

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN SMART APPS CREATOR PADA TOPIK “POSSESSIVPRONOMEN”

Ananda Nurul Witri¹, Rina Evianty²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

anandanuruul@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android menggunakan perangkat lunak Smart Apps Creator dalam pembelajaran tata bahasa Jerman, khususnya pada topik *Possessivpronomen* (kata ganti kepemilikan). Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan Richey dan Klein yang terdiri dari tiga tahapan: perencanaan, produksi, dan evaluasi. Data berupa materi, gambar, audio, dan video dikumpulkan dari buku Studio Express A1 dan A2 serta sumber daring lainnya. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi Android interaktif yang berisi penjelasan teoretis, tabel deklinasi, latihan interaktif, serta penilaian. Evaluasi ahli menunjukkan hasil sangat baik, dengan nilai 95,83 untuk materi dan 89,3 untuk aspek media. Media ini dinilai efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa terhadap topik tata bahasa yang dianggap sulit.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Smart Apps Creator, Possessivpronomen.

ABSTRACT

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, um das Lernmediums mit Smart Apps Creator zum Thema Possessivpronomen zu erstellen. Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung, in der eine Android-Anwendung als Lernmedium zur Beherrschung des Themas Positivpronomen erstellt werden. Die Theorie von Richey und Klein wird im Prozess der Erstellung dieser Untersuchung. Darunter sind: 1) Die Planungsphase, 2) Produktionsphase und 3) Evaluation. Die verwendeten Daten und Datenquelle in dieser Untersuchung sind Bilder, Videos und Wörter, die auf dem Buch Studio Express A1, A2 und Internet aufgenommen werden. Diese Untersuchung wurde im Sprachlabor der Fremdspracheabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst der staatlichen Universität Medan durchgeführt. Das Ergebnis diese Untersuchung sind Lernmediums Android-Anwendung zum Thema Posessivpronomen. Nach der Erstellung des Deutschlernmedien werden die Materialien und Medien von den Experten überprüft. Dazu betrugen die Noten für die Materialien 95,83 (sehr gut) und für das Lernmedium 89,3 (gut)

Keywords: Lernmediums, Possessivpronomen, Smart Apps Creator.

A. PENDAHULUAN

Tata bahasa adalah sistem atau aturan penyusunan kata dalam sebuah kalimat yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Jerman. Penguasaan tata bahasa yang baik sangat membantu proses pembelajaran bahasa asing. Salah satu aturan penting dalam bahasa Jerman adalah penggunaan *Possessivpronomen* atau kata ganti kepemilikan, yang sering digunakan dalam pembentukan kalimat sederhana.

Possessivpronomen adalah kata yang menunjukkan bahwa objek (kata benda) yang digunakan adalah milik seseorang. Selain fungsinya sebagai kata ganti milik, kata ganti ini juga digunakan sebagai pelengkap kata benda (atributif). Perbedaan antara keduanya sangat jelas: ketika *possessivpronomen* digunakan sebagai kata sandang (*Possessivartikel*), *possessivpronomen* selalu muncul sebelum kata benda, namun ketika *possessivpronomen* digunakan sebagai pengganti kata benda, kata ganti kepunyaan digunakan tanpa kata sandang. *Possessivpronomen* digunakan untuk menunjukkan kepada siapa atau milik siapa suatu benda. Artinya, bentuknya berubah tergantung pada **kasus** (*Nominativ, Akkusativ, Dativ und Genitiv*), **jumlah** (*Einzahl und Mehrzahl*), **orang** (*ich, du, er, sie, es, wir, ihr, sie, Sie*) dan **jenis kelamin** (*maskulin, feminin, netral*). Biasanya, kata ganti empunya menyertai kata benda dan berada tepat di depannya. *Possessivpronomen* dalam kategori “kasus” dicantumkan di sini dengan contoh kalimat.

