



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

ISSN : 2302-2833

L A T E R N E

JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

Vol. III, Nomor 1, Januari 2014

Laterne	Vol. III	No. 1	Hal. 1 - 123	Surabaya Januari 2014	ISSN 2302-2833
---------	----------	-------	--------------	--------------------------	-------------------

Diterbitkan oleh:
Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

SUSUNAN DEWAN REDAKSI JURNAL LATERNE
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Jurnal “Laterne” (ISSN: 2302-2833) diterbitkan oleh Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya sebagai media untuk menampung karya ilmiah dalam bidang pendidikan bahasa Jerman yang dihasilkan oleh sivitas akademika. Jurnal “Laterne” juga dimaksudkan sebagai sarana pertukaran informasi dan sumber rujukan yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan oleh seluruh bagian sivitas akademika dan juga masyarakat umum. Jurnal “Laterne” terbit tiga kali dalam satu tahun.

Pemimpin Redaksi

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

Editor

Drs. Abdul Karim, M.Pd.

Agus Ridwan, S.Pd., M.Hum.

Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd.

Drs. Benny Herawanto Susetyo, M.Psi.

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd., M.Pd.

Dr. Endang Surachni, M.Pd.

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

Lutfi Saksono, S.Pd., M.Pd.

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M.Pd.

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Dra. Tri Prasetyawati, M.Pd.

Dra. Wisma Kurniawati, M.Pd.

Yunanfathur Rahman, S.S., M.A.

Alamat Redaksi

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Gedung T1 Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, 60213

Telepon/Fax (031) 7531864

jerman.fbs.unesa.ac.id

<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne>

DAFTAR ISI

	Halaman
Susunan Dewan Redaksi	i
Daftar Isi	ii
Fotosmedien von Aktivitäten Einzel-oder Gruppenarbeit in der Schreibfertigkeit auf Deutsch in der Klasse XI IPA 4 SMAN 1 Maospati, Magetan (Dian Sukma Rahayu)	1
DIE DEUTSCHE LERNENDE SCHREIBFÄHIGKEITEN KONTEXTUELLEN QUESTIONING (BEFRAGUNG) DIE KLASSE XI IPA – 5 SMAN I MOJOSARI (Rinta Indrianti)	11
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COURSE REVIEW HORAY (Vindy Vramita Viana Devi)	17
KLIPP UND BUCHEN KLAR IN DER LEHRE ALS UNTERSTÜTZUNG STUDENT SCHREIBFÄHIGKEITEN OBERSCHULE CLASS XII -IPS2 (Hartini)	21
Das Prüfungsergebnis der Freien Sprechfähigkeit von den Schüler in der XII IPA 2 Semester 1 an der SMAN 11 Surabaya im 2013/2014 durch Mind Mapping Methode (Danny Christ Kansil)	30
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER ÜBUNG MACHT DEN MEISTER - LATIHAN MENYIMAK BAHASA JERMAN UNTUK SISWA SMA KELAS X (Lucia Winny Indriyanti)	36
DAS LERNERGEBNIS DER DEUTSCHEN HÖRFERTIGKEIT DER SCHÜLER X-KIMIA INDUSTRI SMKN 1 TUBAN MIT DEM LERNMEDIEN E-LEARNING WEC (WEB ENHANCED COURSE) (Dhewi Ika Puspitasari)	47
GIRAFFE 3 als Zusatzmaterial der Schreibfertigkeit in der SMA N 11 Surabaya Klasse XII Semester 1 (Wahyu Nur Fadilah)	52
ANALISIS KESALAHAN GRAMATIKAL BAHASA JERMAN TULIS (Indah Novita Ratnasari)	61
DIE ENTWICKLUNG DES COMICS “DIE GESCHICHTE DER FAMILIE GUDRUN: DEUTSCH IM ALLTAG” ALS UNTERRICHTSMEDIEN FÜR LESEVERSTÄNDIS DER SCHÜLERN KLASSE XI SMA (Amaliya Choiriyatunna'im)	65
LERNERGEBNIS DER SCHREIBFERTIGKEIT DER SCHÜLER KLASSE XI IPA 5 SMAN 13 SURABAYA DURCH GAMBAR BERANTAI (Maria Yasinta I. Beka Bhaya)	74
GELEITETE ENTDECKUNGSSTRATEGIE AUF DEUTSCHEN SPRACHLESEFÄHIGKEIT DER SCHÜLER DER KLASSE XI IPA 2 SMAN 1 MAOSPATI (Septiani Ayu Candrawati)	87
Entwicklung des Bilderbuch Als Lernmedien Im Deutsch Leseverstehen Fertigkeit Klasse XI MAN 2 Bojonegoro (Pradita Lingga Pratiwi)	91

Die Benutzung Story Box der Medien Im Schreibfertigkeit Auf Deutsch In Der Klasse XI A1 An Der SMAN 1 Lumajang (Elinna Rahma Oktrinda)	97
HASIL BELAJAR BERBICARA SISWA KELAS X-1 SMAN 9 SURABAYA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TAKE AND GIVE (Winda Rahma Dany)	103
DIE EIGNUNG DER INTERNESEITE german.about.com ALS LEHR- HILFSMATERIALIEN DEUTSCHER SPRACHE IN DER KLASSE XI SMAN 3 KEDIRI (Rahmat Hardiansah)	107
DIE LERNERGEBNISSE DER DEUTSCHEN SPRECHFERTIGKEIT DURCH STRATEGIE PRACTICE-REHEARSAL PAIRS VON DEN SCHÜLERN KLASSE XI IPA 4 AN DER SMAN 3 KEDIRI (Maria M. Venigratia Sao)	120

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER ÜBUNG MACHT DEN MEISTER - LATIHAN MENYIMAK BAHASA JERMAN UNTUK SISWA SMA KELAS X

