
Pengembangan E-UKBM *Schmeckt Lecker* bagi Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Malang

**The Development of E-UKBM *Schmeckt Lecker* for Class XI Students
of SMA Negeri 8 Malang**

Savira Chairani Vidinda
Universitas Negeri Malang
shaviranasha2420@gmail.com

Abstract

This development research aims to develop a product in the form of E-UKBM for learning German with the theme Essen und Trinken from the sub-theme of Alltagsleben. This material is studied by high school class XI students in the even semester. This research and development model uses the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation) by Dick and Carey. Based on the results of validation by material experts and media experts, this E-UKBM product is suitable for use.

Keywords: *e-learning, Teaching and Learning Activity Unit, German Learning*

Pendahuluan

Bahan ajar adalah sumber yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan dan merupakan bagian penting dari suatu proses pembelajaran (Widodo dan Jasmadi, 2017:38). Menurut Prastowo (2017:194), bahan ajar merupakan seperangkat materi yang telah disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis. Bahan ajar yang diberikan dapat melalui catatan di papan tulis, situs web sekolah, internet, memberikan silabus, tugas, kelompok diskusi, proyek, catatan kelas, video, presentasi hasil kerja. Berbagai materi yang telah diberikan harus memberikan representasi dari topik yang sedang dibahas sebagai dukungan pembelajaran siswa.

Selain memiliki fungsi dan peran, bahan ajar juga memiliki tujuan seperti yang diungkapkan oleh Widodo & Jasmadi (2017:43), yaitu untuk mencapai kompetensi dan subkompetensi dari segala aspek, bahan ajar yang digunakan harus meningkatkan motivasi dan semangat siswa, dan tujuan akhir dari bahan ajar tersebut harus sampai pada siswa. Dewi (2018:36) menambahkan bahan ajar tersebut juga harus memudahkan siswa untuk mencapai tuntutan kurikulum. Selain itu, tujuan bahan ajar tersebut juga berguna untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi.

UKBM merupakan salah satu bahan ajar berbentuk cetak. Disebutkan dalam Prastowo (2017:194) bahwa UKBM berupa media berbentuk cetak yang dapat digunakan secara mandiri yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri. UKBM (Unit Kegiatan Belajar Mandiri) yang dirancang harus sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) sebagaimana tercantum pada Panduan Pengembangan UKBM (2017:1) bahwa buku teks pembelajaran disusun secara berurutan dari yang mudah ke yang paling sukar. Satuan tersebut merupakan pelabelan untuk penguasaan materi terhadap peserta didik menjadi unit kegiatan belajar berdasarkan pemetaan

kompetensi dasar (KD). UKBM dapat dikatakan memiliki sifat *self instructional* jika dirumuskan secara jelas, materi yang diberikan dibagi secara rinci, pemberian contoh dan ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran, dan menampilkan soal-soal latihan untuk menunjang kemampuan siswa secara mandiri (Dewi, 2019:39).

Inter connection and networking (internet) adalah jaringan global yang menghubungkan komputer satu dengan komputer lainnya dimana komputer tersebut menyediakan segala informasi secara umum dan dapat digunakan dimana saja. Pemanfaatan media ini sebagai media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri. Melalui kemajuan bidang ICT (*information and communication technologies*) tersebut, proses pembelajaran dapat terjadi dengan menyediakan pembelajaran *online* melalui internet dan media elektronik, dikenal dengan sebutan sebagai sistem pembelajaran *e-learning* (Rusman, 2014:285). Ridwan dalam Batubara (2018:2) menambahkan, pembelajaran elektronik (*e-learning*) merupakan pembelajaran melalui media web dengan menggunakan internet untuk mengaksesnya. Dengan demikian, pembelajaran *e-learning* dapat dikatakan sebagai pembelajaran berbasis web yang didukung oleh teknologi internet.

