

# MOBILE LEARNING MATERI KONJUGASI MATA PELAJARAN BAHASA JERMAN KELAS X DI SMA NEGERI 19 SURABAYA

Echa Maretha Larasati, Khusnul Khotimah

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

[echa.17010024068@mhs.unesa.ac.id](mailto:echa.17010024068@mhs.unesa.ac.id), [khusnulhotimah@unesa.ac.id](mailto:khusnulhotimah@unesa.ac.id)

## Abstrak

Tujuan Penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *mobile learning* yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jerman materi Konjugasi untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Surabaya. Dalam pengembangan ini, model pengembangan yang digunakan merupakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada pengembangan ini sampai pada uji kelayakan pada ahli materi dan media, uji kelayakan tersebut berupa angket yang menunjukkan seberapa layak atau tidaknya media *mobile learning* digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jerman. Jenis data yang diambil yaitu data kuantitatif yang diperoleh dengan menggunakan instrumen angket. Langkah pertama adalah analisis masalah, langkah kedua yaitu desain media yang tepat sesuai karakteristik materi, siswa dan media, langkah media yaitu pengembangan media. Sedangkan untuk langkah penerapan dan evaluasi media tidak dilakukan dengan alasan masih dalam masa pandemi Covid-19. Untuk mengetahui kelayakan media maka peneliti melakukan validasi media dengan dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media menggunakan skala. Dari validasi media didapatkan data yang kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase dan diperoleh hasil sebagai berikut: kelayakan materi sebesar 92,8% dan kelayakan media sebesar 90,5%. Kedua hasil tersebut selanjutnya dimasukkan dalam kriteria penilaian persentase tergolong “sangat layak”. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* yang telah dikembangkan telah layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Mobile learning, konjugasi, bahasa jerman*

## Abstract

The objectives of this research is to create the feasible and effective learning media using *mobile learning* to teach German language especially conjugation material for 10<sup>th</sup> grade students at SMAN 19 Surabaya. The development method in this research is ADDIE method (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). This research will be conducted until the feasibility test on material and media experts. The feasibility test is in the form of a questionnaire that shows how appropriate or not *mobile learning* media is used for learning German language. The data is in the form of quantitative data which is use questionnaire as the instrument. The first step is analysis the problem, after the problem is discovered, the second step is designing the media which appropriate with the characteristic of the material, students, and the media itself. The third step is developing the media. Applying and Evaluation steps will not conducted, because of it is still in pandemic era. To measure the worthiness of the media, the researcher conduct media validation using scale formula with materials experts and media experts. The validation data will be analyze using percentage formula and will gain the results as follows: material appropriateness amount 92,8%, and media appropriateness amount 90,5%. These two results are then included in the assessment criteria classified as “very feasible”. It can be concluded that the *mobile learning* that has been developed is feasible and can be used in teaching learning activity.

**Keywords:** *Mobile learning, conjugation, German.*

## PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan wajib memenuhi hak siswa untuk memperoleh layanan pembelajaran. Perkembangan teknologi semakin maju, maka pemenuhan layanan belajar juga membutuhkan sentuhan kemajuan teknologi. Salah satu cara meningkatkan layanan pembelajaran adalah dengan menciptakan pembelajaran inovatif. Pembelajaran

ini akan mendorong siswa agar dapat belajar secara maksimal, baik dalam pembelajaran mandiri dan pembelajaran di dalam kelas (Khotimah, K., 2020). Tujuan dari pendidikan yaitu untuk mengembangkan nilai (afektif), sikap (kognitif), dan perilaku siswa (psikomotorik) (Danim, 2010:41). Berdasarkan pengertian dari ahli di atas, peneliti berusaha untuk membuat media pembelajaran yang tepat agar dapat memenuhi Tujuan Pendidikan.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif. Media pembelajaran yaitu media yang sesuai dengan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran yaitu tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dengan memanfaatkan teknologi baru.

