

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LEARNINGAPPS.ORG UNTUK PENGENALAN KOSAKATA TEMA *SCHULE* PADA SISWA KELAS XI SMAN 1 MENGANTI

Jordan Yuseno Putra

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
jordanyuseno.21018@mhs.unesa.ac.id

Audrey Gabriella Titaley

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

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada hasil wawancara serta observasi selama kegiatan PLP, bahwa siswa SMAN 1 Menganti jarang menggunakan media digital seperti learningapps.org dalam pembelajaran Bahasa Jerman. Oleh karena itu, penelitian ini ingin mengangkat penggunaan media digital tersebut, khususnya dalam memperkenalkan kosakata Bahasa Jerman. Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan adanya pengembangan media pengajaran yang dapat mendukung penguasaan kosakata Bahasa Jerman siswa SMAN 1 Menganti dan membantu latihan persiapan keterampilan Bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran learningapps.org yang difokuskan pada bentuk latihan *Gruppenzuordnung* dengan tema yang disesuaikan dengan materi kelas XI SMAN 1 Menganti yaitu tema *Schule*, selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk memperoleh penilaian dari ahli media dan ahli materi sehingga dapat diketahui kelayakan media pembelajaran ini. Pengembangan ini menerapkan model penelitian pengembangan ADDIE oleh Branch (2009) yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun penelitian ini hanya menerapkan sampai tahap tiga karena hanya bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran learningapps.org bentuk latihan *Gruppenzuordnung*. Kemudian untuk teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara memasukan hasil respon ahli media dan ahli materi dari lembar validasi ke dalam rumus kelayakan atau skala likert. Hasil penelitian yang diperoleh dengan metode ini menunjukkan presentase kelayakan sebesar 95,71% dari ahli materi dan 92% dari ahli media, sehingga media pembelajaran ini dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak untuk digunakan dan tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan learningapps.org dengan tema *Schule* berhasil dikembangkan dan telah divalidasi kesesuaiannya dari aspek media dan aspek materi.

Kata kunci: Schule, Penelitian pengembangan, learningapps.org, *Gruppenzuordnung*, Pembelajaran Bahasa Jerman

Abstract

This research was based on interviews and classroom observations conducted during the PLP (Teaching Practicum) at SMAN 1 Menganti, which revealed that students rarely utilized digital media such as LearningApps.org in German language lessons. In response to this situation, this research aimed to explore the integration of digital media, particularly for introducing German vocabulary. Based on these findings, the development of instructional media was considered necessary to support students' vocabulary acquisition and preparatory language practice. The objective of this research was to develop instructional media using LearningApps.org, focusing on the *Gruppenzuordnung* (grouping) activity format. The thematic content was adapted to the material used in Grade XI German classes at SMAN 1 Menganti, specifically the theme *Schule*. In addition, this study aimed to obtain expert assessments to determine the appropriateness and quality of the developed media. The development process followed the ADDIE model proposed by Branch (2009), which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this study was limited to the third stage—development, as its purpose was to assess the feasibility of the instructional media only. The data were collected by distributing validation forms to media and content experts. The experts' responses were then analyzed using a Likert scale-based feasibility formula. The results showed that the media received a feasibility rating of 95.71% from the content expert and 92% from the media expert, placing it in the category of highly feasible and indicating no revisions were necessary. Based on these findings, it can be concluded that the instructional media using LearningApps.org with the theme *Schule* was successfully developed and validated in terms of both content and media design.

Keywords: Schule, Research and Development, LearningApps.org, *Gruppenzuordnung*, German Language Learning

Auszug

Diese Untersuchung basierte auf den Ergebnissen von Interviews und Beobachtungen, die während des Schulpraktikums (PLP) durchgeführt wurden. Dabei stellte sich heraus, dass die Schüler der SMAN 1 Menganti digitale Medien wie LearningApps.org im Deutschunterricht nur selten nutzten. Vor diesem Hintergrund verfolgte die Studie das Ziel, den Einsatz digitaler Medien zu fördern – insbesondere zur Einführung des deutschen Wortschatzes. Ziel der Untersuchung war die Entwicklung eines Lernmediums mit der Plattform LearningApps.org, das sich auf die Übungsform Gruppenzuordnung konzentriert und thematisch an den Unterrichtsstoff der 11. Klasse an der SMAN 1 Menganti angepasst ist, nämlich das Thema Schule. Darüber hinaus sollte durch die Einbindung von Expertenbewertungen festgestellt werden, inwieweit das Medium didaktisch und gestalterisch geeignet ist. Die Entwicklung folgte dem ADDIE-Modell nach Branch (2009), das aus fünf Phasen besteht: Analyse, Entwurf, Entwicklung, Implementierung und Evaluation. In dieser Studie wurde der Entwicklungsprozess jedoch auf die ersten drei Phasen beschränkt, da das Hauptziel die Bewertung der Medienqualität war. Die Datenerhebung erfolgte mittels Validierungsbögen, die von einer Fachexpertin für Inhalte und einem Experten für Mediendesign ausgefüllt wurden. Die Daten wurden mit Hilfe einer Bewertungsformel auf Grundlage der Likert-Skala analysiert. Das Ergebnis zeigte eine Eignungsquote von 95,71 % durch die Fachexpertin und 92 % durch den Medienexperten, was darauf hinweist, dass das entwickelte Lernmedium als sehr geeignet eingestuft werden kann und keiner Überarbeitung bedarf. Aus diesen Ergebnissen lässt sich schließen, dass das Lernmedium mit LearningApps.org zum Thema Schule erfolgreich entwickelt und hinsichtlich Inhalt und Gestaltung validiert wurde.

