohlsätze bei Schülern der Klasse XI zu verbessern. Diese Untersuchung verwendet das Forschungs- und Entwicklungsmodell (F&E), das die Schritte Potenzial und Probleme, Datensammlung, Produktdesign und Designvalidierung umfasst. Die Validierungsergebnisse zeigen, dass die entwickelten Medien eine Punktzahl von 84 % für die Materialvalidierung und 97,5 % für die Medienvalidierung erhielten, was darauf hindeutet, dass die Medien für den Einsatz geeignet sind, ohne dass sie überarbeitet werden müssen. Diese Medien sind so konzipiert, dass sie den Bedürfnissen der Schüler im digitalen Zeitalter gerecht werden und die entsprechenden Technologien integrieren. Es bleibt zu hoffen, dass die Verwendung von barcodierten *Sammelalbum* -Medien eine effektive Alternative für das Sprachenlernen darstellen und die Entwicklung von Lernmedien für andere Fertigkeiten fördern kann. Diese Untersuchung leistet einen wichtigen Beitrag für Lehrer und Schüler zur Verbesserung der Lernergebnisse im Fach Deutsch in der Sekundarstufe.

**Schüsselwort :** Lernmedien, *Sammelalbum* , Hörverstehen, Deutsche Sprache, F&E

## PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian ini didasarkan oleh tantangan pendidikan di era digital yang mengharuskan integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Meskipun banyak siswa memiliki akses ke perangkat seperti *smartphone*, penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jerman, masih sangat terbatas. Hal ini menyebabkan proses belajar menjadi kurang interaktif dan tidak memanfaatkan potensi teknologi yang ada. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik (Arief S, Sadiman, 2010), yaitu pengembangan media *Sammelalbum* menggunakan *barcode*, yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. (Sudjana, N. & Riva'I, 2005; Sudjana, 2009)

*Sammelalbum* merupakan kumpulan atau potongan dan serpihan kertas yang ditempel dalam bentuk buku. *Sammelalbum* ini memiliki keistimewaan yaitu menggunakan *barcode*. Siswa dapat mengakses *barcode* menggunakan *smartphone* mereka untuk mendengarkan suara dan menuliskan apa yang mereka dengar ke dalam kalimat rumpang yang telah disediakan. Menurut Amir dan Pepen (P. Amir, 2015) menyatakan bahwa *Sammelalbum* memiliki beberapa manfaat, diantaranya: (1) membuat peserta didik menjadi lebih kreatif, (2) menyalurkan hobi, (3) dokumentasi, dan (4) sarana untuk rekreasi dan penghilang kejenuhan. Dengan demikian alasan dilakukannya penelitian terhadap topik ini dikarenakan setelah melihat beberapa kegiatan belajar mengajar di dalam kelas jarang sekali menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, kreatif, dan efektif.

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Grotjahn (Grotjahn, 2010) keterampilan menyimak adalah "*Hörverstehen gilt als wichtigste Kompetenz, denn die*

*Alltagskommunikation besteht zu 45% aus Hören. Sie ist ebenfalls unabdingbar für die Entwicklung anderer Kompetenzen.*" Menyimak adalah suatu keterampilan penting yang memiliki dominasi sebesar 45% dalam komunikasi sehari-hari, dan juga menyimak menjadi komplementer bagi keterampilan yang lain. Oleh sebab itu, keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang berperan penting dalam pembelajaran bahasa.

Menurut Bennack dalam bukunya yang berjudul *Einführung in schulpraktische Studien: Vorbereitung auf Schule und Unterricht "Medien sind (wie Methoden) Instrumente, um Ziele des Unterrichts zu erreichen. Sie helfen parallele Lernvorgänge der Schüler zu evozieren und wirken wie 'Multiplikatoren';"*. Menjelaskan bahwa media (seperti metode) adalah instrumen untuk mencapai tujuan pengajaran. Mereka membantu membangkitkan proses pembelajaran paralel pada siswa dan bertindak seperti "pengganda". Media pembelajaran diperlukan oleh guru untuk meningkatkan minat dan mengasah keterampilan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran bahasa Jerman sebagai pembelajaran lintas minat yang menyebabkan waktu untuk mempelajari bahasa Jerman hanya singkat, sehingga memerlukan media pembelajaran yang efektif dan menarik minat siswa. Setiap peserta didik mempunyai tingkat pemahaman dan karakteristik yang beragam dalam proses belajar.