Kemajuan dalam teknologi digital secara dramatis mengubah semua alat yang tersedia untuk guru dan siswa. Kemajuan teknologi ini telah menciptakan kegembiraan di antara banyak orang karena potensinya untuk digunakan sebagai alat pembelajaran untuk pendidikan bahasa (Khotimah, K., & Wahyu, A. A. A. 2019).

Salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu *mobile learning*. Media yang memanfaatkan kemajuan teknologi ini memiliki keunggulan tersendiri, yaitu *mobile learning* memungkinkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan *course* kapanpun dan dimanapun (Mitra, S., & Gupta, S. 2019).

Mata Pelajaran Bahasa Jerman adalah salah satu mata pelajaran Bahasa Asing yang masuk sebagai mata pelajaran ketrampilan di SMA Negeri 19 Surabaya. Di SMAN 19 Surabaya sendiri mata pelajaran Bahasa Jerman dilaksanakan selama 4 kali jam pelajaran selama satu minggu. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran peminatan yang berarti tidak semua kelas difokuskan pada mata pelajaran ini, Guru pada mata pelajaran ini hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru lebih aktif dibandingkan siswanya. Hal ini menyebabkan banyak siswa tidak memahami materi konjugasi pada mata pelajaran Bahasa Jerman. Banyak siswa tidak memperhatikan pada mata pelajaran ini karena mata pelajaran ini memiliki variasi huruf, pengucapan yang pastinya akan lebih sulit untuk dipelajari jika menggunakan media yang kurang tepat.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jerman SMAN 19 Surabaya Bu Indrowati S,Pd yang dilakukan pada 1 April 2020 permasalahan pembelajaran yang ada pada mata kuliah Bahasa Jerman yaitu kurangnya pemahaman pada materi yang diberikan, model pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, yang diterapkan dalam proses pembelajaran mengakibatkan hanya beberapa siswa yang aktif di kelas. Hambatan yang berupa kurangnya pemahaman dan konsentrasi siswa dalam belajar tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang cepat tanggap dalam mata pelajaran ini, hal ini disebabkan karena kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menyebabkan tidak optimalnya hasil belajar.

Pembelajaran Bahasa Jerman dapat di kembangkan melalui media yang inovatif, sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan, seperti yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Pengembangan pertama yaitu Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar oleh (Hardianti and Asri 2017), pada pengembangan ini terdapat perolehan skor siswa yang menggunakan media video lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran

konvensional dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman pada SMA Negeri 11 Makassar. Media video ini sudah sangat bagus dalam pembelajaran Bahasa Jerman karena siswa dengan adanya proses pembelajaran yang menggunakan media video, siswa dapat mengefisienkan waktu dalam belajar, memberikan pengalaman yang baru kepada siswa, dan memberikan informasi yang akurat, dan lebih menarik, akan tetapi pendapat dari (Kustandi, 2013:65) media video memiliki kelemahan yaitu: menyita banyak waktu dan memerlukan biaya yang cukup mahal. Pengembangan kedua yaitu Materi Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X Semester 1 dalam Aplikasi German for Kids oleh (Putri A.K, 2019) media ini memuat materi Begrüßung atau perkenalan dengan 26 kata perkenalan dalam Bahasa Jerman yang dibahas pada aplikasi German for Kids. Aplikasi ini didalamnya berupa gambar, audio dan tulisan. Untuk ukuran sebuah materi perkenalan, Aplikasi ini sudah layak untuk digunakan, akan tetapi siswa juga perlu media audio visual yang dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi, maka dari itu alangkah lebih baiknya aplikasi ini memuat menu video di dalamnya dan materi tidak hanya memuat materi Begrüßung saja.