Schlüsselwörter: Schule, Entwicklungsforschung, LearningApps.org, Gruppenzuordnung, Deutsch als Fremdsprache

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat atau metode untuk menyampaikan materi agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Media pembelajaran bisa berupa teknologi seperti web atau aplikasi, maupun alat dan metode serta aktivitas interaktif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa khususnya bahasa asing, sangat disarankan bagi pendidik atau pengajar bahasa asing agar menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, hal ini sangat sesuai dengan teori kognitif multimedia oleh Mayer (2001) bahwa penyampaian materi akan lebih efektif jika disampaikan melalui kombinasi teks, audio, gambar dan video. Teori ini didukung dengan pernyataan Arsyad (2011) bahwa media pembelajaran yang inovatif merupakan media pembelajaran yang menarik atau interaktif, sederhana dan jelas, serta mendukung tujuan pembelajaran. Sementara itu, Daryanto (2016) menekankan bahwa pembelajaran yang inovatif harus relevan dengan materi pembelajaran, praktis atau mudah digunakan, serta mampu memberikan stimulus atau rangsangan bagi minat dan motivasi belajar siswa

Berdasarkan ketiga teori dan pernyataan oleh Mayer, Arsyad, dan Daryanto tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat mempermudah pendidik atau tenaga pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran agar menghasilkan kualitas pendidikan yang bermutu. Oleh karena itu setiap pendidik disarankan untuk selalu mengeksplor media pembelajaran inovatif baru lainnya. Alasan ini yang melatarbelakangi penelitian pengembangan media pembelajaran ini, bentuk latihan

Gruppenzuordnung pada learningapps.org karena adanya kecocokan unsur inovatif serta sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran Bahasa Jerman di SMAN 1 Menganti. Selain itu, bentuk latihan *Gruppenzuordnung* pada *learningapps.org* memiliki unsur gamifikasi dengan cara menjodohkan antara gambar dan kosakata yang sesuai, pendidik juga bisa melengkapi jawaban dengan konteks serta audio yang dapat membantu peserta didik untuk mengetahui cara pelafalan kosakata tersebut. Pengembangan yang akan dilakukan yakni upaya untuk penambahan prosedur permainan serta penyesuaian isi media pembelajaran dengan tema atau materi pembelajaran untuk membantu siswa dalam berlatih kosakata Bahasa Jerman khususnya tema *Schule*

Selain berdasarkan teori, hal utama yang mendasari alasan dilakukannya pengembangan media pembelajaran ini adalah hasil observasi selama melakukan kegiatan PLP serta hasil wawancara dengan guru Bahasa Jerman di SMAN 1 Menganti. Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dengan guru SMAN 1 Menganti bahwa meskipun media pembelajaran learningapps.org khususnya bentuk latihan *Gruppenzuordnung* merupakan media pembelajaran yang inovatif, namun penyajian latihan pada media pembelajaran ini terlalu singkat sehingga menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyerap atau mengenali kosakata secara optimal, sehingga perlu adanya pengembangan pada media pembelajaran ini agar dapat menjadi media pembelajaran yang mampu mendukung proses siswa dalam berlatih untuk mengenal kosakata.

Tema yang dipilih yaitu *Schule* telah dipastikan sesuai dengan kurikulum serta buku pelajaran yang

digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jerman di SMAN 1 Menganti selain itu, tema Schule dipilih karena merupakan tema dasar yang perlu dikuasai siswa dan memiliki banyak kosakata khususnya dalam kata benda (Nomen) yang harus dikuasai.

Penelitian ini difokuskan pada kata benda / Nomen tema Schule untuk siswa kelas XI serta tingkat soal vorbereitende Übungen. Selain itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan

Gagasan atau ide penelitian pengembangan media pembelajaran learningapps.org ini dilakukan berdasarkan pandangan dari para ahli untuk memperjelas kerangka berpikir dan terhindar dari pemahaman yang salah dalam menyusun penelitian pengembangan ini. Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang berfokus pada persiapan keterampilan menulis serta latihan soal lanjutan berupa vorbereitende Übungen.

1. Pengembangan

Pengembangan berarti memperluas dan memperdalam pengetahuan yang sudah ada, pernyataan ini dikemukakan oleh Sugiyono (2010:5), menurut Majid (2005:24) bahwa pengembangan adalah proses yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam aspek teknis, pemahaman teori, konsep, serta nilai moral melalui berbagai bentuk pelatihan dan pendidikan. Selain itu Drucker (1954) mendefinisikan pengembangan sebagai upaya untuk menciptakan nilai tambah yang menjadikan organisasi lebih baik dalam hal kinerja, kualitas, dan inovasi.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran Suryani (2018:5), sementara itu, Arsyad (2016: 3) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran. Kemudian teori efektivitas media diungkapkan Mayer (2001), bahwa media pembelajaran yang interaktif dengan melibatkan kombinasi audio, teks, dan gambar dapat mempercepat pemahaman atau penyampaian informasi dalam pembelajaran, hal ini karena otak manusia memproses informasi verbal dan visual secara bersamaan, selain itu media pembelajaran berbasis mobile dapat mempercepat pemahaman dalam pembelajaran bahasa karena aksesnya yang fleksibel dan bisa digunakan berulang, hal ini diungkapkan oleh Kukulska-Hulme (2008:271-289).

3. Latihan Persiapan Menulis

Menurut Kast (1999:34) latihan keterampilan menulis harus dimulai dari tahapan yang paling sederhana, yaitu tahap satu atau tahap vorbereitende Übungen, pada tahap ini siswa akan berlatih kosakata yang nantinya pada tahap berikutnya dapat membantu siswa mengembangkan kosakata tersebut menjadi sebuah teks. Bernd Kast juga mengungkapkan bahwa tahapan tentang teori menulis ini bisa dilakukan sampai tahap tertentu saja sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran learningapps.org, sehingga kebutuhan penerapan teori menulis oleh Bernd Kast (1999:34) hanya sampai tahap vorbereitende Übungen atau tahap latihan persiapan untuk menunjang keterampilan menulis yang berfokus untuk mempersiapkan siswa pada tahap berikutnya.

4. Schreiben als Mittel

Dalam pembelajaran bahasa asing, keterampilan menulis tidak hanya berfungsi sebagai tujuan akhir (Schreiben als Ziel), tetapi juga sebagai sarana untuk mendukung pemerolehan bahasa, yang dikenal dengan istilah Schreiben als Mittel. Pendekatan ini menekankan kegiatan menulis sebagai alat bantu untuk memperkuat penguasaan kosakata, struktur kalimat, dan tata bahasa secara umum. Glaser (2004) menyatakan bahwa schreiben als mittel memungkinkan peserta didik untuk memahami dan menguasai unsur-unsur kebahasaan melalui latihan menulis yang bersifat sistematis dan reflektif. Aktivitas ini mencakup latihan latihan seperti melengkapi kalimat, menyusun kalimat, atau membuat deskripsi singkat yang membantu siswa dalam memahami serta menerapkan struktur gramatikal secara aktif. Hal yang serupa juga disampaikan oleh Böttcher (2010) menekankan pentingnya penggunaan menulis dalam pembelajaran bahasa sebagai alat untuk mendukung proses berpikir dan kreativitas. Menurutnya, kegiatan menulis tidak hanya meningkatkan daya ingat terhadap kosakata dan struktur bahasa, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Chaabani (2021) menambahkan bahwa menulis sebagai sarana memainkan peran strategis dalam memfasilitasi refleksi, membangun makna, serta memperkuat kompetensi berbahasa secara menyeluruh. Dalam hal ini hasil tulisan tidak menjadi fokus utama, melainkan proses penggunaan bahasa secara aktif dalam konteks yang bermakna. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, pendekatan schreiben als mittel dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pembelajaran bahasa asing karena dapat mendukung penguasaan bahasa secara menyeluruh, baik secara kognitif maupun linguistik atau kemampuan berbahasa.