Clark & Mayer dalam Prawiradilaga (2016:34) menyebutkan karakteristik dari *e-learning* antara lain adanya konten atau materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Selain memiliki materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, *e-learning* harus menggunakan metode yang sesuai. Karakteristik berikutnya adalah media ini menggabungkan antara teks dengan visual, penggabungan tersebut akan menjadi daya tarik bagi siswa. Karakteristik yang terakhir adalah *e-learning* dapat dilakukan secara sinkronous maupun asinkronous dalam penyampaian informasi.

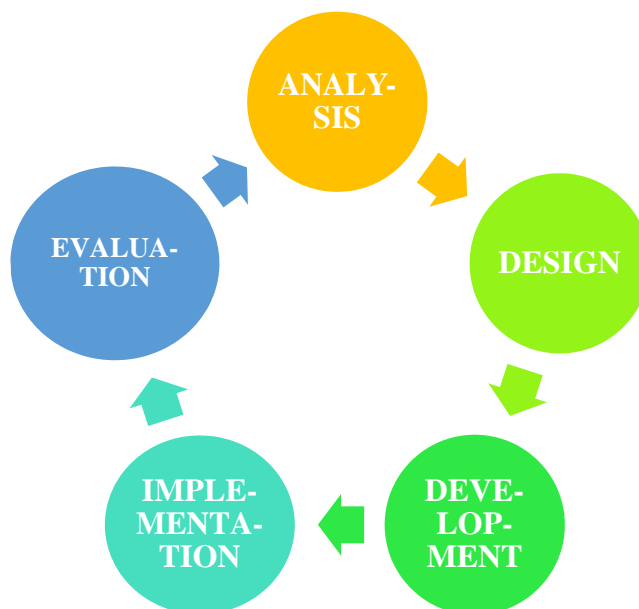
Metode

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *R & D* (*research and development*) yang berarti bahwa penelitian ini dilakukan untuk menghasil sebuah produk dan menguji kelayakan sebuah produk (Makrifah, 2018:63). Sukmadinata dalam Anggraeni (2015:57) mengatakan bahwa suatu proses untuk mengembangkan sebuah produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian *R & D* (*reseach and development*) atau penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat dipertanggungjawabkan.

Model penelitian pengembangan yang digunakan menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) oleh Dick, Carey, dan Carey. Model pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dan infrastruktur suatu produk (Anggreani, 2015:58). Biech (2014) menambahkan, model ADDIE bisa digunakan untuk membuat penilaian terhadap tujuan pembelajaran sebelum pembelajaran tersebut dibuat dan dirancang.

Sebagaimana telah disebutkan Dick, Carey, dan Carey dalam Biech (2014) bahwa langkah-langkah model yang dikembangkan ini, terdapat lima langkah, yang pertama adalah analisis (*analysis*), yaitu menganalisis sebuah perangkat pembelajaran. Langkah yang kedua adalah mendesain (*design*), yaitu merencanakan perangkat pembelajaran. Langkah ketiga adalah mengembangkan (*development*), yaitu mengembangkan perangkat pembelajaran. Langkah keempat adalah implementasi (*implementation*), yaitu melakukan pengujian perangkat pembelajaran kepada objek yang diujikan. Langkah terakhir adalah evaluasi (*evaluation*), yaitu mengevaluasi perangkat pembelajaran.

Berikut merupakan gambar dari model ADDIE oleh Dick, dan Carey dalam Biech (2014).



Gambar 1 Model ADDIE oleh Dick, Carey, dan Carey (dalam Biech ,2014)

Tahap analisis (*analysis*) merupakan tahap awal untuk menemukan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan permasalahan yang melatarbelakangi perlunya pembuatan E-UKBM *Schmeckt Lecker*. Melalui kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran selama peneliti melakukan kegiatan Kajian Praktik Lapangan pada bulan Agustus hingga bulan Oktober 2018, peneliti mencari tahu tentang bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman, serta karakteristik siswa kelas XI SMA Negeri 8 Malang. Setelah peneliti mendapatkan informasi tersebut, peneliti merancang penyusunan UKBM berbasis elektronik yang dapat membantu siswa belajar baik sendiri maupun kelompok dan dapat digunakan secara praktis melalui *smartphone* mereka karena siswa cenderung untuk menggunakan *smartphone* ketika pembelajaran berlangsung.