Dari dua pengembangan sebelumnya, saya mencoba mengembangkan Media Pembelajaran *Mobile Learning* berupa aplikasi apk android yang memuat materi Konjugasi pada kelas X, yang memuat sub materi Konjugasi lengkap sesuai rpp. Media *Mobile Learning* ini berbeda dari media video dan aplikasi German for Kids, mungkin bisa dikatakan media *Mobile Learning* ini merupakan gabungan dari dua media tersebut. Pada media *Mobile Learning* terdapat media gambar, audio, tulisan dan video di dalamnya.

*Mobile Learning* ini dikembangkan sesuai dengan manfaat *mobile learning* menurut (Sarrab et al., 2012) yaitu untuk membantu siswa dan guru dalam mata pelajaran Bahasa Jerman, khususnya dalam pembelajaran *e-learning* yang membutuhkan komunikasi jarak jauh antara siswa dan guru, dan dapat diakses kapan dan dimana saja.

*Mobile Learning* dapat bermanfaat sekali bagi siswa dan guru, dan jika melihat kondisi pandemi Covid-19 yang sedang terjadi di Indonesia, yang memungkinkan adanya pembelajaran secara daring, maka *mobile learning* sangat bermanfaat untuk membantu siswa belajar secara mandiri kapan dan dimana saja tanpa harus bertatap muka dengan guru, oleh karena itu peneliti mencoba membuat pengembangan dengan judul “Pengembangan *Mobile Learning* Materi Konjugasi Mata Pelajaran Bahasa Jerman Kelas X Di SMA Negeri 19 Surabaya”.

Pada pengembangan ini rumusan masalah yang digunakan yaitu: Bagaimana kelayakan *Mobile Learning* Materi Konjugasi Mata Pelajaran Bahasa Jerman Kelas X Di SMA Negeri 19 Surabaya?

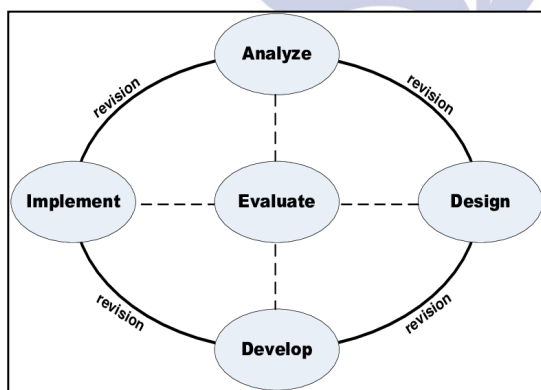
Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka pengembangan bertujuan untuk: Mendeskripsikan kelayakan *Mobile Learning* Materi Konjugasi Mata Pelajaran Bahasa Jerman Kelas X Di SMA Negeri 19 Surabaya?

Spesifikasi produk mobile learning yang diharapkan yaitu Aplikasi Mobile learning dalam bentuk apk yang nantinya dapat di download dan dapat diakses melalui smartphone oleh peserta didik atau guru. Terdapat 5 menu dalam aplikasi mobile learning yaitu petunjuk, tujuan, materi beserta link video, quiz, dan profil peneliti media.

## METODE

Penyusunan mobile learning ini menggunakan model ADDIE, karena model ini disusun secara sistematis sesuai dengan urutan kegiatan. Model ADDIE merupakan istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional, ADDIE adalah akronim yang merujuk pada proses utama yang terdiri dari proses pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional umum: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, R. M., 2009).

Pemilihan model ini bertujuan untuk mengatasi masalah belajar sesuai dengan sumber dan karakteristik siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) merupakan metode pengembangan yang ditekankan pada proses mengembangkan suatu produk yang memiliki landasan teori yang jelas. Model ADDIE yang seharusnya terdiri dari 5 tahapan, tetapi dikarenakan adanya pandemi covid-19, maka peneliti hanya sampai pada tahapan analisis, desain, dan pengembangan. Berikut di bawah ini model (ADDIE):



Gambar 1 Tahap Model Pengembangan ADDIE (Branch, R. M., 2009)

- 1. Tahap Analisis (Analisis)**  
Pada tahap ini peneliti melakukan analisis permasalahan yang dialami siswa dan analisis media yang tepat digunakan oleh siswa.
- 2. Tahap Desain (Desain)**  
Pada Tahap desain mempunyai tujuan untuk menyusun media pembelajaran sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa.
- 3. Tahap Development (Pengembangan)**  
Pada tahap ini adalah tahap pembuatan media.