5. Penelitian Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, sehingga untuk memahami konsep penelitian pengembangan, diperlukan acuan terkait penelitian pengembangan sebagai dasar atau acuan penelitian. Borg&Gall (1983:772) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* merupakan proses yang digunakan dengan tujuan mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk mendapatkan dan menguji keefektifan produk pendidikan (Sugiono,2015:407). Sujadi (2010:164) juga mendefinisikan konsep *R&D* atau penelitian dan pengembangan sebagai proses atau cara untuk mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada dan bisa dipertanggungjawabkan.

Ibrahim (2011:30) Menjelaskan bahwa model penelitian dan pengembangan *ADDIE* adalah pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan model *ADDIE* terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Selain itu, Batubara (2020) menjelaskan bahwa penerapan konsep *ADDIE* dalam penelitian dan pengembangan meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, namun dalam konteks tertentu penelitian dapat difokuskan hingga tahap pengembangan saja.

6. Kelayakan Media Pembelajaran

Arsyad (2017:219) pada bukunya yang berjudul media pembelajaran juga menyatakan dalam menyusun instrumen validasi harus mencakup tiga aspek yaitu, kualitas teknik untuk menilai ketepatan desain dan kemenarikan media, kualitas isi dan tujuan untuk menilai kesesuaian materi dengan kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran, serta kualitas instruksional untuk menilai kejelasan petunjuk atau prosedur penggunaan media pembelajaran serta interaktivitas media.

Nieveen (1997) bahwa kualitas sebuah media pembelajaran dapat dilihat dari aspek validitas (*validity*), Praktikalitas (*practicality*), Efektivitas (*Effectiveness*), ketiga kriteria inilah yang digunakan untuk menilai alat bantu atau media pembelajaran. Oleh karena itu dalam menilai media pembelajaran ini dibutuhkan beberapa ahli untuk memvalidasi media pembelajaran ini. Dalam pengembangan media pembelajaran *learningapps.org* diperlukan 2 ahli untuk memvalidasi kepraktisan, kelayakan media pembelajaran ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (Research and Development) dengan mengacu pada model *ADDIE* yang mencakup lima tahap sistematis, yakni Analysis, Design, Development,

Implementation, dan Evaluation. Namun, karena fokus utama penelitian ini adalah pada pengembangan media dan validasi kelayakan, maka pelaksanaan dibatasi hingga tahap ketiga, yaitu tahap Development. Pembatasan ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan dan menilai tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis web *LearningApps.org*, tanpa melibatkan implementasi langsung di kelas

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan lapangan. Pada tahap analisis ini akan dilakukan studi lapangan serta kajian pustaka. Studi lapangan dilakukan dengan cara melakukan kegiatan wawancara dengan guru SMAN 1 Menganti serta berdasarkan hasil observasi selama kegiatan magang atau kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) pada tahun 2024, selanjutnya akan dilakukan kajian pustaka dengan cara mencari teori yang berhubungan dengan kebutuhan media dan materi pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain ini merupakan tahap proses untuk menyusun konsep untuk media pembelajaran berbasis web *learningapps.org*. Konsep yang dikembangkan adalah berupa perancangan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran di SMAN 1 Menganti untuk kelas XI, dalam hal ini tema yang digunakan adalah *Schule* pada buku *deutsch ist einfach 1*. Latihan soal yang dikembangkan bertujuan untuk menunjang atau mempersiapkan peserta didik dalam keterampilan menulis atau *vorbereitende Übungen*. Berikut merupakan desain rancangan atau bentuk media pembelajaran *learningapps.org* bentuk latihan *Gruppenzuordnung*.

Latihan yang digunakan pada tahap desain ini merupakan bentuk latihan *Gruppenzuordnung* yang diberikan dalam bentuk barcode dan tautan yang ditampilkan melalui layar LCD dan di berikan melalui aplikasi whatsapp pada setiap kegiatan pembelajaran tema *Schule*. Pemberian barcode tersebut bertujuan agar siswa dapat mengakses latihan *Gruppenzuordnung* kapanpun dan dimanapun. Barcode dan tautan tersebut diberikan dengan tujuan agar siswa tetap dapat mengakses media pembelajaran di luar jam pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan pada penelitian ini berupa penyesuaian materi *pembelajaran* dengan tema *Schule* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran di SMAN 1 Menganti. Selain itu, pada pengembangan ini terdapat penambahan latihan soal lanjutan. Setelah siswa berhasil

menjodohkan kata atau elemen dengan gambar yang sesuai, Siswa diminta untuk mengerjakan soal tingkat *vorbereitende Übungen* untuk menunjang kemampuan menulis. Kosakata yang digunakan adalah kosakata terkait tema *Schule* yang telah dipelajari ketika berlatih menggunakan media pembelajaran *learningapps.org* dengan bentuk latihan *Gruppenzuordnung*. Setelah pengembangan media pembelajaran dilakukan, maka selanjutnya akan dilakukan tahap validasi kepada dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi.

Ahli media bertugas untuk menilai kelayakan tampilan media pembelajaran. Ahli media yang menilai media pembelajaran ini adalah Bapak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si. yang merupakan seorang dosen program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Surabaya.

Ahli media bertugas untuk memastikan media pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum dan layak untuk digunakan. Ahli materi yang akan memberikan penilaian pada materi/isi dalam media pembelajaran ini adalah Ibu Juli Andrijani, S.Pd. yang merupakan guru Bahasa Jerman di SMAN 1 Menganti.

Teknik Analisis Data

Berdasarkan hasil dari lembar validasi yang telah mendapat respon dari para ahli, data akan diolah menggunakan teknik analisis kelayakan menurut Sugiono (2016:134-137) sebagai berikut:

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

P = kelayakan

$\sum x$ = Jumlah Respon atau Jawaban Penilaian

$\sum xi$ = Jumlah Nilai atau Jawaban Tertinggi

Setelah mendapatkan hasil dari para ahli dari lembar validasi berupa presentase, hasil presentase tersebut akan dibagi kedalam beberapa kategori sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 1 . Kriteria kelayakan media berdasarkan presentase kelayakan.