Pada tahap kedua adalah desain (*design*), peneliti merancang dua komponen, yaitu isi UKBM dan perakitan UKBM. Susunan yang terdapat di dalam E-UKBM *Schmeckt Lecker* ini mencakup halaman judul, penyampaian KD, materi, dan latihan soal sesuai KD. Pada setiap KD terdapat materi, latihan soal, dan soal evaluasi untuk mengingatkan siswa kembali akan materi yang telah dipelajari. Hal ini selaras dengan Panduan Pengembangan UKBM terkait prinsip UKBM yaitu pembelajaran tuntas, berbasis KD, mampu mengevaluasi ketercapaian KD. Selain itu, keruntutan materi dan gradasi materi diurutkan dari mudah ke sulit sesuai dengan prinsip dari bahan ajar. Langkah selanjutnya adalah menyimpan susunan E-UKBM *Schmeckt Lecker* menjadi format html.

Tahap berikutnya merupakan perakitan komponen UKBM yaitu melakukan penyimpanan file berbentuk html ke dalam aplikasi bernama *Sigil*. Aplikasi ini bertujuan untuk membuat *e-book* atau buku *online*. Pemilihan konten seperti gambar, video, dan audio yang telah ditentukan sesuai KD dari tema yang dipilih yaitu tema *Essen und Trinken* yang dimasukkan ke dalam aplikasi *Sigil*. Pembuatan *cover* pada E-UKBM *Schmeckt Lecker* ini menggunakan halaman web dari *canva.com* yang disimpan dalam format jpg kemudian disisipkan pada halaman judul di dalam aplikasi *Sigil* ini. Setelah tahap desain, peneliti melakukan tahap selanjutnya, yaitu pengembangan (*development*). Dalam tahap ini terdapat tiga tahap, yang pertama adalah pembuatan produk. Dalam pembuatan produk ini, peneliti sudah mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti video, gambar, audio, hingga berbentuk *EPUB*, tahap selanjutnya adalah publikasi dalam format *EPUB* dalam aplikasi bernama *Readium* untuk laptop dan aplikasi bernama *Reasily* untuk pengguna *Android*. Tahap kedua adalah validasi. Tahap validasi ini dibedakan menjadi dua, validasi ahli materi dan validasi

ahli media. Tahap terakhir adalah revisi. Revisi ini dilakukan setelah diperoleh penilaian dan saran dari ahli materi dan ahli media. Produk awal E-UKBM *Schmeckt Lecker* ini dirancang dengan materi yang diambil dari berbagai sumber. Sesuai saran dari ahli media peneliti diarahkan untuk membuat materi sendiri menggunakan aplikasi *Photoshop* untuk menghindari plagiasi serta membuat petunjuk penggunaan untuk penggunaan E-UKBM *Schmeckt Lecker* ini.

Setelah revisi produk dilakukan sesuai penilaian dan saran dari ahli materi dan media, tahap selanjutnya adalah implementasi (*implementation*). Uji coba produk E-UKBM *Schmeckt Lecker* yang dikembangkan dilakukan satu kali dengan melibatkan siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 8 Malang yang berjumlah 33 orang. Dalam uji coba ini peneliti meminta bantuan kepada guru bahasa Jerman SMA Negeri 8 dan tiga observer yang berperan sebagai pengamat.

Tahap yang terakhir adalah evaluasi (*evaluation*). Setelah melakukan implementasi, dapat diketahui bahwa produk E-UKBM memiliki kelemahan yaitu ada bagian gambar yang tidak jelas sehingga peneliti melakukan perubahan dengan mengedit resolusi gambar agar menjadi jelas, memperbaiki audio yang tidak jelas, dan video yang kualitasnya buruk. Selain itu, peneliti juga melakukan perbaikan terhadap produk ini agar bisa digunakan dimana saja tanpa harus menggunakan konektivitas internet.