Subyek yang awalnya akan diuji cobakan di SMA Negeri 19 Surabaya dengan jumlah 9-20 siswa untuk skala kecil, sedangkan uji coba skala besar jumlah 30 siswa. Akan tetapi akibat adanya pandemi Covid-19, maka hanya sampai pengembangan. Media *mobile learning* diambil dengan menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif didapat dari hasil penskoran pada lembar validasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media dalam melakukan validasi mobile learning. Data hasil validasi tersebut dikumpulkan dengan menggunakan instrument pengumpulan data menggunakan validasi media dan materi. Teknik analisis data berupa hasil validasi menggunakan instrumen wawancara dan angket yang dilakukan oleh ahli materi dan media, dengan menggunakan data kuantitatif menggunakan rumus skala Guttman. Untuk skala Guttman memiliki nilai dengan kata “ya” memperoleh nilai 1 (satu) dan untuk kata “tidak” memperoleh nilai 0 (nol), seperti berikut ini: media dan materi. Teknik analisis data berupa hasil validasi menggunakan rumus skala Guttman. Untuk skala Guttman memiliki nilai dengan kata “ya” memperoleh nilai 1 (satu) dan untuk kata “tidak” memperoleh nilai 0 (nol), seperti berikut ini:

Kriteria Kelayakan Mobile Learning  
Tabel 1 Skala Guttman

No.	Pernyataan		
	Jawaban	Kreteria	Nilai
1.	Ya	Sangat Baik	1
2.	Tidak	Baik	0

Tabel di atas merupakan tabel Skala Guttman yang digunakan untuk mengambil data menggunakan angket.

Penilaian tersebut terdiri dari 1 skor dengan keterangan masing-masing skor berbeda yang akan dihitung menggunakan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

(Cozby, P. C., et al. 1977).

Keterangan :

- P** : angka persentase  
**f** : frekuensi jawaban  
**n** : jumlah responden

Tabel 2. Kriteria Penilaian Media

No.	Skor	Keterangan
1.	76%-92,8%	Sangat Baik
2.	51%-75%	Baik
3.	26%-50%	Cukup Baik
4.	0%-25%	Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan awal yang peneliti lakukan ialah menganalisis (*analyze*) kondisi mengenai karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran dan karakteristik *Mobile Learning* dalam menganalisis permasalahan pembelajaran yang terjadi pada mata pelajaran Bahasa Jerman khususnya pada materi konjugasi di SMA Negeri 19 Surabaya.

Karakteristik peserta didik merupakan suatu ciri khas yang dimiliki oleh setiap peserta didik, ciri khas tersebut antara lain kemampuan dalam hal akademik, kedewasaan, keinginan belajar pada mata pelajaran, pengalaman, keterampilan, psikomotorik, kemampuan kerjasama, dan kemampuan sosia. Ada tiga cara untuk mengetahui karakteristik peserta didik dalam kelas, yaitu (1) siswa menyesuaikan diri dengan materi pelajaran, atau (2) materi pelajaran disesuaikan dengan siswa atau (3) penyesuaian pada keduanya. Pada masa pandemi Covid-19 seluruh kegiatan belajar mengajar dialihkan dari pembelajaran offline (*luring*) ke pembelajaran daring (*online*), terdapat 2 karakteristik siswa ketika adanya pengalihan system pembelajaran online yaitu, (1) kelas online membuat siswa lebih nyaman dan (2) kelas *luring* membuat siswa lebih nyaman. Siswa yang nyaman dengan kelas online memiliki karakteristik yang cenderung pasif dan introvert. Sedangkan siswa yang memilih belajar *luring*, memiliki karakteristik yang ramah, suka bersosialisasi, aktif di kelas ataupun di luar kelas (Hidayat and Noeraida 2020). Dari penjelasan para ahli diatas tentang karakteristik siswa, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru perlu memahami karakteristik siswa agar dapat menetapkan spesifikasi materi, metode serta media pembelajaran yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran seiring perkembangan zaman dan kondisi.