Presentase %	Kriteria Kelayakan
90-100%	Sangat valid/layak
80-89%	Valid, bisa digunakan, dan tidak perlu revisi
60-79%	Cukup layak, belum bisa digunakan, dan perlu revisi
40-59%	Kurang layak, perlu revisi
<40%	Media pembelajaran tidak bisa digunakan

Kelayakan media pembelajaran ini dinilai berdasarkan hasil presentase yang diperoleh dari total respon atau skor ahli materi dan media, kemudian akan digolongkan kedalam kategori pada tabel presentase kelayakan, misal apabila total skor dari para ahli mencapai 85% ,maka media pembelajaran dinyatakan valid atau layak untuk digunakan atau diimplementasikan. Namun jika skor dibawah 59%, maka media pembelajaran memerlukan adanya revisi atau perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bagian ini merupakan penjabaran hasil data dari langkah langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan model ADDIE hingga tahap tiga, yaitu tahap (1) tahap analisis , (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan. Berikut adalah pembahasan untuk tahap analisis, desain, dan pengembangan.

Tahap analisis (*Analysis*)

Tahapan ini merupakan tahapan pertama dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Pada tahap analisis ini, dilakukan observasi atau pengamatan lapangan untuk mengetahui kebutuhan atau kendala pada siswa kelas XI SMAN 1 Menganti. Hasil analisis didapat melalui proses observasi lapangan dan hasil wawancara antara peneliti dengan Ibu Juli Andrijani, S.Pd. selaku guru Bahasa Jerman SMAN 1 Menganti. Berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa adanya kebutuhan media pembelajaran inovatif yang menantang dan sesuai dengan tujuan pembelajaran di SMAN 1 Menganti untuk menunjang atau mendukung keterampilan berbahasa siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran *learningapps.org* diperkenalkan dengan harapan dapat membantu siswa menganal kosakata baru serta menunjang keterampilan berbahasa siswa.

Berdasarkan hasil diskusi bersama antara peneliti dengan Ibu Juli Andrijani, S.Pd. selaku guru SMAN 1 Menganti, bahwa media pembelajaran *learningapps.org* menarik dan bersifat interaktif. Dengan media pembelajaran ini, siswa dapat mempelajari kosakata baru secara bertahap dan relatif cepat. Meskipun demikian, siswa tetap perlu melakukan latihan secara berulang sehingga penyerapan kosakata baru tema *schule* dapat lebih optimal. Oleh karena itu, diperlukan latihan atau latihan tambahan yang diberikan dalam bentuk lembar kerja siswa untuk mendukung proses pengenalan kosakata dengan tema *Schule*. Latihan dalam lembar kerja tersebut merupakan *Vorbereitende Übungen* yang diberikan pada siswa dengan harapan memperkuat penguasaan kosakata dasar

dengan tema *Schule* yang sebelumnya dipelajari dengan media pembelajaran *learningapps.org*.

Tahap Desain (Design)

Setelah mengetahui kebutuhan yang didapat pada tahap analisis, berikutnya adalah tahap design atau perancangan untuk memberikan gambaran pengembangan media pembelajaran serta mempersiapkan kebutuhan untuk tahap pengembangan media pembelajaran *learningapps.org* bentuk latihan *Gruppenzuordnung* untuk tema *Schule*, seperti melakukan desain materi atau penyeleksian kosakata dengan tema *Schule* yang difokuskan pada kata benda atau *Nomen*, kemudian dilanjutkan dengan persiapan desain konten media atau tampilan media. Media pembelajaran dirancang menggunakan bentuk latihan *Gruppenzuordnung* dari platform *LearningApps.org*. Dalam media ini, siswa, diminta untuk mencocokkan kosakata dalam Bahasa Jerman dengan gambar yang sesuai. Kosakata yang digunakan sebanyak enam kata benda *Nomen* yang berhubungan dengan tema *Schule*, seperti *das Buch*, *das Papier*, *das Handy*, dan sebagainya. Perancangan media ini berupa menjodohkan gambar dan elemen yang sesuai. Pendekatan ini dipilih karena lebih sederhana, konkret, dan dapat membantu siswa dalam mengenali kosakata dengan lebih mudah melalui kombinasi visual dan teks. Adapun tujuan pembelajaran tema *Schule* yang menggunakan media pembelajaran *learningapps.org* sebagai berikut:

1. Memperkenalkan kosakata yang relevan di lingkungan sekolah.
2. Mengidentifikasi atau mengenali benda di sekolah dalam Bahasa Jerman
3. Menulis kalimat singkat tema *Schule* dengan bantuan lembar kerja sebagai *vorbereitende Übungen*

Setelah merancang latihan dan menentukan tujuan pembelajaran pada *learningapps.org*, terdapat langkah tambahan yang dilakukan yaitu,

1. Tahap Penyeleksian Kosakata

Penyeleksian kosakata Bahasa Jerman yang difokuskan pada benda yang dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar seperti kata benda atau *Nomen*. Kosakata yang digunakan merupakan hasil seleksi berdasarkan pertimbangan berikut :

1. Kosakata relevan dengan situasi lingkungan sekolah di Indonesia khususnya SMAN 1 Menganti.
2. Kosakata dapat divisualisasikan secara jelas dalam bentuk gambar yang konkret serta bebas hak cipta.

3. Kosakata sesuai dengan tingkat bahasa dasar A1 dan buku *Deutsch ist einfach 1*

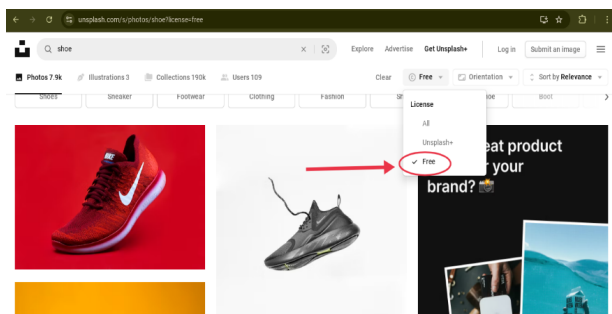
Kosakata yang digunakan pada *learningapps.org* merupakan kosakata yang terdapat pada buku *Deutsch ist einfach 1* bab dua tema *Schule* dan kosakata pada bagian Glossarium atau *Glossar* halaman 223. Kosakata yang dipilih kemudian dirangkum ke dalam tabel sesuai dengan kategori artikelnya *der*, *die*, atau *das*, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Seleksi kosakata dari buku *Deutsch ist einfach 1* tema *Schule*.