Person	Nominativ			Akkusativ			Dativ		
	der	die	das	der	die	das	der	die	das
ich	mein	meine	mein	meinen	meine	mein	meinem	meiner	meinem
du	dein	deine	dein	deinen	deine	dein	deinem	deiner	deinem
er	sein	seine	sein	seinen	seine	sein	seinem	seiner	seinem
sie	ihr	ihre	ihr	ihren	ihre	ihr	ihrem	ihrer	ihrem
es	sein	seine	sein	seinen	seine	sein	seinem	seiner	seinem
wir	unser	unsere	unser	unseren	unsere	unser	Ihrem	Ihrer	Ihrem
ihr	euer	eure	euer	euren	eure	euer	unserem	unserer	unserem
sie	ihr	ihre	ihr	ihren	ihre	ihr	eurem	eurer	eurem
Sie	Ihr	Ihre	Ihr	Ihren	Ihre	Ihr	ihrem	ihrer	ihrem

Contoh:

a. Nominativ

- *Mein Bruder ist Arzt.* Abang saya adalah seorang dokter.
- *Unsere Mutter ist Ärztin.* Ibu kami adalah seorang dokter.
- *Dein Fahrrad ist neu.* Sepeda kamu masih baru.

b. Akkusativ

- *Ich habe meine Tasche vergessen.* Saya lupa tas saya.
- *Er hat sein Auto verkauft.* Dia menjual mobilnya.
- *Du hast dein Fahrrad repariert.* Kamu memperbaiki sepeda.

c. Dativ

- *Ich gehe zu meinem Freund nach Hause.* Aku akan pulang ke rumah temanku.
- *Wir sind bei unseren Eltern zu Hause.* Kami berada di rumah orang tua kami
- *Sie arbeitet mit ihrer Schwester an einem Projekt.* Dia sedang mengerjakan sebuah proyek dengan adiknya.

Berdasarkan observasi terhadap mahasiswa Prodi Bahasa Jerman angkatan 2022 di Universitas Negeri Medan, sebanyak 60% mengalami kesulitan dalam penggunaan *Possessivpronomen*, terutama dalam kasus nominatif, akusatif, dan datif. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran inovatif dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu mahasiswa dalam mengembangkan dan memperdalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan dampak terhadap aktivitas, minat dan motivasi belajar serta hasil belajar. Menurut Ina Magdalena (2021), pengaruh media pembelajaran adalah membangkitkan minat dan motivasi belajar, mengurangi atau menghindari verbalisme, meningkatkan pemikiran yang teratur dan sistematis serta mengembangkan nilai-nilai. Oleh karena itu, media pembelajaran haruslah menarik dan tidak membosankan. Salah satunya adalah aplikasi berbasis android yang sangat penting bagi dunia pendidikan di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat. Ada banyak jenis media pembelajaran, salah satunya adalah *Smart Apps Creator*.

Smart Apps Creator adalah perangkat lunak yang memungkinkan guru untuk membuat aplikasi multimedia berbasis seluler, desktop, dan web. *Smart Apps Creator* mudah digunakan bahkan untuk pemula dan memungkinkan pembuatan aplikasi yang berfungsi secara optimal.

Salah satu fitur dari perangkat lunak ini adalah tidak diperlukan pengetahuan pemrograman dan hampir semudah menggunakan Microsoft PowerPoint. Hal ini dikarenakan hasil akhir dari aplikasi ini dapat dikonversi ke dalam berbagai basis aplikasi: Android, iOS, desktop dan web HTML5. Ini dapat diakses melalui browser dan dapat digunakan pada hasil aplikasi tanpa koneksi internet. Namun, perangkat lunak ini memiliki satu kelemahan bersifat versi uji coba. Setelah masa uji coba berakhir, perangkat lunak ini tidak dapat lagi digunakan kecuali jika lisensi dibeli.

Smart Apps Creator adalah perangkat lunak yang cocok untuk mengembangkan media pembelajaran yang ramah pengguna dan dapat digunakan tanpa pengetahuan pemrograman. Perangkat lunak ini memungkinkan untuk mengintegrasikan konten multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video dan membuatnya tersedia di perangkat Android. Prakoso (2020) mengatakan bahwa media yang dikembangkan dengan *Smart Apps Creator* masuk dalam kategori “valid dan sangat praktis”.