Lucia Winny

S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
cia.nny@rocketmail.com

Abstrakt

Diese Forschung zielt darauf ab, eine anständige Medien hören Übungen in der deutschen Sprache lernen Klasse X mit dem Thema Sich Vorstellen verwendet erzeugen. Diese Art der Forschung ist die Entwicklung von Forschung. Das Verfahren in dem Modell der Entwicklung verwendet angenommen 4D (Four-D-Modell), das aus vier Phasen besteht: Definition (definieren), Bühnenbild (Design) und Stadium der Entwicklung (Entwicklung). Während der Errichtungsphase (Verbreitung) ist nicht für diese Studie durchgeführt wurde, um die Prüfung der Durchführbarkeit und Wirksamkeit des Lernens in Form von Flash-Medien beschränkt. In dieser Studie wurden die Befragten als Medienexperten 3 Personen, 2 Personen Fachexperten und 30 Schüler der Klasse X. handeln Die Forschung Instrument benutzt, um Daten wie Gesprächsleitfäden, Fragebögen und Beobachtung Blatt Blatt zu sammeln. Die Datenanalyse wurde durchgeführt, um die Machbarkeit und Wirksamkeit der resultierenden Medien Hörübungen bestimmen. Basierend auf den Ergebnissen der Studie zeigten, dass die Computer-basierten Unterrichtsmedien Übung macht den Meister - Deutsche Sprache hören Übungen für Schüler der Klasse X tragfähige Nutzung wurden in der Lehre entwickelt. Es kann aus den Ergebnissen der Validierung Medien nach Medientyp Experten für 78,9% der Punktzahl Kriterium, in denen der Prozentsatz, wenn auf der Likert-Skala interpretiert, qualifiziert sich als anständiger, werden neben der Validierung der Ergebnisse durch die Medien-Experten über 77,5% gesehen Punktzahl Kriterium, in denen der Prozentsatz, wenn sie auf einer Likert-Skala interpretiert, gilt als anständig. Medien Hören Übung wurde auch entwickelt, um die Wirksamkeit von Unterrichtsmedien Kriterien erfüllen. Dies wird durch den Prozentsatz der positiven Antworten zehnten Jahrgangsstufe der SMA Negeri 1 Gedangan die Medien für 83.96% der Gäste Kriterium angegeben, und es gibt eine Zunahme der Schüler Lernaktivitäten sind in Prozent ausgedrückt, von 65% (ohne Verwendung von Medien-und Lernaktivitäten, Hörverständnis entwickeln) bis 80% (mit Medien-und Lernaktivitäten, Hörverständnis entwickeln).

Schlüsselwort: Medienpraxis Zuhören, Validierung, Wirksamkeit, Klasse X

Abstract

This research aims to generate a decent media listening exercises used in the German language learning class X with the theme sich vorstellen. This type of research is the development of research. The method used in the model of development adopted 4D (Four-D Model) which consists of four phases: definition (define), stage design (design) and stage of development (develop). While the deployment phase (disseminate) is not done for this study was limited to testing the feasibility and effectiveness of learning in the form of flash media. In this study the respondents are acting as media experts are 3, 2 person as subject matter experts and 30 students of class X. The research instrument used to collect data such as interview guides, questionnaires and observation sheets sheet. Data analysis was performed to determine the feasibility and effectiveness of the resulting media listening exercises. Based on the results of the study, indicated that the computer-based instructional media Übung macht den Meister - German language listening exercises for students of class X were developed viable use in teaching. It can be seen from the results of the validation media by media experts for 78.9% of the score criterion, where the percentage if interpreted on the Likert Scale, qualifies as a decent, besides the validation of the results by the media matter experts for 77.5% of score criterion, where the percentage when interpreted on a Likert Scale, qualifies as decent. Media listening exercise has also been developed to meet the effectiveness criteria of instructional media. This is indicated by the percentage of positive responses tenth grade students of SMA Negeri 1 Gedangan the media for 83.96% of the score criterion, and there is an increase in students' learning activities are expressed in percentage, from 65% (without using media and learning activities that develop listening exercises) to 80% (using media and learning activities that develop listening exercises).

Keywords: media development, validation, effectiveness, sich vorstellen

EINLEITUNG

Forschung Probleme

In Lehrereinheit Niveau Curriculum (SBC) im Jahr 2006 festgestellt, dass der Zweck der Erwerb der deutschen Sprache in Indonesien ist, dass die Schüler die grundlegenden Fertigkeiten Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben zu kommunizieren einfach haben. Zuhören ist ein wichtiger Prozess in Höraktivitäten. Zuhören Fähigkeiten sind die wichtigsten Fähigkeiten, die beim Erlernen einer Sprache beherrscht werden muss.

Basierend auf Interviews mit deutschen Sprache Fachlehrer SMA Negeri 1 Gedangan haben Klasse X Schüler nicht die Gelegenheit hatte, Ihr Hörverständnis deutsche Sprache zu schärfen, weil keine Unterstützung der Medien-und Lernmitteln wie die Schwierigkeiten bei der Suche und Aufnahme Songs, die Studenten hören üben können. Um eine Aufgabe zu meistern, ist eine intensive Schulung notwendig, aber es wird weniger wahrscheinlich machen Studenten zu langweilen. Daher ist es notwendig, zu den Medien zu hören, weil die Medien interessante Übung für das Erlernen der ersten Rate, außer, dass die Medien eine Quelle des Lernens untut Klasse X.

Formulierung der Forschungsziele

Es gibt einige Probleme, die in Übereinstimmung mit dem Hintergrund, die ein Computer-basierte Lehr-Medien Übung macht den Meister ist formuliert werden können - Hörübungen deutschen Sprache für die Klasse X machbar für den Einsatz sowie das Ausmaß der Erreichung der Wirksamkeit von Medien entwickelt zu werden, die Lernaktivitäten des Auges Deutsch-Unterricht in der Klasse X SMA Negeri 1 Gedangan.

Basierend auf der obigen Problem Formulierung wurde das Ziel dieser Forschung durchgeführt, um entsprechende Module in die deutsche Sprache zu lernen Themen Klasse X SMA Negeri 1 Gedangan verwendet entwickeln, sowie bestimmen den Grad der Erreichung der Wirksamkeit der Lernmodule in den Augen der deutschen Untertanen in der Klasse X SMA Negeri 1 Gedangan .