Mata Pelajaran Bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal bahasa asing, terdapat empat cakupan penguasaan keterampilan berbahasa Jerman, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Malik, Emzir, and Sumarni 2020). Selaras dengan penguasaan bahasa Jerman, maka siswa harusnya memiliki kesadaran dari pentingnya penguasaan bahasa asing, khususnya bahasa Jerman guna membentuk individu yang berkualitas yang siap menghadapi era globalisasi (Mantasiah 2016). Mata pelajaran Bahasa Jerman merupakan mata pelajaran yang membutuhkan keaktifan siswa, yang dimaksud di sini adalah siswa melibatkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yaitu berhubungan dengan pikiran, moral, sosial, dan keterampilan tangan (Permana 2011). Dibutuhkannya keaktifan dan cakupan penguasaan dalam mata pelajaran Bahasa Jerman ini harus sejalan dengan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam mata pelajaran ini.

Permasalahan yang peneliti temukan adalah masih kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran dan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa asing masih kurang interaktif. Sesuai dengan permasalahan yang peneliti temukan dalam mata pelajaran Bahasa Jerman materi Konjugasi

peneliti memutuskan untuk melakukan Pengembangan *Mobile Learning* Materi Konjugasi Mata Pelajaran Bahasa Jerman Kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya. Produk yang dihasilkan adalah *mobile learning* berupa aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* android.

Menurut Pegrum (2014) *Mobile Learning* merupakan media pembelajaran yang memudahkan peserta dalam menafsirkan data, meningkatkan pemahaman, memadatkan informasi, menyajikan data, membangkitkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga media ini dapat membantu guru dalam pembelajaran dan peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru (Sudjana & Rivai, 2011:2). Prinsip dari *mobile learning* adalah mempermudah penggunaannya, karena *mobile learning* dapat diakses kapan dan dimana saja (Wilson & Bolliger, 2013:221). *Mobile learning* merupakan sistem *open source*, yang memudahkan setiap orang untuk mengembangkan dan menggunakannya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dalam pembelajaran (Belina & Batubara, 2013:76).

Berdasarkan dari pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* merupakan media yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja, dan terdapat fitur yang dapat mengakses materi-materi yang berbeda dari setiap mata pelajaran. Pada *mobile learning* juga terdapat *sharing content* yang dapat digunakan oleh penggunaannya berupa evaluasi. Selaras dengan kemudahan dari *mobile learning* tersebut, maka yang mempengaruhi perpindahan sumber belajar dari media berformat cetak menuju format elektronik (dalam bentuk *e-learning* maupun *mobile learning*) karena kemudahan dalam mengaksesnya (Jones & Brown, 2011:8).