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 8 Malang. Jumlah siswa secara keseluruhan adalah 33 orang. Uji coba ini dilakukan pada hari Selasa tanggal 21 Januari 2020.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Pada instrumen pengumpulan data, peneliti menggunakan dua jenis instrumen, yang pertama adalah angket untuk ahli materi dan ahli media. Instrumen yang kedua adalah lembar observasi.

Hasil

Validasi yang dilakukan di tahap *development* pada produk E-UKBM menghasilkan beberapa perbaikan dari ahli materi, seperti penambahan simbol aktivitas untuk mengetahui jenis soal apa yang dikerjakan oleh siswa, penataan secara terstruktur materi dari mudah ke sulit, konsistensi latihan soal, serta penambahan soal evaluasi di setiap KD. Kecukupan jumlah media yang terdapat di dalam E-UKBM *Schmeckt Lecker* juga dipertimbangkan sehingga media yang terdapat didalam E-UKBM tidak berlebihan. Beberapa saran yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media digunakan untuk memperbaiki produk E-UKBM *Schmeckt Lecker*.

Berdasarkan saran dari ahli media, penyusunan E-UKBM *Schmeckt Lecker* ini perlu diubah agar sesuai dengan prinsip bahan ajar yaitu konsistensi. Konsistensi tersebut tidak hanya pada materi tetapi juga berlaku pada jenis *font* yang dipilih, *layout* materi dibuat sama, serta halaman judul yang perlu diperbaiki. Berikut ditampilkan gambar perubahan tersebut.



Gambar 2 Jenis font Bau Haus 93 menjadi Sansserif



Gambar 3 Cover sebelum dan sesudah revisi

a. Bagian awal E-UKBM *Schmeckt Lecker*

Gambar 4.4 merupakan *cover* awal produk E-UKBM *Essen und Trinken* menjadi E-UKBM *Schmeckt Lecker*. Ahli media menilai bahwa perpaduan gambar tersebut tidak konsisten. Saran yang diperoleh dari ahli media adalah agar peneliti membuat gambar secara nyata. Ahli materi menambahkan supaya judul E-UKBM *Essen und Trinken* tersebut diubah menjadi *Schmeckt Lecker* untuk memberikan identitas yang lebih spesifik.

b. Penyusunan E-UKBM *Schmeckt Lecker*

Produk E-UKBM yang dikembangkan dalam penelitian ini mengalami berbagai perubahan dalam proses penyusunannya. Di awal penyusunan E-UKBM *Essen und Triken* terdiri dari halaman judul, pengenalan indikator, materi, *Übung* 1-5, dan *Prüfung*. Seiring dengan diubahnya judul E-UKBM menjadi *Schmeckt Lecker* produk tersebut terdiri dari halaman judul, simbol aktivitas siswa, pengenalan indikator, materi, soal latihan 1-5, dan soal evaluasi. Sesuai saran dari ahli materi, kata *Prüfung* tidak cocok untuk digunakan di dalam E-UKBM sehingga ahli materi memberi saran agar peneliti mengganti menjadi *Evaluation*.

Data Validasi Ahli Materi

Materi dalam produk E-UKBM yang dikembangkan ini telah ditunjukkan kepada validator materi dan disertai lembar angket terkait materi bahasa Jerman kelas XI SMA. Pernyataan tersebut meliputi (1) kesesuaian indikator dengan KD, (2) kesesuaian materi dengan indikator, (3) kesesuaian materi dengan tema *Essen und Trinken*, (4) konsistensi materi, (5) kesesuaian gradasi materi, (6) manfaat materi bagi siswa, (7) kesesuaian materi dengan level A1, (8) kesesuaian media dengan tema *Essen und Trinken*, dan (9) kecukupan jumlah media.