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian R&D (Research and development). Metode penelitian ini digunakan untuk membuat produk, serta mengukur keefektifan produk (Sugiyono, 2014). Lebih lanjut Sugiyono menambahkan langkah – langkah penelitian dalam pendekatan R&D ada sepuluh langkah penelitian, diantaranya : 1. Potensi dan masalah, 2. Pengumpulan data, 3. Desain produk, 4. Validasi desain, 5. Revisi desain, 6. Uji coba produk, 7. Revisi produk, 8. Uji coba pemakaian, 9. Revisi produk, 10. Produksi massal. Untuk

penelitian ini, dibatasi sampai dengan tahap empat yaitu validasi desain, pembatasan ini dilakukan untuk mempersingkat waktu dan adanya keterbatasan biaya. Diharapkan dengan digunakannya media Sammelalbum menggunakan barcode dapat dikembangkan untuk keterampilan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru berdasarkan model pengembangan *Research and Development (RnD)* yang dikembangkan oleh Borg and Gall ((Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini dibatasi sampai dengan tahap empat yaitu validasi desain, pembatasan ini dilakukan untuk mempersingkat waktu dan adanya keterbatasan biaya. Diharapkan dengan digunakannya media *Sammelalbum* berbarcode dapat dikembangkan untuk keterampilan lainnya, serta memberikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

## **METODE**

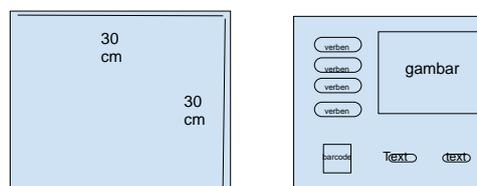
Penelitian ini mengacu pada model *Research and Development (R&D)* (Sugiyono, 2014) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Penelitian ini mengikuti sepuluh langkah dalam pendekatan R&D, namun dibatasi hingga tahap keempat, yaitu validasi desain. Langkah-langkah tersebut meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, dan validasi desain. Pembatasan ini dilakukan untuk mempercepat proses penelitian dan mengatasi keterbatasan biaya. Potensi masalah yang didapatkan dalam penelitian ini penggunaan media yang kurang update dengan perkembangan zaman. Siswa pada era ini telah dibekali dengan perkembangan teknologi, sehingga diperlukannya integrasi antara media pembelajaran dan teknologi agar lebih relevan dengan era sekarang.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari buku "Netzwerk A1" dengan tema materi "Reisen". Buku ini dipilih karena telah tervalidasi dan sesuai dengan standar GERR, sehingga dianggap layak sebagai sumber materi pembelajaran. Selain itu, data juga diperoleh dari hasil validasi angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli

media, yang berfungsi untuk menilai kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan.

Pada penelitian pengembangan ini merujuk pada rancangan penelitian pengembangan menurut Sugiyono (Sugiyono, 2008), yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Langkah – langkah dalam pengembangan *Research and Development (R&D)* oleh Borg and Gall (Borg and Gall, 1983), meliputi: *research and information collecting, planning, development of preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, dissemination and implementation*. Pada penelitian ini, dibatasi sampai dengan tahap empat yaitu validasi desain, pembatasan ini dilakukan untuk mempersingkat waktu dan adanya keterbatasan biaya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diuraikan prosedur penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Desain produk yang akan dibuat disesuaikan dengan desain yang dimaksud berbentuk Sammelalbum menggunakan barcode. Kemudian dilanjutkan dengan tahap perakitan media melalui beberapa tahap rancangan, setelah media dirancang, langkah selanjutnya pada tahap mencetak desain pada kertas stiker. Bahan ini kemudian ditempelkan pada sebuah kertas karton yang berukuran 30x30 cm. Memudahkan penyimpanan, karton dilubangi di sisi kiri agar dapat diberi ring binder. Selanjutnya, pilihan jawaban dipotong sesuai ukuran yang ditentukan dan sudah dilaminasi agar dapat melindungi kualitasnya. Pilihan jawaban dapat mudah dicopot dan dipasang kembali, maka ditempelkan Velcro pada bagian belakangnya. Berikut adalah desain produk yang akan dibuat.



Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi langsung dan pengisian angket validasi ahli materi dan validasi ahli media. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada di lapangan terkait penggunaan media pembelajaran. Angket yang disebar kepada ahli bertujuan untuk mendapatkan umpan balik mengenai desain media yang dikembangkan dan mengenai materi yang digunakan dalam media *Sammelalbum*. Data yang diperoleh kemudian analisis menggunakan skala likert.

Berikut adalah rumus dari skala likert (Sugiyono, 2016)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan rumus:

P = Kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$  = Jumlah jawaban tertinggi

Media dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran apabila minimal memperoleh skor 65. Setelah persentase hasil pengolahan lembar validasi diketahui, kemudian dilakukan perbandingan dengan kriteria kelayakan sebagai berikut :

Persentase(%)	Kriteria Kelayakan
90-100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75-89	Layak, tidak perlu revisi
65-74	Cukup layak, perlu revisi
55-64	Kurang layak, perlu revisi
0-54	Tidak layak, revisi total

Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kelebihan dan kekurangan media, serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Masalah yang ditemukan saat melakukan pengamatan langsung adalah penggunaan media *Sammelalbum*

belum diterapkan. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media *Sammelalbum* sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menyimak. Siswa pada era ini telah dibekali dengan perkembangan teknologi, sehingga diperlukannya integrasi antara media pembelajaran dan teknologi agar lebih relevan dengan era sekarang. Sehingga dikembangkanlah media *Sammelalbum* menggunakan *barcode*. untuk keterampilan menyimak kalimat rumpang bahasa Jerman siswa SMA kelas XI.

Kumpulan latihan soal berbentuk tes objektif, yaitu terdapat empat pilihan jawaban dan salah satu jawaban tersebut adalah jawaban benar. Menurut Schelten (dalam Velikova, 2013:22) latihan ini memiliki karakteristik, yaitu: latihan ini diawali dengan pertanyaan atau pernyataan dan kemungkinan jawaban dari pertanyaan tersebut biasanya menawarkan empat atau lima alternatif jawaban. Hanya satu alternatif jawaban yang benar. Alternatif jawaban yang lain salah dan salah satunya "distraktor" atau sebagai pengecoh jawaban yang benar. Peneliti mengambil latihan soal yang sesuai dengan kisi kisi dan teori pemilihan bahan ajar.

Tahap awal penelitian ini adalah merumuskan potensi dan masalah yang terjadi di lapangan. Data didapatkan melalui pengamatan langsung saat melaksanakan Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 1 Waru. Adapun data yang didapatkan bahwa penggunaan media *Sammelalbum* belum diterapkan. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media *Sammelalbum* sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menyimak.

Setelah potensi dan masalah ditemukan, selanjutnya adalah tahap pengumpulan data dan informasi pendukung. Data diperoleh dari buku *Netzwerk A1* dengan materi *Reisen* sebagai sumber materi utama.

Setelah dilakukannya analisis kebutuhan siswa, tahapan selanjutnya adalah membuat rancangan awal media pembelajaran. Desain produk yang akan dibuat disesuaikan dengan desain yang dimaksud berbentuk *Sammelalbum* menggunakan *barcode*.

Materi audio menurut (Diknas, 2004:50),

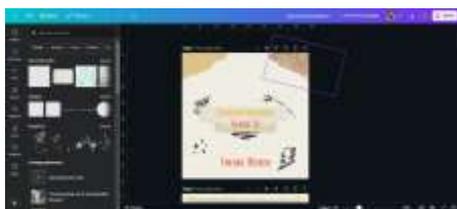
1. Isi materi yang disampaikan harus berkaitan dengan kemampuan yang harus dimiliki siswa.
2. Program yang diajukan dapat dipertanggungjawabkan.
3. Dilengkapi dengan pernyataan tertulis.