Erwartungen und Vorteile Forschung

Der erwartete Nutzen dieser Forschung sind: für Studenten, Lehr-Medien hören letihan erzeugt, als eine Quelle des Lernens eingesetzt werden können, um so die Motivation zu fördern und das Lernen verbessern Wirksamkeit in das Erlernen der deutschen Sprache Gegenstand: für Lehrer, entdeckte eine Methode des Unterrichts, indem Medien werden erwartet, um die Wirksamkeit von Lernaktivitäten zu verbessern, für die Institution, es wird erwartet, dass die resultierenden

Lernmedien als Griff für die Fächer Deutsch Klasse XI sowie die erwarteten Ergebnisse dieser Studie verwendet werden kann als Referenz für ähnliche Studien verwendet werden.

Theoretische Studien

• Computer-basierte Medien

Gerlach & Ely (in Arsyad, 2009: 3) sagt, dass die Medien personeller, materieller oder Ereignisse, die Bedingungen, die das Kind die Kenntnisse, Fähigkeiten, Haltungen oder Raumplanung zu etablieren. Medien in Lehre und Studium ist ein wesentlicher Bestandteil für die Erreichung der Lernziele verwendet.

Wenn die Medien, die die didaktischen Zwecken der Medien ist ein Medium des Lernens. Gagne und Briggs (in Arsyad, 2009: 4) sagt, dass die Medien können die Schüler anregen, zu lernen. Medien gehören Bücher, Tonbandgeräte, Kassetten, Video-Kameras, Film, Dias, Fotos, Bilder, Grafiken, Fernseher und Computer.

Heutzutage Computer in der Bildung kann als zusätzliche Helfer in Learning (: 96 Arsyad, 2007) handeln. Nutzung beinhaltet die Darstellung des Stoffes oder der Praxis. Lernen am Computer als Computer Assisted Instruction (CAI) bekannt. In diesem Fall ist ein Computer gestütztes Lernen und Ausbildung, aber nicht die wichtigsten Sender des Materials. Format der Darstellung von Informationen in der CAI Tutorial besteht aus programmierte Intelligenz Tutorial, Drill und Praxis und Simulation.

• Hörverständnis

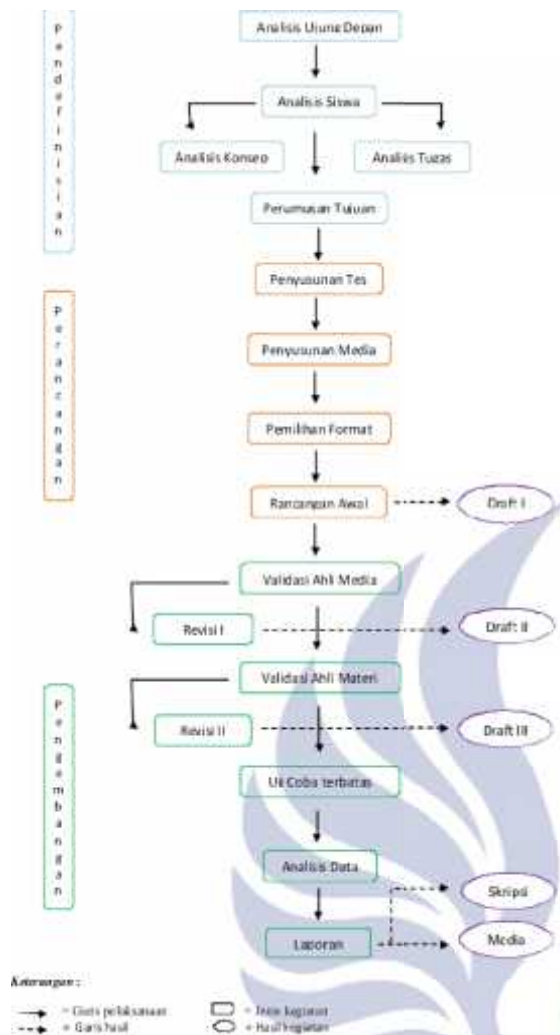
Zuhören ist ein großer Prozess des Zuhörens auf verbale Symbole mit vollem Verständnis (Tarin, 1987: 28). Zuhören ist eine Fähigkeit, die Sprache ist empfänglich. Diese Fähigkeit ist ein wichtiger Bestandteil in Sprachenlernen (Iskandarwassid & Dadag, 2009: 227)

Wenn das Erlernen von Sprachen verwandt ist, ist Zuhören eine Tätigkeit zu erfassen, zu verstehen und darauf zu reagieren, was der Sprecher sagte. In allen Höraktivitäten mit einer Vielzahl von Medien, wie Radio, Tonbandgerät, CD, und so weiter.

METHODE

Forschung Projektieren

Diese Studie verwendet ein Modell Entwicklung \$ D, die in 3D, und zwar definieren, Design, Entwicklung und angepasst wurde. Die folgenden Phasen des Forschungsprozesses in dieser Studie durchgeführt.



Ziel Forschung

Diese Forschung wird gezielt Medien lernen Deutsch-Sprachkurse für Schüler der Klasse X, in der Form des Zuhörens Übungen und Auswertungen auf Sich Vorstellen Unterthemen in einem Medium des Lernens in Form von Flash-verpackt sind. In dieser Studie wurden die Befragten als Medienexperten 3, 2 deutsche Sprache Fachlehrer der Klasse X als Fachexperten und 30 Schüler der Klasse X als Gegenstand der eingeschränkten Test handeln.

Techniken der Datenerhebung

Techniken der Datenerhebung in dieser Studie mit verschiedenen Methoden, unter anderem:

• Interviews

Fertig, um die deutsche Sprache Fachlehrer der Klasse X SMA Negeri 1 Gedangan, um die Probleme, die beim Lernen auftreten kennen.