NO	DER	DIE	DAS
1	<u>Computer</u>	<u>Lampe</u>	<u>Buch</u>
2	<u>Mülleimer</u>	<u>Tasche</u>	Poster
3	<u>Stuhl</u>	<u>Armbanduhr</u>	Handy
4	<u>Filzstift</u>	<u>Wanduhr</u>	<u>Fenster</u>
5	<u>Schuh</u>	<u>Brille</u>	Ventilator
6	Kuli <u>/Kugelschreiber</u>	<u>Tafel</u>	<u>Regal</u>
7	<u>Tisch</u>	<u>Tür</u>	<u>Labor</u>
8	<u>Bleistift</u>	<u>Schere</u>	<u>Mäppchen</u>
9	<u>Spitzer</u>	<u>Schulkantine</u>	Wörterbuch
10	<u>Radiergummi</u>	<u>Landkarte</u>	<u>Lineal</u>
11	<u>Projektor</u>	<u>Mappe</u>	<u>Papier</u>
12	<u>Farbstift</u>	<u>Toilette</u>	
13	<u>Textmarker</u>		
14	<u>Lehrer</u>		
15	Kalender		
16	<u>Kleber</u>		
17	<u>Hefter</u>		
18	<u>Zirkel</u>		
19	<u>Klassenraum</u>		

2. Tahap Pencarian Gambar

Tahap pencarian gambar ini bertujuan untuk mencari gambar dari kosakata yang telah diseleksi pada tahap penyeleksian kata. Gambar yang dipilih memvisualisasikan kata benda di dalam daftar kosakata secara konkret. Gambar yang dipilih harus komunikatif, representatif yang artinya gambar yang ditampilkan tidak bersifat ambigu, sehingga diharapkan siswa dapat memahami gambar tersebut. Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran ini berasal dari situs <https://unsplash.com/s/photos/laboratorium?license=free>, yang menyediakan gambar berlisensi bebas untuk penggunaan pribadi dan komersial, termasuk kegiatan pendidikan. Sesuai ketentuan lisensi Unsplash, gambar-gambar tersebut dapat digunakan tanpa izin khusus dan tanpa kewajiban mencantumkan atribusi, meskipun mencantumkan sumber tetap dianjurkan. Untuk mendapatkan gambar pada situs ini secara gratis, pengguna dapat menekan fitur filter dengan kategori *free* atau gratis seperti contoh tanda panah merah pada gambar berikut:

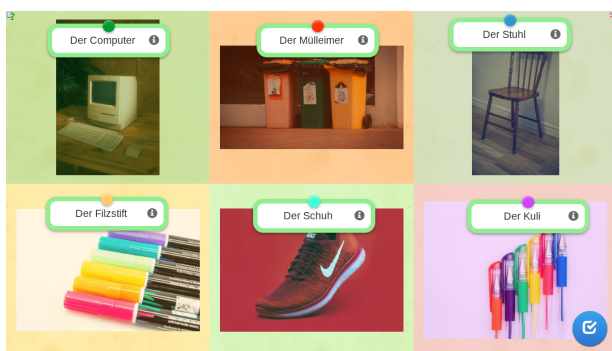


Gambar 1. Pencarian Visual gambar kosakata bebas hak cipta pada aplikasi unplash

Selain itu sumber gambar yang digunakan dalam media pembelajaran ini merupakan hasil pemotretan sendiri, karena ketidaktersediaan sumber gambar pada web unplash maupun web bebas hak cipta lainnya. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambar yang jelas, representatif, serta menghindari resiko plagiasi atau pelanggaran hak cipta. Kemudian seluruh visual gambar kosakata terlebih dahulu dikumpulkan, dan disimpan kedalam galeri atau penyimpanan perangkat yang akan digunakan untuk membuat bentuk latihan *Gruppenzuordnung*. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pada tahap pengembangan media pembelajaran *learningapps.org* bentuk latihan *Gruppenzuordnung*.

Tahap Pengembangan (Development)

Setelah melakukan perancangan media pembelajaran, maka media pembelajaran *learningapps.org* bentuk latihan *Gruppenzuordnung* dapat dikembangkan. Ini adalah tahapan untuk mewujudkan pengembangan media pembelajaran ini. Berikut merupakan hasil pengembangan media pembelajaran *learningapps.org* bentuk latihan *Gruppenzuordnung*:



Gambar 2. Hasil pengembangan media pembelajaran learningapps.org bentuk latihan *Gruppenzuordnung*.

I. Wie heißt das Wort? Ergänze die Lücke!

- 1) Der Sc_u ist schmutzig.
- 2) Das ist ein M_L_e_i_er.
- 3) Der C_m_u_r ist teuer.
- 4) Das ist ein Fil_s_t_f.
- 5) Der K_L ist billig.

II. Raten sie die Wörter!

1. Was sind in deiner Tasche?

* Da ist ein Fil und ein Ku.

2. Was sind in deiner Klasse?

* Da ist ein Com ein Mül und ein St.

Gambar 3. vorbereitende Übungen bentuk soal

1

Pada gambar 4 terdapat salah satu contoh latihan soal yang kosakata nya telah disesuaikan dengan media pembelajaran *learningapps.org*. Siswa diberikan *barcode* untuk mengakses media pembelajaran *learningapps.org* terkait tema *Schule*. *Barcode* diberikan dalam proses pembelajaran. Kemudian siswa diminta mengerjakan latihan pada *learningapps.org*. Berikut ini merupakan *barcode* dan tautan untuk mengakses latihan pada pembelajaran learningapps.org.