Dalam penelitian pengembangan media *Sammelalbum* ini materi yang digunakan adalah materi *Reisen* yang di ambil dari buku *Netzwerk A1* sebagai sumber materi pembelajaran.

Perancangan media *Sammelalbum* menggunakan *barcode* meliputi konsultasi mengenai soal, bentuk desain kepada Dosen Pembimbing. Kemudian proses produksi dengan beberapa langkah. Dasar ketertarikan peneliti dalam media *Sammelalbum* menggunakan *barcode* karena memiliki visualisasi yang apik dan berbentuk tiga dimensi yang dapat digerakkan sehingga peneliti ingin membuat media *Sammelalbum* menggunakan *barcode*. Setelah semua data diperoleh, langkah selanjutnya adalah proses desain produk. Langkah ini menjadi salah satu langkah yang penting karena siswa akan melihat visual atau desain dari media pembelajaran, jika desain dari media pembelajaran kurang menarik otomatis minat belajar siswa menjadi berkurang. Berikut proses desain produk.

- 1) Langkah pertama membuat desain produk dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva* untuk menggabungkan gambar dan kalimat rumpang.

Dalam pengerjaan desain *Sammelalbum* menggunakan aplikasi *canva* yang dapat diakses melalui *smartphone*. maupun komputer. *Canva* dipilih karena penggunaanya cukup sederhana dan tidak memerlukan perangkat yang khusus. Selain itu *canva* bersifat gratis tidak dipungut biaya apapun.



Dalam aplikasi *canva* dibuatlah desain semenarik mungkin dengan gambar Setelah proses desain selesai langkah selanjutnya adalah proses mencetak menjadi

barang jadi. Dalam proses cetak menggunakan bahan kertas karton dan kertas stiker. Alasan dipilihnya kertas karton dan kertas stiker adalah kertas karton memiliki karakteristik yang tebal dan tahan lama. Untuk kertas stiker dipilih karena praktis dan sifatnya dapat digunakan secara berulang-ulang. Untuk lebih jelasnya gambar akan disertakan pada bagian lampiran.

- 2) Kedua, kumpulan materi dalam bentuk teks diubah menjadi suara menggunakan aplikasi *Voicebotika*.

Di era digital saat ini, fitur yang sangat berguna dan sering digunakan untuk mengubah teks menjadi suara yang natural dan berkualitas yaitu *Text to Speech*. Salah satu produk yang populer dan mudah digunakan melalui *Smartphone* atau komputer yaitu aplikasi *Voicebotika*. Karena media pembelajaran ini untuk siswa SMA dengan level A1 maka percakapan sedikit dilambatkan supaya siswa tidak kesulitan dalam memahami percakapan yang sedang berlangsung.

Berikut langkah langkah pembuatan suara melalui aplikasi *Voicebotika* pada handphone.

1. Pertama membuka aplikasi *voicebotika* pada handphone.
2. Kedua pada layar beranda masuk pada menu TTS (*Text To Speech*) untuk mengubah teks menjadi suara.
3. Ketiga memilih bahasa Jerman sesuai dengan teks yang ingin dikonversi.
4. Keempat memilih karakter yang sesuai dengan teks.
5. Kelima mengetik teks yang akan diubah menjadi suara
6. Keenam konversi dan diunduh

- 3) Ketiga, dari suara tersebut digabungkan menjadi satu menggunakan web <https://audio-joiner.com/id/> sehingga menjadi sebuah percakapan.

Dalam tahap ketiga ini setelah mendapatkan audio dari aplikasi *Voicebotika*, kemudian digabungkan menjadi satu sehingga menjadi sebuah percakapan. website <https://audio-joiner.com/id/> dapat digunakan dengan cara

yang mudah dan gratis. Membuka website <https://audio-joiner.com/id/> kemudian pilih alat audio, gabungkan audio, tambahkan trek/audio. Dari hasil yang didapatkan audio diubah kecepatan menjadi 0.5x lebih lambat pada website yang sama. Hal ini dikarenakan penelitian ini ditujukan untuk siswa SMA kelas XI setara dengan level A1 agar siswa lebih cermat dan memahami percakapan pada audio tersebut.