Pernyataan nomor 1 yang berisi tentang kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar dikatakan cukup oleh validator materi. Validator menyarankan agar peneliti memperhatikan penyusunan konsep pembuatan UKBM yang baik dan benar. Validator materi juga memberikan nilai cukup pada pernyataan nomor 2 karena materi yang diajarkan cukup sesuai dengan indikator. Selain itu, validator menilai baik pernyataan pada nomor 3 yang berisi tentang kesesuaian materi dengan tema *Essen und Trinken*.

Validator memberikan penilaian cukup untuk pernyataan nomor 4 hingga 7. Untuk pernyataan nomor 4 yang berkaitan dengan konsistensi materi, validator memberikan komentar bahwa urutan penyajian materi kurang mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Di samping itu, seperti yang ada di nomor 5, materi dalam E-UKBM ini juga tidak tersusun dengan baik, yaitu dari materi yang mudah ke materi yang sulit. Demikian juga terhadap pernyataan tentang manfaat E-UKBM, ahli materi menyatakan bahwa E-UKBM ini cukup membantu siswa belajar secara mandiri dan kelompok. Agar manfaat tersebut

dapat terwujud dengan optimal, saran yang diberikan oleh validator materi adalah perintah dan petunjuk pengerjaan yang ada didalam E-UKBM harus jelas dan komunikatif.

Berkaitan dengan bahasa yang terdapat di dalam E-UKBM, validator materi menyatakan bahwa bahasa yang digunakan cukup sesuai dengan level A1. Di sisi lain, validator berkomentar bahwa masih banyak kesalahan tata bahasa, seperti bentuk *du* dan *Sie* yang tidak konsisten. Dalam produk E-UKBM juga terdapat gambar, audio, video, yang berkaitan dengan tema *Essen und Trinken*. Untuk pernyataan ini validator memberikan penilaian sangat baik. Terhadap kecukupan jumlah media yang disajikan, ahli materi menyatakan bahwa media yang disajikan memiliki jumlah yang cukup dan tidak berlebih.

Data Validasi Ahli Media

Setelah produk E-UKBM divalidasi oleh ahli materi, selanjutnya adalah penilaian produk oleh validator ahli media. Pada lembar angket untuk validator ahli media terdapat delapan pernyataan. Pernyataan tersebut meliputi (1) kemudahan memulai E-UKBM, (2) kejelasan pemilihan *font* dan warna pada teks, (3) kejelasan gambar, (4) kesesuaian gambar dengan tema, (5) kualitas video dan audio, (6) kesesuaian video dan audio dengan tema, (7) kemudahan penggunaan E-UKBM oleh siswa, dan (8) kemenarikan tampilan program.

Dari delapan pernyataan yang diberikan, ahli media memberikan penilaian cukup terhadap poin tentang kemudahan saat memulai program E-UKBM dan kemenarikan tampilan program. Diungkapkan oleh validator media, E-UKBM ini tidak memuat petunjuk penggunaan yang jelas untuk memulai aplikasi E-UKBM. Meskipun demikian, validator menilai sangat baik pernyataan tentang pemilihan *font* dan warna pada teks, kejelasan gambar, serta kesesuaian video dan audio dengan tema *Essen und Trinken*. Di samping itu, ahli media juga mengatakan bahwa penggunaan gambar dan kualitas video dan audio dinilai baik karena gambar yang dipilih berkualitas bagus begitu juga dengan kualitas video dan audionya.

Pada pernyataan ke 7 yang terkait dengan kemudahan penggunaan program E-UKBM oleh siswa, validator ahli media menilai baik. Sementara itu, pada pernyataan nomor 8 yang berisi tentang kemenarikan tampilan program validator memberi penilaian cukup. Saran yang diberikan oleh validator ahli media adalah beberapa gambar harus diperbaiki dan jenis gambar harus konsisten. Hal ini mendorong pengembang untuk melakukan revisi pada program E-UKBM agar diperoleh produk yang lebih baik.