Tabel 3 . Barcode dan tautan untuk mengakses media pembelajaran

	<i>Gruppenzuordnung</i>	<i>vorbereitende Übungen</i>
<i>Barcode</i> <i>Bentuk soal</i> <i>1</i>		
	https://learningapps.org/watch?v=pn3k0rpna25	https://1drv.ms/w/c/ad801e512e61e59/EZDq6a05ka3HnjKfWwL5A0UB_LWW3F9R6HTwsPCONW_eQ?e=8KvsDa
<i>Barcode</i> <i>Bentuk soal</i> <i>dua</i>		
	https://learningapps.org/watch?v=pdw1cnx0t25	https://1drv.ms/w/c/ad801e512e61e59/EXxeZLoLX6I2pLgSUIVP_Qu4BFOOK2qImhr9ndrL1Ntt4w?e=xs0JXu

Barcode Bentuk soal tiga		
	https://learningapps.org/watch?v=p9aiv90qc25	https://1drv.ms/w/c/ad801e512e61e59/EWTu9iI96_pCs3nb9R2oKUCBI91C_SrtYnRq4oOYC-Xww?e=Be74oa
Barcode Bentuk soal empat		
	https://learningapps.org/watch?v=pu3whn3c525	https://1drv.ms/w/c/ad801e512e61e59/EbUYsBWgoaAsBgOAIOIeIsBhn2WGüWkSHgSEa9xKxow?e=vhki8Q
Barcode Bentuk soal lima		
	https://learningapps.org/watch?v=p145u9hnn25	https://1drv.ms/w/c/ad801e512e61e59/EWgJL1APGXpCgiY_Rf6_iWwBvw_6ttYS51u5k1DNLWY4A?e=YuzTru
Barcode Bentuk soal enam		
	https://learningapps.org/watch?v=pnm154t6t25	https://1drv.ms/w/c/ad801e512e61e59/EfyH4MTeAt9IjSTXRY3zDncBN4TjNw4NxpvtP-t0RMZew?e=uhjDsd

Barcode Bentuk soal tujuh		
	https://learningapps.org/watch?v=pz770dszk25	https://1drv.ms/w/c/ad801e512e61e59/EWSOSd9tugFJu9biiCvhWCKBc620esu6YM6hNSXuRiMOeg?e=cgqXcd

Tabel dua menginformasikan tujuh latihan pada learningapps.org dan tujuh lembar kerja sebagai *vorbereitende Übungen*. Setiap latihan pada learningapps.org dan lembar kerja memiliki barcode masing masing dengan kata lain barcode bersifat berpasangan. Dalam setiap latihan learningapps.org memperkenalkan enam kosakata baru dengan tema *Schule*. Pada lembar kerja terdapat Latihan tersebut melatih kosakata yang sudah dipelajari pada learningapps.org seperti melengkapi kata dan kalimat rumpang.

Pengembangan media pembelajaran yang telah berhasil direalisasikan dengan menambahkan *vorbereitende Übungen* sebagai latihan lanjutan dan kosakata yang telah disesuaikan dengan tema *Schule*. Kemudian dilakukan tahap validasi kepada dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berikut ini adalah hasil validasi ahli materi dan ahli media:

Validasi oleh Ahli Materi

Validasi pertama dilakukan oleh Ibu Juli Andrijani, S.Pd., guru Bahasa Jerman di SMAN 1 Menganti. Beliau diminta menilai kesesuaian isi media dengan kurikulum pembelajaran serta relevansi kosakata terhadap buku ajar *Deutsch ist einfach 1* yang digunakan di sekolah tersebut. Penilaian dilakukan melalui lembar validasi yang terdiri dari 14 butir pernyataan menggunakan skala Likert. Berikut merupakan lembar validasi ahli materi:

Tabel 3. validasi ahli materi

No	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian tema <i>Schule</i> dengan kurikulum sekolah.					✓	Sangat baik
2	Kesesuaian kosakata dengan buku <i>Deutsch ist</i>					✓	Sangat baik

	infach 1 dan materi kelas XI					
3	Representasi kosakata yang relevan dengan lingkungan sekolah				✓	Sangat baik
4	Jumlah kosakata yang proporsional untuk pembelajaran mengenalan kosakata			✓		Baik
5	Ketepatan gambar/visual dalam mewakili arti kata benda				✓	Sangat baik
6	Keselaran soal dengan konsep <i>vorbereitende Übungen</i>			✓		Baik
7	Kesesuaian soal latihan lanjutan setingkat <i>vorbereitende Übungen</i> dengan kemampuan siswa				✓	Sangat baik
8	Dukungan Media terhadap kemudahan siswa mengenali kosakata baru				✓	Sangat baik
9	Dukungan Media terhadap keterampilan berbahasa dasar secara umum (khususnya untuk persiapan keterampilan menulis)				✓	Sangat baik
10	Kesesuaian tingkat kesulitan kosakata dengan kemampuan siswa kelas XI			✓		Baik
11	Keterkaitan hubungan antara kosakata pada media dan latihan lanjutan yang diberikan				✓	Sangat baik
12	Konsistensi Kosakata dalam media dengan tema <i>Schule</i>				✓	Sangat baik
13	Kemampuan media dalam memfasilitasi siswa untuk mengenali kosakata secara mandiri tanpa bantuan langsung guru				✓	Sangat baik

14	Ketepatan ejaan atau penulisan kosakata pada media pembelajaran					✓	Sangat baik
----	---	--	--	--	--	---	-------------

Melalui data yang diperoleh dari respon ahli materi pada tabel pertanyaan tersebut, data akan diolah menggunakan rumus kelayakan, sebagai berikut:

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

$$p = \frac{67}{70} \times 100\%$$

$$p = 95,71\%$$

Dari total skor 67 yang diperoleh terhadap nilai maksimal 70, diperoleh persentase kelayakan sebesar 95,71%, yang dikategorikan sebagai “sangat layak” menurut standar kelayakan media pembelajaran. Tidak ditemukan kekurangan berarti dari segi isi dan relevansi materi. Komentar kualitatif dari ahli materi juga menyatakan bahwa media ini sangat mendukung pembelajaran di kelas karena tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan, dapat diakses secara daring, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Validasi ini sekaligus menunjukkan bahwa pemilihan kosakata berupa kata benda (*Nomen*) dari tema *Schule* dinilai tepat, karena mampu membantu siswa dalam mengenali objek secara visual dan memahami artinya melalui konteks gambar yang diberikan.