- Keempat, untuk dijadikan sebuah *Barcode*, maka diunggah pada Google drive dan diubah menjadi *Barcode* menggunakan website <https://id.qr-code-generator.com/>.

Hasil audio percakapan pada tahap ketiga diunggah pada Google Drive. Setelah diunggah kemudian mengubah menjadi *Barcode* dengan bantuan website <https://id.qr-code-generator.com/> dengan cara berikut.

- Pertama membuka website <https://id.qr-code-generator.com/>
- Setelah itu pilih URL. Tempelkan URL Google Drive pada website tersebut.
- Kemudian desain *Barcode* sesuai dengan keinginan
- Langkah terakhir unduh *Barcode* dalam format JPG.

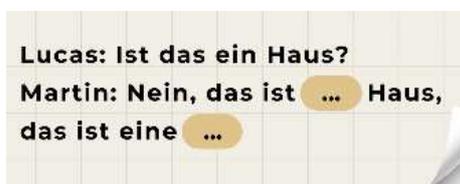
- Kelima, *Barcode* akan ditempelkan pada desain produk menggunakan aplikasi canva.

Pada langkah kelima setelah *Barcode* diunduh, kemudian gabungkan *Barcode* pada desain awal di aplikasi *Canva*. Letakkan *Barcode* dengan posisi yang tepat dan tidak emngahalangi tulisan maupun gambar agar *Barcode* dapat di scan secara keseluruhan.

Berikut adalah langkah penggunaan *Sammelalbum* menggunakan *Barcode*.

- Membaca soal dengan seksama

Setiap siswa akan dibagikan satu *Sammelalbum* , kemudian siswa diarahkan untuk membuka



*Sammelalbum* lalu membaca soal yang sudah di tentukan oleh guru.

Contoh latihan soal nomor 1 :

Pertanyaan :

Lucas : Ist das ein Haus?

Martin : Nein, das ist ...Haus, das ist eine ...

- Pindai *Barcode* menggunakan HP

Guru memberikan arahan kepada siswa untuk menggunakan HP , kemudian memindai *Barcode* yang sudah tertera di *Sammelalbum*.



Gambar 4.2 *Barcode*

- Mendengarkan suara dengan seksama

Setelah *Barcode* sudah di pindai, siswa akan mendengarkan dengan seksama hasil pindai akan menunjukan audio yang didengar.

Contoh audio soal nomor 1 yang didengar:

Lucas : Ist das ein Haus?

Martin : Nein, das ist kein Haus, das ist eine Wohnung.

- Mengisi kalimat rumpang sesuai dengan yang didengar.

Setiap Siswa mengisi kalimat rumpang dengan pilihan jawaban yang sudah disediakan di *Sammelalbum*.



Gambar 4.2 Pilihan Jawaban

Berikut merupakan contoh soal audio yang akan didengarkan oleh siswa

Setelah Siswa menyimak audio seperti contoh soal diatas, siswa akan memilih salah satu jawaban yang sudah di

sediakan dalam Sammelalbum seperti pada gambar diatas

Contoh jawaban soal nomor 1:

kein dan Wohnung

Pada penelitian ini tahap validasi desain menjadi tahap terakhir. Angket ini bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran dari ahli materi mengenai pengaruh penggunaan media, isi dan penyajian materi, bahasa dan aturan penulisan pada media Sammelalbum menggunakan Barcode. Angket ini sebagai dasar pada tahap revisi produk. Yang menjadi validasi ahli materi yaitu Dra. Tutik Herawati (Guru Mata Pelajaran Bahasa Jerman SMAN 1 Waru). Berikut adalah hasil dari validasi ahli materi :

Hasil pengolahan data validasi materi didapatkan bahwa  $\sum x$  bernilai 21 yang didapatkan dari penjumlahan skor total. Nilai  $\sum xi$  didapatkan dari total soal yaitu 5 dan skor tertinggi 5 lalu dikali dan hasilnya adalah 25.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$
$$P = \frac{21}{5 \times 5} \times 100\%$$
$$P = \frac{21}{25} \times 100\%$$
$$P = 84\%$$