Data Uji Coba

Bersumber pada lembar hasil observasi yang didapat dari ke 3 observer, ketiga observer menyetujui pertanyaan 1 hingga 3, yaitu bahwa peneliti mengenalkan produk E-UKBM kepada siswa, peneliti menjelaskan penggunaan kepada siswa, serta perhatian siswa terhadap penjelasan peneliti. Pertanyaan tersebut sesuai dengan karakteristik *e-learning* yaitu *e-learning* bisa dilakukan secara sinkronous maupun asinkronous dalam penyampaian informasi. Dalam hal ini, peneliti yang bertindak sebagai guru model menyampaikan informasi produk E-UKBM secara sinkronous atau penyampaian informasi secara langsung disampaikan oleh guru. Interaksi antara siswa dan guru terjadi secara bersamaan.

Ketiga observer sepakat bahwa siswa terlibat aktif saat menggunakan produk E-UKBM. Hal ini selaras dengan peran bahan ajar yang disebutkan oleh Prastowo (2017:105) yaitu bahan ajar dapat menghemat waktu, fasilitas belajar secara mandiri, sesuai kemampuan siswa, dan dapat digunakan di mana saja. Buckingham dalam Prastowo (2017:107) menambahkan bahan ajar juga hendaknya disesuaikan kecepatan masing-masing siswa, dapat diulang, dan memudahkan siswa untuk membuat catatan dan mengingat ingatannya kembali.

Terhadap pertanyaan nomor 5 yang berisi tentang antusiasme siswa terhadap produk E-UKBM, ketiga observer memilih jawaban ya. Disebutkan bahwa pertanyaan ini sesuai dengan tujuan dari bahan ajar oleh Widodo & Jasmadi (2017:43), yaitu bahan ajar memiliki tujuan untuk mencapai kompetensi dan subkompetensi dari segala aspek, serta harus meningkatkan motivasi dan semangat siswa.

Pada pertanyaan nomor 6 terkait dengan manfaat UKBM oleh siswa, kedua observer (observer 1 dan observer 3) setuju bahwa produk E-UKBM digunakan dengan baik oleh siswa. Sebaliknya, observer 2 menilai bahwa produk E-UKBM ini kurang digunakan dengan baik oleh siswa, karena beberapa siswa menggunakan gawai mereka untuk membuka aplikasi lainnya bukan membuka E-UKBM yang diberikan. Terkait dengan pemanfaat UKBM ini selaras dengan konsep *e-learning* yang disampaikan oleh Rusman (2018:293) bahwa pembelajaran menggunakan *e-learning* dapat menjadikan kebiasaan setiap hari untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Simpulan

Pada penelitian pengembangan ini dihasilkan sebuah produk E-UKBM yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Produk ini dikembangkan dengan tujuan untuk mempermudah dan membantu siswa belajar baik secara mandiri maupun berkelompok sebagaimana telah dicantumkan di dalam prinsip UKBM (Panduan Pengembangan UKBM, 2017:3-5). E-UKBM ini dibuat untuk siswa kelas XI dengan tema makanan dan minuman atau *Essen und Trinken* sesuai pada Silabus bahasa Jerman kelas XI SMA. Bahasa yang digunakan pada produk E-UKBM ini juga sesuai dengan GER level A1.

Materi yang terdapat di dalam E-UKBM bertema *Essen und Trinken* disusun secara runtut berdasarkan kompetensi dasar 3.1 hingga kompetensi dasar 3.5 seperti yang disyaratkan dalam Panduan Pengembangan UKBM (2017:2). Selain itu, pada E-UKBM ini terdapat dialog, video, dan audio sesuai tema yang dibahas. Produk ini juga harus terkoneksi dengan internet untuk dapat digunakan.

Dapat diketahui produk E-UKBM ini memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihan dari produk E-UKBM ini adalah mudah diakses di mana saja, baik di kelas maupun di luar kelas, menghemat waktu, serta siswa dapat mengerjakan materi yang terdapat dalam E-UKBM secara mandiri maupun kelompok. Kekurangan dari produk E-UKBM ini adalah penggunaannya yang harus terkoneksi dengan internet dan ukuran aplikasi *epub readernya* terlalu besar yaitu 178 Mb.