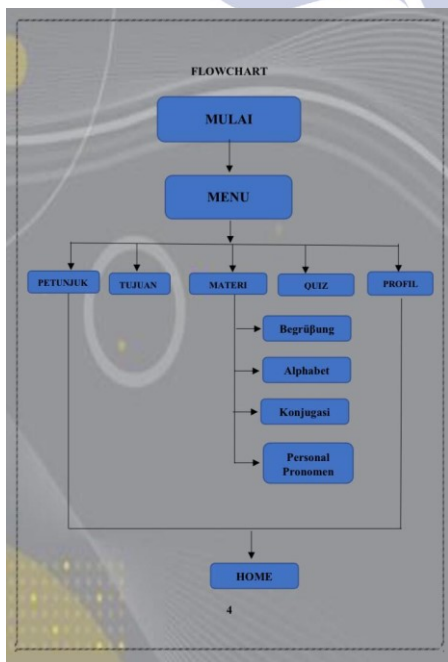
Android merupakan sistem operasi yang digunakan untuk *smartphone* dan tablet (Satyaputra, 2014:2). Kelebihan android yaitu melakukan pendekatan yang komperhensif, bersifat *open source*, *free flatform*, dan sistem operasi merakyat; sedangkan kelemahan android selalu terhubung internet, banyaknya iklan yang terpampang, dan tidak hemat daya baterai (Zuliana dan Irwan Padli 2013:2). *Mobile Learning* berbasis Android merupakan media yang memiliki unsur-unsur multimedia interaktif, seperti audio visual dan terdapat juga animasi yang menarik perhatian peserta didik, *mobile learning* juga dapat memvisualisai dengan kongkrit dan efisien (Fadzil Khan & Khotimah K, 2018). Oleh karena itu, agar peserta didik dapat memahami materi Konjugasi Bahasa Jerman, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar siswa. Pengembangan *mobile learning* berbasis android merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tentunya dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Tahapan selanjutnya yang peneliti lakukan yaitu perancangan (*design*) identifikasi media. Pada tahap ini bertujuan untuk merancang garis besar materi yang akan dimasukkan dalam media. *Mobile learning* materi Konjugasi dikemas dalam softfile apk yang dapat di akses melalui *smartphone* android. Pada *Mobile Learning* terdapat 5 menu yaitu 1) petunjuk, 2) tujuan, 3) materi

beserta link video, 4) quiz beserta evaluasi, dan 5) profil peneliti media. Terdapat suara *dubbing* yang mencontohkan bagaimana cara membaca Bahasa Jerman dengan baik dan benar. *Mobile Learning* dilengkapi dengan Bahan Penyerta yang berisi 1) Cover Bahan Penyerta, 2) Petunjuk Penggunaan Media, 3) Petunjuk Perawatan, 4) *FlowChart*, 5) Rpp, 6) Materi, dan 7) Soal-soal dan Evaluasi. Berikut adalah gambar rancangan media.



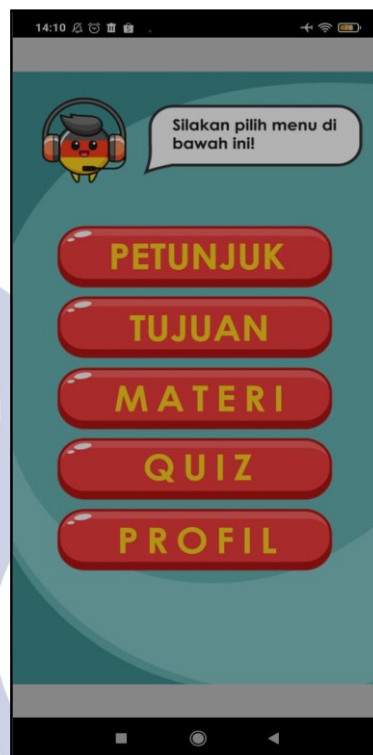
Gambar 2 Identifikasi Media



Gambar 3 FlowChart

Pada tahap pengembangan (*develop*) proses produksi media yang dikembangkan sudah sesuai dengan kelebihan *mobile learning* berbasis android, yaitu media dapat diakses kapan dan dimana saja tidak terbatas oleh

ruang dan waktu, dapat diakses melalui handphone atau tablet, media berbasis *open source* terdapat soal beserta evaluasi, dan memudahkan guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran mandiri. Terdapat juga unsur audio visual dan terdapat juga animasi yang menarik perhatian peserta didik pada *mobile learning*. Berikut ini hasil pengembangan media:



Gambar 4 Pengembangan Media

*Mobile Learning* ini dilengkapi dengan bahan penyerta sebagai petunjuk penggunaan media. Setelah produk jadi, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah proses validasi produk oleh satu ahli materi dan satu ahli media.

Hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, *Mobile Learning* masuk dalam kualifikasi “sangat baik” sehingga layak digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jerman materi Konjugasi kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya.

Berikut dibawah ini merupakan hasil dari ahli materi dan ahli media:

a. Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2020, oleh Ibu Indrowati S.Pd., guru Mata Pelajaran Bahasa Jerman SMA Negeri 19 Surabaya. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 92,8%, dan termasuk kedalam kategori sangat layak.

b. Validasi Media

Validasi dilakukan pada tanggal 11 Januari 2021, oleh ibu Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd. seorang dosen dan ahli media berpendidikan S2 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Hasil validasi dari ahli media, tidak diperlukan adanya revisi, karena mendapatkan presentase sebesar

90,5% dan dikonversikan ke skala pengukuran termasuk kedalam kategori sangat layak.

Berikut merupakan hasil dari penilaian oleh ahli materi dan ahli media:

Kelayakan	persentase	Kriteria
Materi	92,8%	Sangat baik
Media	90,5%	Sangat Baik

## PENUTUP

### Simpulan

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, pengembangan mengenai pengembangan *Mobile Learning* Materi Konjugasi Mata Pelajaran Bahasa Jerman Kelas X Di SMA Negeri 19 Surabaya dengan menggunakan model ADDIE. Hasil pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Sesuai dengan rumusan masalah yang diambil yaitu kelayakan media mobile learning, maka peneliti akan menjabarkan hasil dari uji validasi materi dan media, apakah media layak atau tidak untuk dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari kelayakan *mobile learning* Materi Konjugasi Mata Pelajaran Bahasa Jerman kelas X SMA Negeri 19 Surabaya diantaranya:

- (a) penilaian materi oleh ahli materi dengan hasil persentase 92,8%
- (b) penilaian media oleh ahli media dengan hasil persentase 90,5%

Media yang seharusnya di uji cobakan kepada peserta didik agar media yang dikembangkan teruji keefektifannya, tetapi di karenakan adanya pandemi Covid-19, peneliti hanya melakukan uji kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media seperti yang tercantum di atas.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh di atas, maka media *Mobile Learning* untuk mata pelajaran Bahasa Jerman kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya media *Mobile Learning* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

### SARAN

Pengembangan ini menghasilkan *Mobile Learning* Materi Konjugasi Mata Pelajaran Bahasa Jerman Kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya. Terdapat beberapa saran terhadap media yang dikembangkan sebagai berikut

#### 1. Saran bagi pemanfaatan

*Mobile Learning* ini diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru dan peserta didik. Dengan kondisi pada saat ini yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh, *mobile learning* sangat bermanfaat dalam pembelajaran karena dapat diakses melalui handphone android guru ataupun peserta didik.

#### 2. Saran peneliti selanjutnya

Pengembangan media lanjutan terkait dengan mata pelajaran Bahasa Jerman, diinginkan lebih memperluas referensi-referensi yang digunakan dan disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan. Pengembangan media juga melalui prosedural yang

benar sehingga kualitas dari hasil pengembangan tetap terjaga.

#### 3. Saran peneliti lain

*Mobile Learning* ini dapat dikembangkan menggunakan mata pelajaran lain, sehingga nantinya akan mempermudah guru ataupun siswa dalam pembelajaran mata pelajaran lainnya.