• Fragebogen

Das ist eine Art der Datenerhebung durch die Bereitstellung Flugblätter skizziert einige Aspekte der Beurteilung der Befragten direkt für eine gegebene Einschätzung, Beratung / Meinung und Kritik. Fragebogen in den Prozess der Datenerhebung in dieser Studie verwendet gibt es 3 Arten von Fragebögen,

nämlich Fragebögen Media-Experte Validierung, Validierung Fragebogen Fachexperten und Studenten Antworten auf den Fragebogen. Fragebögen wurden an den Medien-Experten gegeben und Fachexperten werden verwendet, um die Machbarkeit der computer-basierten Unterrichtsmedien Übung macht den Meister ermitteln - Deutsche Sprache hören Qualifizierungsmaßnahmen für Schüler der Klasse X entwickelt wurden, während die Fragebogen an die Schüler gegeben, der Schüler Reaktion auf Computer-basierte Lehr-Medien bestimmen Übung macht den Meister - Praxis Hörverständnis Zeiten Prüfung stattfindet. Die Ergebnisse der Schüler Antworten auf den Fragebogen, ist ein Aspekt der Bewertung der Wirksamkeit der resultierenden Medien.

• Beobachtung

Beobachtungen auf 30 Studenten, die als Muster dienen durchgeführt wurde, wurde durchgeführt, um die Aktivität der Schüler zu bestimmten Testaktivitäten bestimmen statt. Beobachtungen durchgeführt von zwei Stufen, die erste Stufe der Beobachtung ohne Verwendung von Medien entwickelt, während die zweite Phase Beobachtungen unter Verwendung von Medien entwickelt.

Data Analysis Techniques

Fragebogen Datenanalyse umfasst die Analyse der Fokusgruppen I (Blatt Validierung durch Medien-Experten), der Fragebogen II (Blatt Validierung durch Fachexperten) sowie dritten Fragebogen (Student Reaktion Blatt) sowie Datenanalyse Beobachtungen.

• Fragebogen I (Blatt Validierung durch Medien-Experten)

Daten Ergebnisse aus dem Fragebogen Ich studiere Medien-Experte, wird durch beschreibende qualitative analysiert werden, wobei die Förderfähigkeit Prozentsatz.

• Fragebogen II (Blatt Validierung Module von Dozenten / Tutoren)

Fragebogen II für diese Angelegenheit Experte Fachlehrer der deutschen Sprache Klasse X, dann werden die Daten aus dem Fragebogen werden von beschreibenden quantitative analysiert werden, wobei ein Anteil der Exposition gegenüber medialen Bildern und entwickelt Lernen. Prozentsatz der Fragebogen-Daten durch die Berechnung der Gesamtnote erhalten.

Die Bereitstellung Punktzahl Ratingskala als Validierung Modul wird von Medien-Spezialisten und Fachexperten verwendet wird, kann in Tabelle 1 ersichtlich. der folgende:

Tabel 1. Ketentuan skor validasi

Kriteria	Nilai/skor
Tidak baik	1
Kurang baik	2
Baik	3
Baik sekali	4

Um den Prozentsatz der Durchführbarkeit der einzelnen Indikatoren zu berechnen, ist die Berechnung Formel wie folgt verwendet:

:

$$K = \frac{F}{I \times N \times R} \times 100 \%$$

Beschreibung:

K = Prozentsatz Förderkriterien

F = Gesamtzahl der Befragten

N = die höchste Punktzahl im Fragebogen

I = Anzahl der Fragen im Fragebogen

R = Anzahl der Beisitzer

(Quelle: Ridwan, 2009)

• Fragebogen III (Schüler Reaktion Blatt)

Fragebogen III für die Antworten der Schüler zu bestimmten Tests gegeben stattfindet, werden die Ergebnisse durch quantitative deskriptive analysiert werden. Die Bereitstellung Punktzahl Ratingskala als Validierung Modul wird von Medien-Spezialisten und Fachexperten verwendet wird, kann in Tabelle 2 ersichtlich. der folgende:

Tabelle 2. Rückstellungen punkten Schüler Antworten auf den Fragebogen

Kriteria	Nilai/skor
Tidak setuju	1
Kurang setuju	2
Setuju	3
Sangat setuju	4

Untuk menghitung prosentase nolai angket dari setiap indikator, rumus perhitungan yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$K = \frac{F}{I \times N \times R} \times 100 \%$$

Beschreibung:

K = Prozentsatz Förderkriterien

F = Gesamtzahl der Befragten

N = die höchste Punktzahl im Fragebogen

I = Anzahl der Fragen im Fragebogen

R = Anzahl der Beisitzer

(Quelle: Ridwan, 2009)

• Beobachtung Blatt

Daten aus der Beobachtung erhaltenen Platten wurden durch deskriptive qualitative analysiert und als Eingabe für bessere Medien zu bekommen. Repräsentative Ansatz, um die Tatsachen, die während der Ausführung des begrenzten Test von den Medien, die entwickelt wurde, die eine Erhöhung der Aktivität in den Lernaktivitäten der Schüler intellektuellen Fähigkeiten, vor allem von Studenten psychomotorische Domänen enthält, unter Verwendung von Medien zum Selbstlernen Übungen entwickelt Hören aufgetreten beschreiben. Daten aus der Beobachtung Bögen erhalten ist ein Indikator für die Wirksamkeit von Medien Beurteilung entwickelte das Hören Übung.

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Ergebnis

In diesem Abschnitt werden die Ergebnisse der Forschung in jeder Phase der Forschung, die durchgeführt wurde, beschrieben werden, die Ergebnisse der Forschung auf der Bühne der Definition (definieren), Design (Design) und Entwicklung (Entwicklung).

• Definition Stage (definieren)

In der Definitionsphase (definieren) durchgeführt einige Analysen der Studierenden, die grundlegenden Kompetenzen (Indikatoren, Konzepte und Aufgaben), als Grundlage für die Formulierung von Lernzielen, die bei der Entwicklung von Lernmedien hören verwendet werden, ist die Formulierung von Lernzielen: (1) Die Studierenden m AMPU übereinstimmen Bilder mit Aussagen in Übereinstimmung mit der Rede zu hören ist, (2) die Studierenden sind in der Lage, den Satz vervollständigen Lücken mit Worten, die zur Verfügung gestanden hätten im Einklang mit der Rede / Song zu hören ist, (3) die Studierenden sind in der Lage, die wahre / falsche Aussagen in Übereinstimmung mit einer Rede, die zu hören war zu bestimmen.

• Stufe Design (Design)

Lernziele sind in der Definitionsphase formuliert worden (definieren), dann als Vorlage bei der Erstellung des Vorentwurfs (Entwurf) auf dem Modul Design-Phase (Design) verwendet, so dass zu diesem Zeitpunkt produzierte das Draft-Modul I.