Oleh karena itu, penulis mengembangkan media pembelajaran khususnya pada topik *Possessivpronomen*. Penelitian dan pengembangan media *Smart Apps Creator* ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran serta menciptakan suasana belajar bahasa Jerman yang lebih menyenangkan.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016), model R&D adalah suatu pendekatan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model ini digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Oleh karena itu, model R&D ini digunakan dalam penelitian Elvi Susanti (2021). Model R&D terdiri dari tiga fase: Perencanaan, Produksi dan Evaluasi. Fase perencanaan adalah tentang pengembangan media pembelajaran. Fase produksi melibatkan produksi media pembelajaran dan penyusunan serta pembuatan bahan ajar. Pada tahap evaluasi, dilakukan pengujian kelayakan media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa bahasa jerman angkatan 2022. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah angket yang dibuat melalui google form dan berkaitan dengan materi tentang *possessivpronomen* serta ketertarikan mahasiswa dalam menggunakan *Smart Apps Creator*. Setelah menyelesaikan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis android, peneliti melakukan uji kelayakan dengan

menggunakan penilaian untuk ahli media. Indikator yang dimasukkan dalam penilaian untuk memvalidasi pengembangan media pembelajaran dikategorikan ke dalam tiga aspek: desain, isi dan tujuan, dan penggunaan.

Selain itu, kelayakan media diuji dengan menggunakan kuesioner dan hasilnya dipresentasikan kepada ahli media pembelajaran. Peneliti menemukan beberapa kendala, seperti pengiriman tautan aplikasi melalui *WhatsApp*. Aplikasi tidak dapat diinstal secara langsung karena *WhatsApp* memiliki fitur keamanan untuk melindungi dari aplikasi asing atau aplikasi yang berpotensi berbahaya. Pada tahap evaluasi, para ahli media memberikan saran dan revisi untuk media pembelajaran *Smart Apps Creator*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Metode penelitian ini merupakan bagian dari penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan berasal dari Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2016) dan terdiri dari tiga tahap. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan *Smart Apps Creator*.

1. Perencanaan

Perencanaan adalah tahap pertama. Sebuah survei dilakukan selama fase perencanaan. Para mahasiswa di angkatan 2022 sangat tertarik dan setuju bahwa *Smart Apps Creator* harus dikembangkan sebagai media pembelajaran pada subjek *Possessivpronomen*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Smart Apps Creator* untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pengajaran yang efektif dan menarik. Peneliti memulai dengan mengumpulkan materi, beberapa latihan soal dari buku dan internet, serta menyiapkan video yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Setelah semua materi terkumpul, peneliti merancang media pembelajaran, yang dimulai dari slide pertama dengan latar belakang yang unik dan menu play untuk memulai aplikasi. Slide berikutnya memiliki 4 pilihan menu, antara lain menu materi, menu video pembelajaran, menu latihan soal dan terakhir menu profil. Jika peserta didik memilih jawaban yang benar pada soal latihan, mereka akan mendapatkan skor pada papan skor yang ditampilkan. Jika peserta didik memilih jawaban yang salah, skornya tidak bertambah atau berkurang.

2. Produksi

Pada tahap produksi, media pembelajaran dibuat dengan menggunakan *Smart Apps Creator*. Peneliti melakukan kegiatan seperti membuat media pembelajaran dan menyusun serta membuat bahan ajar dengan media pembelajaran yang telah dibuat. Peneliti juga menambahkan musik latar pada media dan efek audio pada latihan soal, serta peneliti menggabungkan efek animasi pada setiap menu dan perubahan pada slide media pembelajaran yang telah dibuat. Selain itu, peneliti menyiapkan 40 soal dalam bentuk pilihan ganda pada soal latihan.

3. Evaluasi

Langkah terakhir adalah langkah evaluasi, yang melibatkan validasi. Pada tahap evaluasi, peneliti menilai kelayakan media pembelajaran, mengkaji ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan dampak dari proses belajar mengajar dengan menggunakan media berbasis aplikasi android dari perangkat *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan, serta mengidentifikasi perubahan dan modifikasi untuk penggunaan media ini di masa yang akan datang. Penilaian ini didasarkan pada validasi oleh ahli media yang mencakup aspek-aspek berikut: Desain, isi materi, bahasa yang digunakan, tampilan media dan aspek penggunaan media. Desain dan tampilan media pembelajaran yang divalidasi sudah sangat baik, desain dan tampilan media pembelajaran yang divalidasi sudah sangat baik, aspek bahasa dan aspek penggunaan media sudah cukup baik, sedangkan isi materi dan latihan soal masih dapat ditingkatkan.

Pembahasan

Hasil dari kegiatan di atas menunjukkan bahwa media yang dibuat dalam penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut berisi materi pembelajaran, video pembelajaran dan latihan soal. Penilaian berbentuk soal pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 20 butir. Namun, setelah peneliti mendapatkan saran dari validator media, jumlah soal ditambah menjadi 20 soal.