Angket validasi ahli media digunakan untuk mengetahui penilaian validator terhadap media Sammelalbum menggunakan Barcode. Angket ini bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran dari ahli mengenai kondisi fisik media, desain media, keserasian warna media. Kemudian hasil angket validasi ahli media ini hasilnya dapat digunakan sebagai bahan revisi produk. Yang menjadi validator ahli media adalah Hendro Ariyanto, S.sn. M.si. Berikut hasil dari validasi ahli media:

Hasil pengolahan data validasi media didapatkan bahwa  $\sum x$  bernilai 39 yang didapatkan dari penjumlahan skor total. Nilai  $\sum xi$  didapatkan dari total soal yaitu 8 dan skor tertinggi 5 lalu dikali dan hasilnya adalah 40.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$
$$P = \frac{39}{8 \times 5} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$
$$P = 97,5\%$$

Dari hasil validasi materi dan validasi media yang masing-masing 84% dan 97,5% dapat dilihat dari kriteria kelayakan yang menunjukkan bahwa validasi materi yang bernilai 84% dinyatakan layak dan tidak perlu revisi. Sementara hasil validasi media yang bernilai 97,5% dinyatakan sangat layak dan tidak perlu revisi.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan penjelasan pada bagian sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian pengembangan media *Sammelalbum* menggunakan *Barcode* untuk keterampilan menyimak kalimat rumpang bahasa Jerman siswa SMA kelas XI. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran, karena memenuhi indikator kevalidan, yakni 84% dan 97,5%. Hal ini ditunjukkan dengan data rata-rata persentase validasi dari para validator ahli media dan ahli materi.

### Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti dapat menemukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, media pembelajaran *Sammelalbum* menggunakan *Barcode* untuk keterampilan menyimak kalimat rumpang bahasa Jerman siswa SMA kelas XI dapat digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian materi ungkapan di kehidupan sehari-hari.

2. Bagi peneliti selanjutnya, media *Sammelalbum* menggunakan *Barcode* untuk keterampilan menyimak kalimat rumpang bahasa Jerman dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menghasilkan media-media lain yang lebih kreatif dan inovatif sebagai alat pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. S. (2019). *Kompetensi Guru Profesional* (4th ed.).
- Amir, P. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arief S, Sadiman, (dkk). (2010). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, D., & T. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk SMPLB / B Kelas IX Berdasarkan Standar Isi. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, 211218*.
- Azhar, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*, 4th edition (4th editio). Longman Inc.
- Chaer, A. (2010). *Kesantunan Berbahasa*. Rineka Cipta.
- Darmawan. (2001). Peningkatan Keterampilan Menyimak dengan Menggunakan Media Audio pada Siswa Kelas 2 Kaliwungu Kudus. *UNNES*.
- Grotjahn, R. (2010). *Messung der Hörverstehenskompetenz im Fach Französisch*. Lantermann.
- Kornelius, A. (2010). *Der Einsatz von Lückensätzen im Sprachunterricht*. *Linguistische Studien*, 45(3), 100-115.
- Lange, H. (2012). *Lernförderung durch Sammeln: Die Rolle von Sammelalben im Bildungskontext*. *Zeitschrift für Bildungsforschung*.
- Seidl, L. (2009). *Hörverstehen in Theorie und Praxis*. *Nordenstedt Germany:GRINVerlag*.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Edisi Ketiga. Jakarta: PENADA MEDIA GROUP
- Sudjana, N. & Riva'I, A. (2005). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan : (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)* (6th ed.). Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23rd ed.). Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2013) *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sukmadinata.(2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tarigan, H. G. (1986). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tresnadewi, S. (1994). *Developing Listening Skill in The EFL Classroom*. 16.No.1.
- Velikova, Martina. 2013. *Analyse der ausgewählten Eintufungstest zu Grammatik und Wortschatz*. Tesis. Universitas Masaryk.
- Wiemann, B. (2009). *Evaluation und Verbesserungs vorschläge für Hörverstehens aufgaben im Anfänger unterricht der Erachsen bildung*. *Chemnitz: Philosophische Fakultät*.
- Zamzani Haryadi, Z. Z. (1996). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. *Yogyakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan*.