• Phase-Entwicklung (Develop)

In diesem Stadium, verschiedene Aktivitäten, und zwar: (1) Validierung von Medien nach Medientyp Experten fortgesetzt Version, (2) Validierung durch Fachexperten gefolgt Medien Revisionen, und (3) begrenzt getestet (empirische). Hier sind die Ergebnisse der Durchführung dieser Aktivitäten.

Studie über die Umsetzung des Moduls erhalten einige Anregungen / Eingänge von Medien-Experten, die als Leitlinie Entwurf Verbesserung Modul I. verwendet wird Die Vorschläge / Eingang von Media-Experten sind wie folgt:

No	Es wird überarbeitet	
1	Links zu den Medien, um die Schüler in der Praxis zu erleichtern	Revidierte werden
2	Umfasst Installationsanweisungen	Revidierte werden

	für die Nutzung der Medien und andere Arten von mehr detaillierte Fragen bitte	
3	Bitte beachten Sie die Größe der Schrift	Revidierte werden
4	Geben Sie auf jedes Wort Bedeutung unbekannter Schüler	Revidierte werden
5	Briefing über die weniger offensichtlichen	Revidierte werden
6	Video sollten beseitigt werden	Revidierte werden
7	Angesichts zusätzliche Ausbildung, die die Lernziele beschreibt	Revidierte werden
8	Musikalische Begleitung klingt nicht	Revidierte werden

Während die Medien Validierung durch Fachexperten, gibt es keine Vorschläge oder Verbesserungen, weil die Medien betrachtet wird gut.

Begrenzte Testphase (empirische) wurde durchgeführt, um die Wirksamkeit der entwickelten Module, wie z. B. eine erhöhte Aktivität der intellektuellen Fähigkeiten der Schüler, vor allem aus dem Bereich der Psychomotorik Lernaktivitäten sowie die positive Resonanz der Schüler über Medien hören Übungen entwickelt bestimmen

Die Umsetzung des eingeschränkten Test durch zwei Stufen durchgeführt. Es zielt darauf ab, die Daten aus den Beobachtungen über die erste Phase der Studie (ohne den Einsatz von Lernaktivitäten entwickelt mediayang) zu vergleichen, mit den Daten in der zweiten Phase der Studie (Lernaktivitäten Verwendung von Medien entwickelt) beobachtet, so kann der Schluss gezogen werden, ob die erhöhte Aktivität des Lernens die Probe (Studenten) nach dem Lernen mediaatau Gegenteil.

Diskussion

Basierend auf Fragebogen-Daten-Analyse zeigte, dass die Machbarkeit Media-Experte Medien durch Medien-Experten, die ist gleich 78,9% mit starken Kriterien. Und

die Machbarkeit der Medien nach Fachexperten in Höhe von 77,5% mit starken Kriterien.

Da für die Beobachtung von Lernaktivitäten am ersten Tag der Tätigkeit durch den Prozentsatz gezeigt betrug 65%, während am zweiten Tag menjai aktiven Studierenden stieg um 80%.

Am Ende der Umsetzung der zweiten Phase der Studie begrenzt ist, wurden in der Studie Probe (Schüler) gebeten, auf Medien hören Übungen entwickelt werden reagieren. Die Resonanz in den Medien Proben wurden auf einem geschlossenen Fragebogen, die mehrere Aspekte, die angegangen werden müssen, enthält aufgezeichnet. Ergebnisse Die Antwort zeigt eine Probe Antwort-Format für die Richtigkeit und Qualität der Probe Module sowie Interesse für die Medien-Module entwickelt. Der prozentuale Anteil der Ergebnisse der Schüler Antworten auf den Fragebogen von 83,96% zeigt sehr starke Kriterien.

Tabelle 4. Rückstellungen der Machbarkeit, Wirksamkeit und das Interesse der Studenten

Kriteria	Prosentase (%)
Sangat lemah	0 – 20
Lemah	21 – 40
Cukup	41 – 60
Kuat	61 – 80
Sangat Kuat	81 – 100

Zitate und Verweise

Iskandarwassid & Dada, (2009: 227), Hören eine wichtige Komponente in der Sprache ist wegen der Sprache Lernprozess sind Hörverständnis die erste Sache, sollten untersucht werden).

Holscher (1998: 27), sollte die Übung Aktivität kontinuierlich erfolgen für jedes Können erfordert eine Menge Übung. Wie bereits erwähnt, JEDE Fertigkeit verlangt Sehr viel Übung.

Gerlach & Ely (in Arsyad, 2009: 3), die besagt, dass die Medien ein Mensch ist, Material oder Ereignisse, die Bedingungen, die das Kind die Kenntnisse, Fähigkeiten, Haltungen oder Raumplanung zu etablieren.

Gagne und Briggs (in Arsyad, 2009: 4) sagt, dass die Medien können die Schüler anregen, zu lernen. Medien gehören Bücher, Tonbandgeräte, Kassetten, Video-Kameras, Film, Dias, Fotos, Bilder, Grafiken, Fernseher und Computer.

Tarigan (1987: 28), zu hören ist ein wichtiger Prozess des Zuhörens auf verbale Symbole mit einem vollen Verständnis Zuhören ist eine Fähigkeit, die Sprache ist empfänglich. Diese Fähigkeit ist ein wichtiger Bestandteil in Sprachenlernen (Iskandarwassid & Dada, 2009: 227).

SCHLUSS

Knot

Basierend auf den Forschungsergebnissen der computer-basierten Unterrichtsmedien Entwicklung Übung macht

den Meister - Hören Übungen für Schüler der Klasse X SMA Negeri 1 Gedangan kann geschlossen werden, dass:

1. Übung macht den Meister Medien zulässig erklärt durch Medien-Experten mit dem Prozentsatz 78,89% mit starken Kategorie und als förderfähig anerkannt von Medien-Experten mit einem Anteil von 77,5% mit starken Kategorie.
2. Ergebnisse der Datenanalyse zeigte, dass 80% der studentischen Aktivitäten, so die Medien erklärt wurde wirksam durch die sehr starke Kategorie. Students 'Interesse für Medien hören Übung macht den Meister ausgedrückt sehr stark mit einem Anteil von 83,96%.