#### 4. Saran bagi sekolah

*Mobile Learning* ini dapat dikembangkan di sekolah lain, akan tetapi peneliti perlu menganalisis kondisi mengenai permasalahan pembelajaran yang terjadi pada sekolah tersebut, karakteristik siswa, metode serta sarana dan prasana yang ada di sekolah tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2009. "Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, Dan TK." *Bandung: Yrama Widya.*
- Ayu Kirana Putri, Denita. 2019. "Materi Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X Semester 1 Dalam Aplikasi German for Kids." *LATERNE* 8(2).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Belina, Elda, and Fakruddin Rizal Batubara. 2013. "Perancangan Dan Implementasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android." *Singuda Ensikom, Vol 4:41-76.*
- Bungin, H. M. n.d. "Burhan.(2010)." *Metode Penelitian Kuantitatif, Kencana Prenada Media Group. Jakarta.*
- Cozby, P. C., Bates, S., Krageloh, C., Lacherez, P., & Van Rooy, D. (1977). *Methods in behavioral research.* Mayfield publishing company Houston, TX.
- Fadzil Khan, Ibnu, and Khotimah. 2018. "Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Tentang Struktur Dan Fungsi Sel Sistem Penyusun Jaringan Reproduksi Pelajaran Biologi Kelas XI DI SMA NEGERI 3 BOJONEGORO." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 9(2).
- Hardianti, Hardianti, and Wahyu Kurniati Asri. 2017. "Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar." *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra* 1(2).
- Hidayat, Dasrun, and Noeraida Noeraida. 2020. "Pengalaman Komunikasi Siswa Melakukan Kelas Online Selama Pandemi Covid-19." *JIKE: Jurnal Ilmu Komunikasi Efek* 3(2):172-82.

- Jones, Troy, and Carol Brown. 2011. "Reading Engagement: A Comparison between e-Books and Traditional Print Books in an Elementary Classroom." *Online Submission* 4(2):5–22.
- Kustandi, Cecep. 2013. "Bambang Sutjipto." *Media Pembelajaran, Manual Dan Digital*.
- Khotimah, K. (2020, December). *Exploring Online Learning Experiences During the Covid-19 Pandemic*. In International Joint Conference on Arts and Humanities (IJCAH 2020) (pp. 68-72). Atlantis Press.
- Khotimah, K., & Wahyu, A. A. A. (2019, December). *Reading in The Digital Age: Electronic Storybook as a Teaching Tool for Beginning Readers*. In 3rd International Conference on Education Innovation (ICEI 2019) (pp. 83-86). Atlantis Press.
- Malik, Agung Rinaldy, Emzir Emzir, and Sri Sumarni. 2020. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Mobile Learning Dan Gaya Belajar Visual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA NEGERI 1 MAROS." *Visipena* 11(1):194–207.
- Mantasiah, R. 2016. "Koehesi Dalam Wacana Buku Kontakte Deutsch: Suatu Kajian Analisis Wacana (Cohesion in Discourses of Kontakte Deutsch Book: A Study of Discourse Analysis)." *SAWERIGADING* 15(3):336–48.
- Molenda, Michael. 2015. "In Search of the Elusive ADDIE Model." *Performance Improvement* 54(2):40–42.
- Mitra, S., & Gupta, S. (2019). *Mobile learning under personal cloud with a virtualization framework for outcome based education. Education and Information Technologies*, 1-28.
- Padli, Irwan. n.d. "Zuliana. 2013. Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal Di Kota Medan Berbasis Android." *Jurnal*.
- Permana, Pepen. 2011. "'Stationenlernen' Sebagai Salah Satu Inovasi Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman." *Allemania* 1(1):26–35.
- Pegrum, M. (2014). *Mobile learning: Languages, literacies and cultures*. Springer.
- Sarrab, Mohamed, Laila Elgamel, and Hamza Aldabbas. 2012. "Mobile Learning (m-Learning) and Educational Environments." *International Journal of Distributed and Parallel Systems* 3(4):31.
- Satyaputra, Alfa. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Elex Media Komputindo.
- Suparman, Atwi. 2012. "Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar Dan Inovator Pendidikan."
- Wilson, Michelle, and Doris U. Bolliger. 2013. "Mobile Learning: Endless Possibilities for Allied Health Educators". *Journal of Diagnostic Medical Sonography* 29(5):220–24.