Validasi oleh Ahli Media

Validasi kedua diberikan oleh Bapak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si., dosen Desain Komunikasi Visual dari Universitas Negeri Surabaya. Validasi ini berfokus pada aspek visual, estetika, navigasi, dan keterbacaan media. Berikut merupakan lembar penilaian yang diberikan ahli media pada lembar validasi media:

Tabel 4 . Validasi ahli media

No	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan fitur <i>Gruppenzuordnung</i> pada media pembelajaran <i>Learningapps.org</i>				✓		Baik
2	Gambar yang dipilih merepresentasikan kosakata			✓			Cukup

3	Kejelasan dan ukuran gambar				✓	Sangat baik
4	posisi penempatan gambar				✓	Sangat baik
5	Kejelasan perintah atau tatacara penggunaan media				✓	Sangat baik
6	Kejelasan ukuran tulisan				✓	Sangat baik
7	Kejelasan <i>font</i> atau bentuk tulisan				✓	Sangat baik
8	Kemudahan akses pada media pembelajaran				✓	Sangat baik
9	Kejelasan suara audio				✓	Sangat baik
10	Kejelasan <i>feedback</i> atau fitur koreksi otomatis antarjawaban benar dan salah			✓		Baik

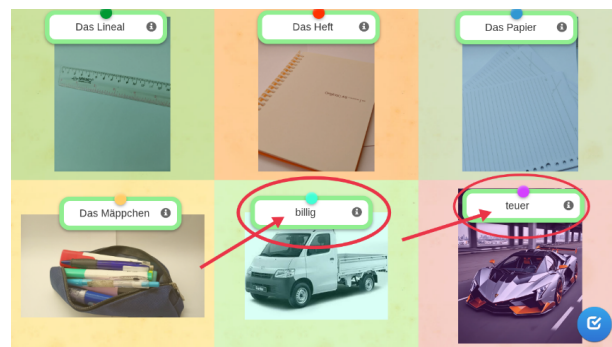
$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$p = 92\%$$

Melalui lembar validasi yang terdiri dari 10 butir pernyataan, media ini memperoleh skor 46 dari nilai maksimal 50, yang berarti 92%, dan dikategorikan sebagai “sangat layak”.

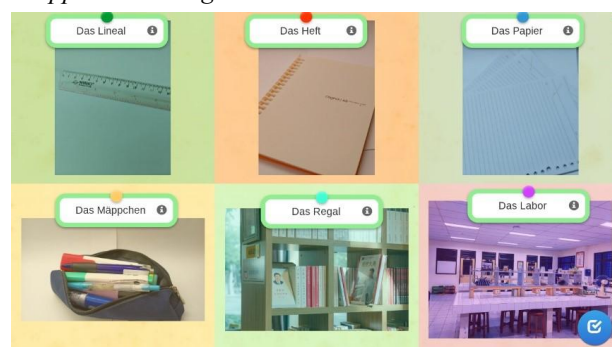
Namun, terdapat beberapa masukan penting dari ahli media yang menjadi bahan evaluasi dan tindak lanjut pengembangan. Pertama, disarankan agar kosakata berupa kata sifat diganti dengan kata benda, karena kata sifat sulit divisualisasikan dan berisiko menimbulkan ambiguitas.



Gambar 4 : Media pembelajaran bentuk latihan enam sebelum revisi

Sebagai contoh, penggunaan gambar mobil sport paada gambar 4 untuk merepresentasikan kata *teuer* (mahal) dapat mengacaukan persepsi siswa sebab siswa mungkin justru mengenal gambar tersebut sebagai “mobil” atau bahkan mengartikannya sebagai “cepat”. Masukan ini menjadi krusial karena menyangkut kejelasan tujuan pembelajaran media dalam menyampaikan makna.

Sebagai respons terhadap saran tersebut, dilakukan penyesuaian isi media. Gambar-gambar yang sebelumnya merepresentasikan kata sifat diganti dengan gambar yang secara langsung mewakili kata benda konkret, seperti *das Buch*, *der Stuhl*, atau *das Papier*. Berikut merupakan gambar media pembelajaran learningapps.org bentuk latihan enam *Gruppenzuordnung* :



Gambar 5. Media pembelajaran bentuk latihan enam setelah revisi.

Pada gambar lima tersebut, bagian kelompok dan elemen kata sifat seperti *billig*, *teuer* telah diganti dengan kata benda yang dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar sehingga tidak menimbulkan ambiguitas.

Perubahan ini juga diikuti dengan penyesuaian pada batasan masalah dalam penelitian, yakni bahwa fokus kosakata kini secara eksplisit hanya mencakup kata benda, untuk memastikan kejelasan visual dan menghindari kesalahan interpretasi.

Masukan kedua berkaitan dengan desain warna pada tampilan media. Ahli media menyarankan agar elemen desain mencerminkan nuansa budaya Jerman,

misalnya dengan penggunaan warna bendera Jerman (hitam, merah, dan kuning). Namun, saran ini tidak dapat direalisasikan secara penuh karena keterbatasan teknis pada platform LearningApps.org, yang tidak menyediakan fitur pengaturan warna latar sesuai keinginan pengguna. Namun demikian, media tetap dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan aspek lain yang telah terpenuhi.

Pembahasan

Temuan dari validasi ahli memperkuat kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi maupun tampilan. Keberhasilan media ini terletak pada:

1. Kesesuaian tema dengan kebutuhan pembelajaran sekolah: Kosakata dipilih berdasarkan kurikulum kelas XI dan isi buku *Deutsch ist einfach 1*, sehingga relevan dengan konteks lokal dan dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran.
2. kebermanfaatan bentuk latihan visual: Latihan *Gruppenzuordnung* memungkinkan pengenalan kosakata melalui asosiasi gambar dan teks, yang mendukung proses kognitif siswa secara lebih natural sesuai dengan prinsip teori kognitif multimedia oleh Mayer (2001).
3. Penambahan prosedur *vorbereitende Übungen*: Latihan tambahan dalam bentuk lembar kerja membantu siswa memproses kosakata secara aktif melalui kegiatan menulis dasar. Ini sejalan dengan pendekatan *Schreiben als Mittel* yang menempatkan kegiatan menulis sebagai alat bantu penguatan bahasa.
4. Respons terhadap masukan ahli: Penyesuaian isi dilakukan berdasarkan masukan yang bersifat kritis, yang menunjukkan bahwa pengembangan media tidak bersifat kaku tetapi adaptif terhadap kebutuhan dan dinamika pembelajaran.

Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pengembangan media berbasis kebutuhan lapangan dan teori yang relevan dapat menghasilkan produk yang aplikatif dan layak digunakan. Namun, karena penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan, efektivitas media dalam praktik pembelajaran secara langsung belum diuji. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi pengaruh media ini terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam aspek keterampilan menulis.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran *learningapps.org* untuk pengenalan kosakata pada siswa kelas XI SMAN 1 Menganti, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *learningapps.org* ini adalah model pengembangan ADDIE, yang memiliki lima tahap penelitian yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun penelitian pengembangan model ADDIE ini dapat diterapkan sampai tahap tiga atau tahap pengembangan sangat bergantung dari kebutuhan atau fokus penelitian, sehingga penelitian ini hanya menerapkan hingga tahap tiga saja karena kebutuhan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran serta mengetahui kelayakan media pembelajaran *learningapps.org* ini khususnya bentuk latihan *Gruppenzuordnung*. Dalam penelitian pengembangan ini terdapat enam latihan pada *learningapps.org* dalam bentuk *Gruppenzuordnung* untuk memperkenalkan kosakata baru dengan tema *Schule*, kemudian untuk setiap latihan tersebut terdapat lembar kerja yang berisi latihan tambahan untuk membantu siswa menggunakan kosakata tema *Schule* yang diperkenalkan.

Hasil yang diperoleh berdasarkan respon ahli materi pada lembar validasi ahli materi mendapatkan skor dengan presentase kelayakan 95,71% yang berarti termasuk kedalam kategori sangat layak dan tidak perlu revisi. Kemudian hasil yang didapat berdasarkan respon ahli media pada lembar validasi media mendapat presentase skor kelayakan 92% yang berarti termasuk kedalam kategori sangat layak dan tidak perlu revisi. Namun berdasarkan kolom komentar dan saran pada lembar validasi media terdapat saran untuk mengganti kata sifat menjadi kata benda dengan pertimbangan menghindari kesalahan interpretasi berpikir serta kemudahan visual. Berdasarkan masukan tersebut telah dilakukan penyesuaian terhadap media pembelajaran serta terhadap batasan masalah bahwa kosakata hanya difokuskan pada kata benda atau *Nomen*.

Saran

Berdasarkan penelitian ini data disimpulkan bahwa media pembelajaran *learningapps.org* bentuk latihan *Gruppenzuordnung* layak digunakan untuk mengenalkan kosakata *Schule* untuk menunjang keterampilan menulis kelas XI SMAN 1 Menganti, saran untuk peneliti berikutnya adalah melanjutkan tahap empat dan lima dari model pengembangan ADDIE, karena media pembelajaran ini telah dinyatakan kedalam kategori layak digunakan, sehingga dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran

langsung untuk mengetahui dampak atau tingkat efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A.2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- ,2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- ,2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- ,2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- ,2017. Media Pembelajaran.Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Abubakar, R.2021. Pengantar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Suka Press.
- Borg, W. R.,& Gall, M. D.1983. Educational Research: An Introduction (4th ed).New York:Longman.
- Batubara, H. H.2020. Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing.
- Bernd Kast . 1999. Fertigkeit Schreiben
- Böttcher,I. (2010). Kreatives Schreiben im Fremdsprachenunterricht. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Babenko O.V.2021.Online Service Learningapps.org As An Effective Platform For The Information Of Students' Foreign Language Communicative Competence.Kyiv National University of Technologies and Design ,(Online) ,Hal21-22(<https://sg.docworkspace.com/d/sILbLi-GHAYrr-b0G?sa=601.1074> , diakses 26 Februari 2025).
- Chaabani, M. (2021). Zur Vermittlung der Fertigkeit Schreiben im fremdsprachigen Deutschunterricht: Prespektiven zur Theorie und Didaktik des Schreibens. ALTRALANG Journal, (Online), Vol 3, Nomor 3, (https://sg.docworkspace.com/d/sILrLi-GHAb_Z7cAG?sa=601.1074 , diakses 7 Mei 2025).
- Drucker, Peter F. 1954. The Practice of Management. New York: Harper & Row.
- Daryanto.2016. Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran (Edisi ke-2 Revisi). Yogyakarta: Gava Media.
- Djamaludin, A., & Wibowo, A.2018. Panduan Praktis untuk Peneliti Pemula. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Djamarah, Syafiul Bahri. 2002. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elly Rosalina Susanti , Nunung Suryati, Utari Praba Astuti. 2021.Students, Perception on the Utilization of Learningapps.org for Self-Study Materials.International Seminar on Language,Education,andCulture,(Online),Vol612(<https://sg.docworkspace.com/d/sIPfLi-GHAYKK270G?sa=601.1074> , diakses 25 Februari 2025).
- Gall, M.D., Gall, J. P.,& Borg, W.R.2003. Educational Research: An Introduction (7th ed.). Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Ghufron, A.2007. Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Gay, L.R.,Mills, G.E.,& Airasian, P. W.2009. Educational Research: Competencies for Analysis and Application (9th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Glaser, C. (2004). Didaktik des Schreibens: Schreiben als Mittel und Ziel im Deutschunterricht. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Ibrahim, M.2011.Desain Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Iskandar.2011. Pengembangan Pendidikan: Teori dan Praktik. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. 2008. An Overview of Mobile Assisted Language Learning. ReCALL, (Online),Vol 20,Nomor 3,Hal 271-289,(<https://sg.docworkspace.com/d/sIBfLi-GHAbaqyr4G?sa=601.1074> , diakses 25 Februari 2025).
- Kasim, Any Widayanti, & Handayani, Tri Kartika.2016. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Mayer, R.E.2001. Multimedia Learning. New York: Cambridge University Press
- Majid, A.2005. Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, A.2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E.2011. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nienke M. Nieveen. 1997. "Computer Support for Curriculum Developers: A Study on the Potential of Computer Support in the Domain of Formative Curriculum Evaluation". Disertasi diterbitkan.Enschede: University of Twente.
- Paivio, A.1986. Mental Representations: A Dual Coding Approach. New York: Oxford University Press.
- Puslitjaknov-Balitbang Depdiknas.2008. Metode Penelitian Pengembangan. Jakarta: Pusat Penelitian kebijakan dan Inovasi Pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Salomon, G.1979. Interaction of Media, Cognition, and Learning. San Francisisco: Jossey-Bass.
- Sagala, S.2006. Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W.2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- ,2010.Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group. Sujadi. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sugiyono.2010. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- ,2009. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- ,2015. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:Alfabeta.
- ,2017. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- ,2019. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. 2013. Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryani, N.2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, N. G. 2022. Penerapan Aplikasi Techno Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMK. Tesis diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Trianto.2010. Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan. Jakarta: Kencana.
- Yuyun Putri Mandasari, Eka Wulandari.2022.Utilizing *Learningapps.org* For Vocabulary Remote Learning (VRL) Is It Helpfull?. National Seminar Of PBI (English Language Education),(Online),Hal355-363,(<https://sg.docworkspace.com/d/sIFvLi-GHAbn7-b0G?sa=601.1074> , diakses pada 20 Februari 2025).