Saran

Bagi guru pengajar bahasa Jerman di SMA Negeri 8 Malang, produk E-UKBM ini sangat membantu guru untuk melatih siswa dalam empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Produk ini juga menarik untuk digunakan oleh siswa karena peneliti menambahkan gambar, audio, dan video agar tidak monoton.

Saran untuk siswa kelas XI SMA Negeri 8 Malang adalah produk ini menjadi salah satu alternatif bagi siswa untuk belajar secara mandiri maupun kelompok. Selain itu, produk E-UKBM ini dapat menghemat waktu dan dapat digunakan di mana saja.

Saran Diseminasi Produk

Bagi peneliti, produk E-UKBM *Schmeckt Lecker* ini dapat diperkenalkan lebih luas melalui mendaftarkan Hak Karya Cipta Intelektual (HKI), kemudian melalui karya tulis artikel untuk dipublikasikan dalam jurnal ilmiah. Selain mempromosikan produk melalui cara tersebut, produk E-UKBM *Schmeckt Lecker* ini juga bisa di *upload* pada sosial media seperti instagram, twitter, dan

wattpad. Oleh sebab itu, peneliti harus pandai dalam mencari target dan menemukan strategi yang tepat untuk memperkenalkan E-UKBM *Schmeckt Lecker* ini.

Saran untuk Pengembang Selanjutnya

Produk E-UKBM untuk siswa kelas XI ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik dengan beberapa saran. Berikut adalah saran bagi pengembang selanjutnya. Materi yang terdapat di dalam E-UKBM ini terbatas. Materi tersebut hanya mencakup sub tema *Essen und Trinken*. Oleh karena itu, untuk pengembang selanjutnya dapat menambahkan materi tema *Wohnung* dari sub tema *Alltagsleben* sehingga siswa tidak belajar tentang *Essen und Trinken* saja tetapi juga sub tema lainnya. Produk E-UKBM ini hanya bisa digunakan secara *online*, maka dari itu pengembang selanjutnya dapat mengembangkan produk E-UKBM yang bisa diakses secara *online* dan *offline*. Bentuk *Übung* yang terdapat di dalam E-UKBM selalu sama atau kurang bervariasi, sebaiknya pengembang selanjutnya membuat bentuk latihan yang lebih bervariasi.

Daftar Rujukan

- Batubara, Hamdan Husein. 2018. *Pembelajaran Berbasis WEB dengan Moodle Versi 3.4*. Yogyakarta: Deepublish.
- Biech, Elaine. 2014. *The Definitive Reference for Training and Development*. USA: ASTD Press.
- Brown, Sally. 2012. *Resource Based Learning*. New York: Routledge.
- Dewi, Annisa Anita. 2019. *Buku Sebagai Bahan Ajar Sebuah Perbandingan Buku Teks Bahasa Inggris di Indonesia dan di Thailand*. Sukabumi: CV Jejak.
- Fonna, Nurdianita. 2019. *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 dalam Berbagai Bidang*. Bogor: Guepedia Publisher.
- Gunawan. 2019. *Mencari Peluang di Revolusi Industri 4.0 untuk Melalui Era Diserupsi 4.0*. Lampung: Queency Publisher.
- Prawiradilaga, dkk. 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: Kencana.
- Prastowo, Andi. 2017. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2018 untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana
- Raharjo, Susilo dan Gudnanto. 2018. *Pemahaman Individu Teknik Non tes*. Jakarta: Kencana.
- Rosyada, Dede. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: GP Press Group
- Sumardianta, J dan Wahyu Kris Aw. 2018. *Mendidik Generasi Z dan A*. Jakarta: PT Grasindo.
- Susilana, Rudi dan Cepy Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Widodo, Chomsin dan Jasmadi. 2017. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Panduan Pengembangan Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM)*. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.