Dalam penggunaan *Smart Apps Creator*, mahasiswa menerima skor di papan skor. Hal ini terjadi ketika mereka memberikan jawaban yang benar. Jika mereka menjawab dengan salah, skor tidak berkurang. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Tampilan utama media pembelajaran berbasis android dengan *Smart Apps Creator* ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan utama dari Smart Apps Creator

Tampilan utama media pembelajaran berbasis Android yang dibuat dengan *Smart Apps Creator* memiliki ikon *play*. Untuk memulai aplikasi pembelajaran, cukup tekan ikon tersebut. Tampilan kemudian beralih ke tampilan awal. Tampilan berubah seperti yang ditunjukkan pada gambar 2 setelah menekan ikon *play*.

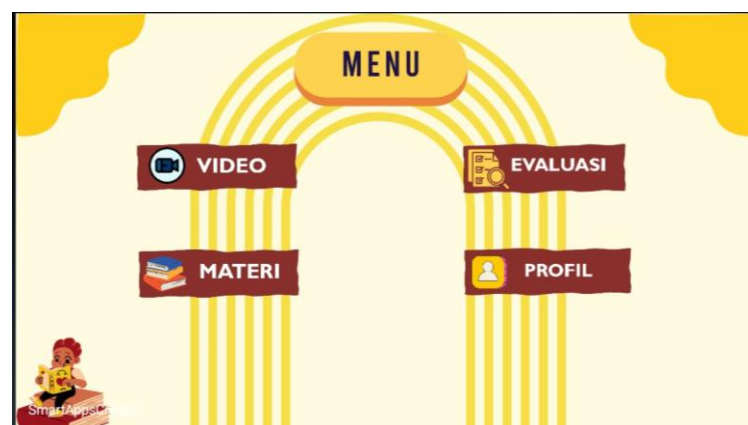
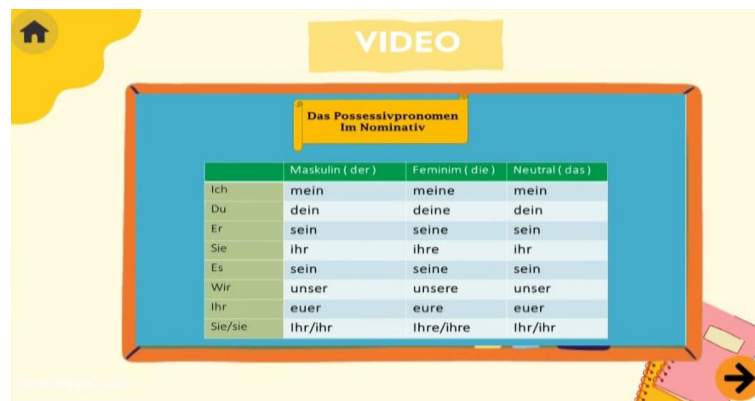


Bild 2. Tampilan menu dari Smart Apps Creator

Tampilan *home* media pembelajaran berbasis android yang dibuat dengan *Smart Apps Creator* ini memiliki empat pilihan menu, antara lain: materi, video pembelajaran, latihan soal dan profil. Mengklik salah satu menu pada layar awal, efek animasi akan ditampilkan dan akan langsung dibawa ke tampilan yang dipilih. Jika menu materi dipilih, akan dibawa ke slide pembahasan materi. Materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh mahasiswa adalah tentang *Possessivpronomen*. Sebelum menjelaskan materi pembelajaran, pengajar terlebih dahulu menjelaskan aturan dan panduan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Video pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis android dengan *Smart Apps Creator* dapat dilihat pada Gambar 3.



The screenshot shows a video player interface with a yellow header bar containing a home icon and the word "VIDEO". The video content displays a table titled "Das Possessivpronomen im Nominativ". The table has four columns: "Ich", "Du", "Er", "Sie", "Es", "Wir", "Ihr", "Sie/sie" and three columns for gender: "Maskulin (der)", "Feminin (die)", and "Neutral (das)".