Vorschlag

Basierend auf den Forschungsergebnissen der computer-basierten Unterrichtsmedien Entwicklung Übung macht den Meister - Hören Übungen für Schüler der Klasse X SMA Negeri 1 Gedangan erhält dann einige der folgenden Vorschläge:

1. Lehrer sollten sich aktiv für relevante Lernressourcen zu suchen, so dass das Gesamtkonzept in SK und KD enthalten gut gemacht werden kann.
2. Bedingungen aktiv sind und Spaß Klassen angewendet werden müssen, soll es um Schüler sich wohl fühlen und aktiv beim Lernen stattfindet.

LITERATURHINWEISE

Arifin,Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Arikunto,Suharsimi & Jabar. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Arsyad,Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers

Dimiyati dan Mudjiono.1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: P3MTK-Ditjen Dikti-Depdikbud

Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Menyimak*. Bandung: Angkasa

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.



PENDAHULUAN

Permasalahan Penelitian

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pengajaran (KTSP) 2006 disebutkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Jerman di Indonesia adalah agar para peserta didik memiliki kemampuan dasar mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis untuk berkomunikasi secara sederhana. Mendengarkan merupakan proses besar dalam kegiatan menyimak. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan utama yang wajib dikuasai dalam pembelajaran bahasa.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jerman SMA Negeri 1 Gedangan, siswa kelas X belum memiliki kesempatan untuk mengasah keterampilan menyimak bahasa Jerman karena tidak ada media yang mendukung serta sulitnya mencari sumber belajar seperti rekaman dan lagu yang memungkinkan siswa untuk berlatih menyimak. Untuk menguasai suatu keterampilan, latihan intensif sangat diperlukan, namun hal itu akan membuat siswa cenderung merasa bosan. Oleh karena itu perlu adanya media latihan menyimak karena media menarik untuk pembelajaran tingkat awal, selain itu media tersebut dapat menjadi sumber belajar untuk siswa kelas X.

Rencana Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini akan terfokus pada pengembangan media pembelajaran latihan menyimak bahasa Jerman untuk siswa Kelas X, sebagai upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran menyimak bahasa Jerman pada kelas X SMA Negeri 1 Gedangan.

Rumusan Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa masalah yang dapat dirumuskan sesuai dengan latar belakang tersebut, yaitu apakah media pembelajaran berbasis komputer Übung macht den Meister – latihan menyimak bahasa Jerman untuk Kelas X yang dikembangkan layak untuk digunakan, serta seberapa besar tingkat pencapaian efektivitas media yang dikembangkan, pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jerman di kelas X SMA Negeri 1 Gedangan.

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul yang layak digunakan pada pembelajaran mata pelajaran bahasa Jerman kelas X SMA Negeri 1 Gedangan, sekaligus mengetahui tingkat pencapaian efektivitas modul pada pembelajaran mata pelajaran bahasa Jerman kelas X SMA Negeri 1 Gedangan.

Harapan dan Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain : bagi siswa, media pembelajaran latihan menyimak yang dihasilkan, dapat dijadikan sebagai sumber belajar, sehingga mampu menumbuhkembangkan motivasi serta meningkatkan efektivitas belajar dalam mempelajari materi mata pelajaran Bahasa Jerman; bagi guru, ditemukannya suatu metode pengajaran dengan menggunakan media yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran; bagi lembaga, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai pegangan untuk mata pelajaran bahasa Jerman kelas XI, serta diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk penelitian yang serupa.

Kajian Teoritik

• Media Berbasis Komputer

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2009: 3) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam proses belajar mengajar media merupakan bagian yang tidak terpisahkan yang digunakan untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Apabila media mengandung maksud-maksud pengajaran maka media tersebut adalah media pembelajaran. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2009: 4) mengatakan bahwa media dapat merangsang siswa untuk belajar. Media tersebut antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dewasa ini komputer dalam dunia pendidikan dapat berperan sebagai pembantu tambahan dalam belajar (Arsyad, 2007: 96). Pemanfaatannya meliputi penyajian materi atau latihan. Pembelajaran dengan bantuan komputer ini dikenal dengan *Computer Assisted Instruction* (CAI). Dalam hal ini komputer mendukung pembelajaran dan pelatihan tetapi bukan penyampai utama materi. Format penyajian informasi dalam CAI terdiri atas tutorial terprogram, tutorial intelijen, drill and practice, dan simulasi.

• Menyimak

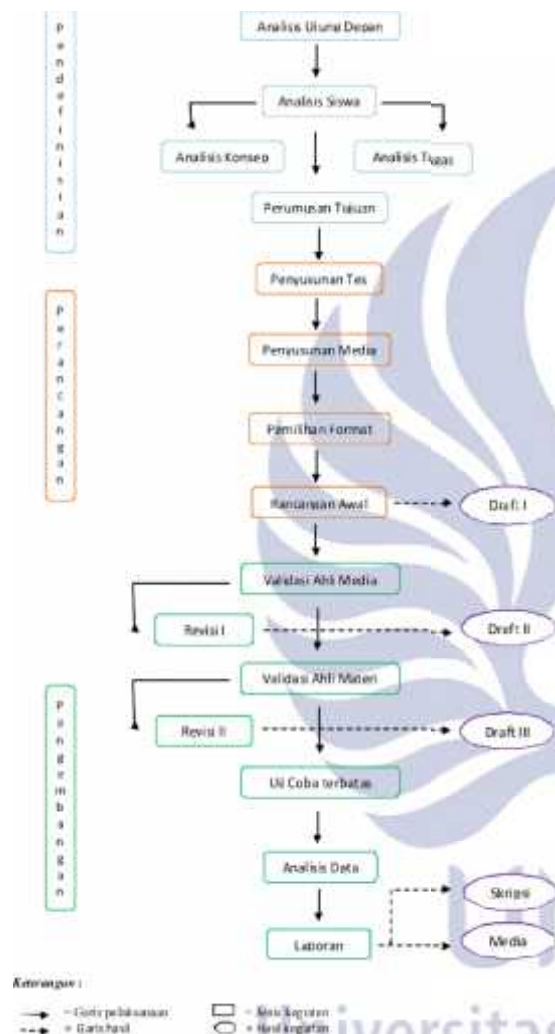
Menyimak merupakan suatu proses besar mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh pemahaman (Tarigan, 1987: 28). Menyimak adalah suatu keterampilan bahasa yang bersifat reseptif. Keterampilan ini merupakan komponen utama dalam pembelajaran berbahasa (Iskandarwassid & Dadang, 2009: 227)

Jika dikaitkan dengan pembelajaran bahasa, menyimak merupakan kegiatan menangkap, memahami, dan menanggapi apa yang dikatakan oleh pembicara. Dalam kegiatan menyimak pun menggunakan berbagai macam media, seperti radio, tape rekorder, CD, dan sebagainya.