	Maskulin (der)	Feminin (die)	Neutral (das)
Ich	mein	meine	mein
Du	dein	deine	dein
Er	sein	seine	sein
Sie	ihr	ihre	ihr
Es	sein	seine	sein
Wir	unser	unsere	unser
Ihr	euer	eure	euer
Sie/sie	Ihr/ihr	Ihre/ihre	Ihr/ihr

Gambar 3. Tampilan video pembelajaran

Di akhir pembelajaran mahasiswa diberikan evaluasi dalam bentuk latihan soal, untuk mengetahui pemahaman materi yang telah diajarkan. Evaluasi tersebut berbentuk pertanyaan pilihan ganda yang dirancang semenarik mungkin. Jika mahasiswa mengklik jawaban yang benar, maka skor di papan skor akan bertambah, sedangkan skor tidak akan bertambah atau berkurang jika jawabannya salah. Ketika semua soal latihan telah selesai dikerjakan, mahasiswa akan kembali ke menu awal.

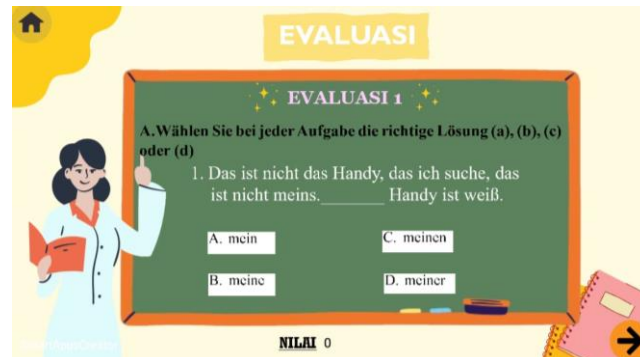


Bild 4. Latihan soal

Ahli media telah melakukan validasi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan *Smart Apps Creator*. Oleh karena itu, media tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan peserta didik. Hasil uji kelayakan validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan *Smart Apps Creator* mencapai tingkat kualifikasi layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Smart Apps Creator* dapat meningkatkan pemahaman materi serta keefektifan dan kepraktisan dalam kegiatan pembelajaran saat ini.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran possessive pronoun berbasis android dengan *Smart Apps Creator* telah berhasil dan memiliki kualitas yang sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli. Media ini membantu pembelajar untuk memahami struktur gramatika yang kompleks dan meningkatkan minat dan motivasi belajar. Diharapkan media ini dapat digunakan oleh pengajar bahasa Jerman dalam berbagai konteks pembelajaran. Namun demikian, media ini masih cukup terbatas dari segi tampilan dan isi dan hanya cocok untuk merancang media pembelajaran yang sederhana.

Saran

Para penguji media menyarankan agar penulisan dalam soal latihan tidak terlalu rapi. Suara dalam video pembelajaran sebaiknya diperjelas lagi. Jika peneliti lain ingin mengembangkan media serupa pada materi bahasa Jerman, sebaiknya lebih memperhatikan agar media yang dihasilkan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Awaliyah, 2019. *Bab I. Analisis Kesalahan Penggunaan Possessivartikel Dalam Pembentukan Kalimat*. <https://repository.upi.edu/48631/4/S>
- Elvi Susanti, Didah Nurhamidah, Lutfi Syauki Faznur. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia*. Dalam Jurnal DIALEKTIKA, Volume 8 No. 2:178-200.
- Faqih. Muhammad. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android*. Dalam Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran, Volume 7 No. 2. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4556>
- Fitriani, Lia. 2014. *Kontribusi Penguasaan Gramatika Bahasa Jerman Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri Sedayu Bantul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Gröts, Dieter. 2020. *Langenscheits Grösswörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Berlin: Langenscheidt.
- Nina Kasvia, Misnah Mannahali, Muhammad Anwar. *Hubungan Antara Penguasaan Possessivpronomen Dengan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman*. (2018). *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Volume 2 No.2.

- Prakoso, R. H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator*. Ilmu Pendidikan, 150-160.
- Rina Evianty, Natalia Manik. (2022). *The Creation of a Learning Medium with The Theme Orientierung for The Listening (Hören A1) with The Inshot Application*.
- Sri Meragnes, Syarifah Fatimah, Syukur Saud. (2018). *Analisis Kesalahan dalam Menggunakan Possessivpronomen Bahasa Jerman*. Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, Volume 2 No. 1.
- Suhartati, Oktri. (2021) "*Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools*." In Journal of Physics: Conference Series, 1823:12070. IOP Publishing.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.