METODE

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan Model pengembangan \$D\$ yang diadaptasi menjadi 3D, yaitu Define, Design, dan Development. Berikut tahap-tahap penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini.



Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah media pembelajaran mata pelajaran bahasa Jerman untuk siswa Kelas X, dalam bentuk latihan menyimak dan evaluasi pada subtema *sich vorstellen* yang dikemas dalam sebuah media pembelajaran berupa *flash*. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai responden adalah 3 orang ahli media, 2 guru mata pelajaran bahasa Jerman kelas X sebagai ahli materi, dan 30 orang siswa kelas X sebagai subyek uji coba terbatas.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, antara lain :

- Wawancara

Dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Jerman kelas X SMA Negeri 1 Gedangan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.

- Angket

Yakni suatu cara pengumpulan data dengan memberikan selebaran yang berisi beberapa aspek penilaian kepada responden secara langsung untuk diberikan penilaian, saran/pendapat maupun kritik. Angket yang digunakan dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini terdapat 3 macam angket, yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi dan angket respon siswa. Angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis computer *Übung macht den Meister* – latihan keterampilan menyimak bahasa Jerman untuk siswa kelas X yang dikembangkan, sedangkan angket yang diberikan kepada siswa, untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis computer *Übung macht den Meister* – latihan keterampilan menyimak pada saat uji coba terbatas berlangsung. Hasil dari angket respon siswa, merupakan salah satu aspek penilaian efektivitas media yang dihasilkan.

- Observasi

Observasi dilakukan terhadap 30 orang siswa yang bertindak sebagai sampel, dilakukan untuk mengetahui aktivitas mahasiswa selama kegiatan uji coba terbatas berlangsung. Observasi dilakukan sebanyak dua tahap, yakni observasi tahap pertama tanpa menggunakan media yang dikembangkan, sedangkan observasi tahap kedua dengan menggunakan media yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Analisis data angket meliputi analisis hasil angket I (lembar validasi oleh ahli media), angket II (lembar validasi oleh ahli materi), serta angket III (lembar respon siswa) serta analisis data hasil observasi.

- Angket I (lembar validasi oleh ahli media)

Data hasil angket I dari ahli media pembelajaran, akan dianalisis secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan menggunakan prosentase kelayakan.

- Angket II (lembar validasi modul oleh dosen/pengajar)

Angket II untuk ahli materi yaitu guru mata pelajaran bahasa Jerman kelas X, selanjutnya data hasil angket akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menggunakan prosentase berupa gambaran dan paparan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Prosentase dari data angket diperoleh berdasarkan perhitungan skor secara keseluruhan.

Adapun ketentuan skor yang digunakan sebagai skala penilaian validasi modul oleh ahli media dan ahli materi, dapat dilihat pada Tabel 1. berikut ini :

Tabel 1. Ketentuan skor validasi

Kriteria	Nilai/skor
Tidak baik	1
Kurang baik	2
Baik	3
Baik sekali	4

Untuk menghitung prosentase kelayakan dari setiap indikator, rumus perhitungan yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$K = \frac{F}{I \times N \times R} \times 100 \%$$

Keterangan :

K = Prosentase kriteria kelayakan

F = Jumlah keseluruhan jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Jumlah penilai

(Sumber : Ridwan, 2009)

• Angket III (lembar respon siswa)

Angket III untuk respon siswa yang diberikan pada saat uji coba terbatas berlangsung, hasilnya akan dianalisa secara deskriptif kuantitatif. Adapun ketentuan skor yang digunakan sebagai skala penilaian validasi modul oleh ahli media dan ahli materi, dapat dilihat pada Tabel 2. berikut ini :

Tabel 2. Ketentuan skor angket respon siswa

Kriteria	Nilai/skor
Tidak setuju	1
Kurang setuju	2
Setuju	3
Sangat setuju	4

Untuk menghitung prosentase nolai angket dari setiap indikator, rumus perhitungan yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$K = \frac{F}{I \times N \times R} \times 100 \%$$

Keterangan :

K = Prosentase kriteria kelayakan

F = Jumlah keseluruhan jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Jumlah penilai

(Sumber : Ridwan, 2009)

• Lembar observasi

Data yang diperoleh dari lembar observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dan digunakan sebagai masukan untuk mendapatkan media yang lebih baik. Pendekatan deskriptif dapat menggambarkan fakta-fakta yang terjadi pada saat pelaksanaan uji coba terbatas dari media yang dikembangkan, yakni meliputi peningkatan aktivitas mahasiswa pada kegiatan pembelajaran mengenai keterampilan intelektual, khususnya dari ranah psikomotorik mahasiswa, selama belajar mandiri menggunakan media latihan menyimak yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari lembar observasi, merupakan salah satu indikator penilaian efektivitas media latihan menyimak yang dikembangkan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam bagian ini, akan diuraikan mengenai hasil penelitian pada masing-masing tahap penelitian yang telah dilaksanakan, yakni hasil penelitian pada tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*).

• Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian (*define*) dilakukan beberapa analisis mengenai siswa, kompetensi dasar (indikator, konsep dan tugas), sebagai dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media latihan menyimak Rumusan tujuan pembelajaran tersebut yakni : (1)Siswa m ampu mencocokkan gambar dengan pernyataan sesuai dengan ujaran yang didengar; (2) Siswa mampu melengkapi kalimat rumpang dengan menggunakan kata-kata yang telah tersedia sesuai dengan ujaran/lagu yang didengar; (3)Siswa mampu menentukan benar/salah suatu pernyataan sesuai dengan ujaran yang didengar.

• Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap pendefinisian (*define*) tersebut, selanjutnya digunakan sebagai kerangka dalam penyusunan rancangan awal (*draft*) modul pada tahap perancangan (*design*), sehingga pada tahap ini dihasilkan *Draft* Modul I.

• Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yakni : (1) validasi media oleh ahli media dilanjutkan revisi; (2) validasi media oleh ahli materi dilanjutkan revisi; serta (3) uji coba terbatas (empiris). Berikut hasil dari pelaksanaan kegiatan-kegiatan tersebut.

Dari pelaksanaan telaah modul, diperoleh beberapa saran/masukan oleh ahli media, yang digunakan sebagai pedoman perbaikan *draft* modul I. Adapun saran/masukan oleh ahli media adalah sebagai berikut :

No	Hal yang direvisi	
1	Berikan link-link pada media agar memudahkan siswa dalam berlatih	Telah direvisi
2	Petunjuk penggunaan media meliputi penginstallan dan jenis-jenis soal harap lebih rinci	Telah direvisi
3	Besar kecilnya font harap diperhatikan	Telah direvisi
4	Berikan arti pada setiap kata-kata yang belum dikenal siswa	Telah direvisi
5	Petunjuk pengerjaan soal kurang jelas	Telah direvisi
6	Video sebaiknya dihilangkan	Telah direvisi
7	Diberi latihan tambahan yang menggambarkan tujuan pembelajaran	Telah direvisi
8	Musik pengiring tidak terdengar	Telah direvisi

Sedangkan pada tahap validasi media oleh ahli materi, tidak ada saran atau perbaikan karena media sudah dianggap baik.

Tahap uji coba terbatas (empiris) ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas modul yang dikembangkan, berupa peningkatan aktivitas siswa mengenai keterampilan intelektual, khususnya dari ranah psikomotorik pada kegiatan pembelajaran, serta respon positif mahasiswa mengenai media latihan menyimak yang dikembangkan

Pelaksanaan uji coba terbatas dilaksanakan sebanyak dua tahap. Hal ini bertujuan untuk membandingkan antara data hasil observasi pada uji coba tahap pertama (kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media yang dikembangkan), dengan data hasil observasi pada uji coba tahap kedua (kegiatan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan), sehingga dapat diambil kesimpulan apakah terjadi peningkatan aktivitas belajar pada sampel (siswa) setelah pembelajaran dengan media atau justru sebaliknya.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data pada angket ahli media menunjukkan bahwa kelayakan media menurut ahli media yaitu sebesar 78,9% dengan kriteria kuat. Dan kelayakan media menurut ahli materi yaitu sebesar 77,5 % dengan kriteria kuat.

Adapun hasil observasi aktivitas belajar pada hari pertama ditunjukkan dengan prosentase keaktifan sebesar 65% sedangkan pada hari kedua keaktifan siswa meningkat menjadi 80%.

Pada akhir pelaksanaan uji coba terbatas tahap kedua, sampel penelitian (siswa) diminta memberikan tanggapan terhadap media latihan menyimak yang dikembangkan. Tanggapan oleh sampel terhadap media tersebut dicatat pada suatu angket tertutup yang berisi beberapa aspek yang perlu ditanggapi. Hasil tanggapan tersebut akan menunjukkan respon sampel terhadap ketepatan format dan kualitas modul serta ketertarikan sampel terhadap media modul yang dikembangkan. Adapun prosentase hasil angket respon siswa sebesar 83,93% menunjukkan kriteria sangat kuat.

Tabel 4. Ketentuan kelayakan, Efektivitas, dan minat Siswa

Kriteria	Prosentase (%)
Sangat lemah	0 – 20
Lemah	21 – 40
Cukup	41 – 60
Kuat	61 – 80
Sangat Kuat	81 – 100

KUTIPAN DAN ACUAN

Iskandarwassid & Dadang, (2009: 227), menyimak merupakan sebuah komponen utama dalam berbahasa karena dalam proses pembelajaran bahasa, keterampilan menyimak adalah hal pertama yang harus dipelajari() .

Hölscher (1998: 27), kegiatan latihan tersebut harus terus-menerus dilakukan karena setiap keterampilan membutuhkan banyak latihan. Seperti yang dikemukakan, *Jede Fertigkeit verlangt sehr viel Übung*.

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2009: 3) yang mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2009: 4) mengatakan bahwa media dapat merangsang siswa untuk belajar. Media tersebut antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Tarigan (1987: 28), menyimak merupakan suatu proses besar mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh pemahaman Menyimak adalah suatu keterampilan bahasa yang bersifat reseptif. Keterampilan ini merupakan komponen utama dalam pembelajaran berbahasa (Iskandarwassid & Dadang, 2009: 227).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komputer *Übung macht den Meister* – latihan menyimak untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Media *Übung macht den Meister* dinyatakan layak oleh ahli media dengan prosentase 78,89 % dengan kategori kuat dan dinyatakan layak oleh ahli media dengan prosentase 77,5 % dengan kategori kuat.
2. Hasil analisis data aktivitas siswa menunjukkan 80 % , sehingga media dinyatakan efektif dengan kategori sangat kuat. Minat siswa terhadap media menyimak *Übung macht den Meister* dinyatakan sangat kuat dengan prosentase sebesar 83,96 %.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komputer *Übung macht den Meister* – latihan menyimak untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedangan maka diperoleh beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya aktif mencari sumber belajar yang relevan agar keseluruhan konsep yang tertuang dalam SK dan KD dapat terlaksana dengan baik.
2. Kondisi kelas yang aktif dan menyenangkan perlu diterapkan, hal ini bertujuan agar siswa merasa nyaman dan aktif selama pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin,Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto,Suharsimi & Jabar. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad,Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers
- Dimiyati dan Mudjiono.1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: P3MTK-Ditjen Dikti-Depdikbud
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Menyimak*. Bandung: Angkasa
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara