



**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL *LINOIT* UNTUK
KETERAMPILAN MEMBACA TEKS NARATIF BAHASA JERMAN
SISWA KELAS XI SEMESTER GENAP**

Putri Aulia Raharjo¹, Fahmi Wahyuningsih²

¹ Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
putriaulia.22002@mhs.unesa.ac.id

² Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran membaca teks naratif bahasa Jerman pada siswa kelas XI di SMAN 1 Gedangan masih menghadapi kendala dalam penguasaan kosakata dan pemahaman isi teks. Media yang digunakan cenderung kurang interaktif dan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik era digital. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media digital *Linoit* serta mengetahui tingkat kelayakannya dalam mendukung keterampilan membaca. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Produk yang dihasilkan berupa papan tulis virtual berbasis *Linoit* yang memuat teks naratif, kosakata, gambar pendukung, dan aktivitas interaktif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi dan ahli media sama-sama memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian, media ini memenuhi aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Linoit*, Keterampilan Membaca, Teks Naratif, Model ADDIE, Pembelajaran Bahasa Jerman.

Abstract

Learning to read German narrative texts among 11th grade students at SMAN 1 Gedangan still faces obstacles in vocabulary mastery and text comprehension. The media used tends to be less interactive and is not yet in line with the characteristics of students in the digital age. This study aims to develop Linoit digital media and determine its suitability in supporting reading skills. The research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, limited to the Analysis, Design, and Development stages. The product was a Linoit-based virtual whiteboard containing narrative texts, vocabulary, supporting images, and interactive activities. Data collection techniques were carried out through expert material and media validation sheets. The validation results showed that both subject matter experts and media experts obtained a feasibility percentage of 94% in the highly feasible category. Based on the research results, this media meets the aspects of content, appearance, and ease of use, so it is declared feasible for use as a more interactive and effective learning alternative in improving German reading skills.

Keywords: Learning Media, *Linoit*, Reading Skills, Narrative Text, ADDIE Model, German language Learning.

Auszug

Der Unterricht der Lesefertigkeit narrativer Texte im Deutschen bei Schülern der XI. Klasse an der SMAN 1 Gedangan stößt noch immer auf Hindernisse hinsichtlich der Beherrschung des Wortschatzes und des Textverständnisses. Die verwendeten Medien sind tendenziell wenig interaktiv und entsprechen nicht den Eigenschaften der Schüler im digitalen Zeitalter. Diese Untersuchung zielt darauf ab, das digitale Medium Linoit zu entwickeln und dessen Eignung zur Förderung der Lesefähigkeiten zu ermitteln. Die Untersuchung verwendet die Forschungs- und Entwicklungsmethode (R&D) mit dem ADDIE-Modell, das auf die Phasen Analyse, Design und Entwicklung beschränkt ist. Das Ergebnis ist eine virtuelle Tafel auf Linoit-Basis, die narrative Texte, Vokabeln, unterstützende Bilder und interaktive Aktivitäten enthält. Die Datenerhebung erfolgte mittels Validierungsbögen für Fach- und Medienexperten. Die Validierungsergebnisse zeigen, dass sowohl die Fach- als auch die Medienexperten einen Eignungsgrad von 94 % mit der Kategorie „sehr geeignet“ erreichten. Basierend auf den Ergebnissen der Untersuchung erfüllt dieses Medium die Aspekte Inhalt, Darstellung und Benutzerfreundlichkeit und wird daher als geeignete Alternative für einen interaktiveren und effektiveren Unterricht zur Verbesserung der Deutschlesekompetenz angesehen.

Schlüsselwörter: *Lernmedien, Linoit, Lesefähigkeiten, narrative Texte, ADDIE-Modell, Deutsch als Fremdsprache.*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan utama yang perlu dikembangkan, yaitu keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*), dan menulis (*Schreibfertigkeit*). Keempat keterampilan ini saling berhubungan satu sama lain dan perlu ditingkatkan secara seimbang. Bagi seorang pembelajar bahasa asing termasuk bahasa Jerman, terdapat satu keterampilan yang sangat penting, yaitu kemampuan membaca. Melalui membaca, peserta didik dapat mengenal kosakata baru, memahami struktur kalimat serta memperoleh informasi budaya dari teks yang dipelajari. Selain berfungsi untuk memperoleh informasi, membaca juga sebagai dasar pengembangan keterampilan bahasa lainnya seperti menulis, berbicara dan mendengarkan.

Tambunan (2022) keterampilan membaca didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami, menafsirkan, serta menguraikan bahasa pada teks tertulis. Penggunaan keterampilan ini pada pembelajaran dinilai sangat penting, karena pemahaman materi peserta didik didukung oleh penguasaan keempat keterampilan tersebut. Oleh sebab itu, pengembangan keterampilan membaca menjadi perhatian utama dalam proses pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Jerman. Dalam konteks ini, kemampuan memahami teks naratif dalam bahasa Jerman memegang peranan yang sangat penting karena teks naratif membantu peserta didik memahami struktur bahasa, kosakata, serta konteks budaya yang terkandung dalam bahasa tersebut. Banyak peserta didik dalam mengembangkan keterampilan membaca, terutama dalam memahami teks naratif berbahasa Jerman.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 1 Gedangan, diperoleh informasi bahwa peserta didik masih menghadapi kendala dalam memahami teks naratif,

disebabkan oleh keterbatasan penguasaan kosakata (*Wortschatz*). Peserta didik cenderung menerjemahkan kata per kata sehingga belum mampu memahami isi teks secara menyeluruh. Hal ini juga diperkuat oleh pengalaman selama kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) yang menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan penguatan dalam memahami teks berbahasa Jerman. Media pembelajaran berbasis digital yang sudah pernah digunakan seperti, *Deutsche Welle* dan *Wordwall* dianggap lebih efektif karena lebih menarik serta selaras dengan kebutuhan generasi saat ini. Hal ini diperkuat oleh Wulandari & Wahyuningsih (2025) bahwa media digital semakin diminati oleh peserta didik, guru juga terdorong untuk mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran guna menghadirkan lingkungan yang lebih menyenangkan, interaktif dan variatif.

Dalam Kurikulum Merdeka, pemanfaatan teknologi juga ditekankan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah *Linoit*, yaitu papan virtual berbasis web yang memungkinkan pengguna menampilkan teks, gambar, tautan, serta video secara interaktif. *Linoit* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca guna membantu peserta didik memahami isi teks melalui penyajian materi yang lebih visual dan interaktif. Selain itu, *Linoit* juga memungkinkan adanya interaksi serta kolaborasi antar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jerman, memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan kemandirian belajar peserta didik. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Abdillah & Ardiyani (2020) yang mengkaji penggunaan media berbasis *website Linoit* sebagai alat penilaian portofolio digital, yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, mudah mengelola hasil belajar, serta dapat saling berbagi dan memberikan umpan balik terhadap hasil kerja teman. Media digital berbasis e-portfolio juga dinilai mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih terstruktur dan kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa *Linoit* memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran digital. Namun demikian, kajian yang ada masih terbatas pada fungsi umum *Linoit* sebagai media pendukung pembelajaran dan belum diarahkan secara khusus pada pengembangan keterampilan membaca teks naratif dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) Bagaimana proses pengembangan media digital *Linoit* untuk pembelajaran keterampilan membaca teks naratif bahasa Jerman tema *Meine Familie* pada siswa kelas XI semester genap? (2) Bagaimana kelayakan media tersebut? Dengan tujuan penelitian: (1)

Untuk mengetahui proses pengembangan media digital *Linoit* untuk pembelajaran keterampilan membaca teks naratif bahasa Jerman tema *Meine Familie* pada siswa kelas XI semester genap. (2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media tersebut? Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Jerman, terutama pada keterampilan membaca teks naratif. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menyediakan alternatif media pembelajaran, meningkatkan minat dan keterampilan membaca peserta didik, serta menjadi acuan untuk penelitian berikutnya dalam pengembangan media digital.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Metode R&D dipilih untuk menghasilkan media digital *Linoit* yang valid dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca teks naratif dalam bahasa Jerman, khususnya pada tema *Meine Familie* yang terdapat dalam buku *Deutsch ist einfach 2* dan *Deutsch echt einfach A1.2*. Model yang diterapkan dalam pengembangan ini adalah ADDIE, yang mencakup lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Penggunaan ADDIE didasarkan pada prosesnya yang terstruktur dan fleksibel sehingga hasil yang dihasilkan lebih cocok untuk kebutuhan pembelajaran dan bisa diuji secara efektif. Menurut Borg dan Gall yang dikutip dalam Sugiyono (2013) penelitian pengembangan sangat efektif untuk menciptakan inovasi pendidikan. Sugiyono (2013) juga menjelaskan bahwa metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk sekaligus menguji sejauh mana produk tersebut efektif. Pendekatan ini relevan dengan penelitian serupa di bidang pengajaran bahasa asing, seperti pengembangan aplikasi mobile untuk keterampilan membaca, penelitian oleh (Arsyad & Nur, 2024).

Model R&D yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adaptasi sederhana dari Borg & Gall dan diintegrasikan dengan kerangka ADDIE, yaitu *Analysis, Design, dan Development*. Prosedur pengembangan dirancang secara sistematis agar produk berupa media digital *Linoit* dapat dikembangkan, divalidasi, serta diuji efektivitasnya untuk menunjang peningkatan kemampuan membaca teks naratif bahasa Jerman pada tema *Meine Familie*

Pada tahap *Analysis* (Analisis), dilakukan analisis kebutuhan berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman serta pengalaman selama pelaksanaan PLP di SMAN 1 Gedangan.

Tahap *Design* (Perancangan) dilakukan dengan merancang bentuk dan isi media digital *Linoit* yang akan dikembangkan. Tahap *Development* (Pengembangan) desain direalisasikan menjadi produk nyata. Media pembelajaran digital dikembangkan menggunakan platform *Linoit* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari ahli materi yaitu dosen atau guru bahasa Jerman yang memiliki kompetensi dalam pembelajaran bahasa Jerman dan memahami karakteristik peserta didik, serta ahli media yaitu dosen atau praktisi yang memiliki keahlian di bidang teknologi pendidikan atau desain media digital. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli (*expert judgment*) yang disajikan dalam bentuk angket penilaian dan komentar terbuka dari validator, dengan indikator penilaian berbentuk skala Likert serta ruang komentar terbuka untuk memperoleh masukan terhadap media yang dikembangkan. Data hasil penilaian ahli materi dan ahli media pada lembar validasi selanjutnya dianalisis menggunakan skala likert dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

P = Kelayakan

$\sum X$ = Total skor yang didapat

$\sum Xi$ = Total skor maksimal

Selanjutnya, data hasil validasi ahli dianalisis dengan cara menghitung menggunakan rumus skala likert untuk mengetahui persentase skor. Hasil kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kelayakan (sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak).

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

Presentase Skor	Kategori Kelayakan
81-100%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61-80%	Layak, tidak perlu direvisi
41-60%	Cukup layak, perlu direvisi
21-40%	Kurang layak, perlu direvisi
0-20%	Tidak layak, direvisi total

Sesuai dengan lembar validasi, media pembelajaran dinyatakan layak jika memperoleh skor validasi minimal pada kategori “layak” ($\geq 61\%$) dari validator. Sehingga media dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca teks naratif bahasa Jerman tema *Meine Familie*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian disajikan berupa data hasil validasi oleh ahli materi serta ahli media yang diperoleh melalui lembar validasi. Validasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media digital *Linoit* yang telah dikembangkan serta memperoleh pendapat dari ahli materi dan ahli media sebagai dasar perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Terdapat dua validator dalam penelitian ini, yaitu Bapak Sigit Tri Rahadi, S.S. sebagai ahli materi dan merupakan guru Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Gedangan dan Bapak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si. sebagai ahli media dan merupakan dosen Program Studi Produksi Media di Universitas Negeri Surabaya. Selanjutnya perolehan data dari lembar validasi ahli materi dan media dianalisis dengan menggunakan rumus kelayakan media. Skor hasil penilaian masing-masing validator dijumlahkan, kemudian dikalikan 100 untuk mengetahui hasil persentasenya. Berikut disajikan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media.

Tabel 2 Lembar Validasi Ahli Materi

NO.	INDIKATOR	KATEGORI	SKOR				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan capaian pembelajaran bahasa Jerman.	Sesuai				√	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	Sangat sesuai					√
3.	Kesesuaian teks naratif dengan level A1.	Sangat sesuai					√
4.	Isi materi mendukung latihan membaca teks naratif.	Sangat sesuai					√
5.	Ketepatan ejaan, tata bahasa dan struktur kalimat dengan kaidah bahasa Jerman.	Sangat sesuai					√
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	Sesuai				√	
7.	Kesesuaian isi materi dengan tema <i>Meine Familie</i> .	Sangat sesuai					√
8.	Kelengkapan penyajian materi.	Sesuai				√	
9.	Kesesuaian gambar dengan tema <i>Meine Familie</i> .	Sangat sesuai					√
10.	Kesesuaian soal latihan dengan teks bacaan.	Sangat sesuai					√
JUMLAH			47				

Berdasarkan penilaian ahli materi, terdapat 7 indikator dengan skor 5 dan 3 indikator dengan skor 4 sehingga total skor yang dicapai adalah 47 dari skor maksimal 50. Selanjutnya, skor tersebut dihitung dalam bentuk persentase dengan membandingkan skor yang diperoleh

dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100 untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dipresentasikan menggunakan rumus kelayakan media sebagai berikut:

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Pada perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai kelayakan sebesar 94%, dimana menurut tabel kriteria kelayakan berada pada kategori Sangat layak.

Tabel 3 Lembar Validasi Ahli Media

NO.	INDIKATOR	KATEGORI	SKOR				
			1	2	3	4	5
1.	Kemudahan keterbacaan teks.	Sesuai				√	
2.	Keterbacaan ukuran, jenis dan warna font teks.	Sangat sesuai					√
3.	Tata letak penempatan teks dan gambar tersusun rapi.	Sangat sesuai					√
4.	Kualitas gambar dan ilustrasi jelas.	Sangat sesuai					√
5.	Pemilihan warna <i>sticky notes</i> yang mendukung tampilan media.	Sesuai				√	
6.	Pemilihan <i>background</i> sesuai dengan tema <i>Meine Familie</i> .	Sangat sesuai					√
7.	Kemudahan dalam mengakses media pada berbagai perangkat digital.	Sangat sesuai					√
8.	Kemudahan penggunaan fitur pada media.	Sangat sesuai					√
9.	Media dapat digunakan berulang.	Sangat sesuai					√
10.	Petunjuk penggunaan media jelas.	Sesuai				√	
JUMLAH			47				

Dengan penerapan cara perhitungan yang serupa dengan validasi ahli materi, validasi oleh ahli media menghasilkan skor total sebesar 47 dari skor maksimal 50. Skor tersebut kemudian dihitung dalam bentuk persentase dengan membandingkannya terhadap skor maksimal, yaitu 47 dibagi 50 dan dikalikan 100%, yang selanjutnya dipresentasikan menggunakan rumus kelayakan media sebagai berikut:

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Dari hasil perhitungan diperoleh kesamaan dengan hasil validasi materi yang juga memperoleh nilai kelayakan sebesar 94%. Kesamaan nilai kelayakan menunjukkan bahwa media digital *Linoit* telah memenuhi standar kelayakan, baik dari segi materi maupun tampilan media.

Dengan demikian, media digital *Linoit* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks naratif bahasa Jerman kelas XI semester genap.

Pembahasan

Pada bagian ini menguraikan secara rinci proses pengembangan media digital *Linoit* untuk keterampilan membaca teks naratif Bahasa Jerman kelas XI semester genap. Proses pengembangan dilakukan dengan menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang hanya mencakup tiga tahapan, yaitu tahap analisis kebutuhan (*analysis*), desain media (*design*) dan pengembangan (*development*). Berikut tahapan-tahapannya:

1. Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Tahapan analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan nyata yang menjadi dasar perlunya penelitian ini. Tahapan ini dilakukan melalui pengumpulan data dari wawancara *online* bersama Herr Sigit, guru bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Gedangan pada tanggal 8 Oktober 2025 dan berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) yang dilaksanakan mulai tanggal 10 Februari 2025 hingga 5 Juni 2025. Dari kedua sumber data tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan membaca masih menjadi salah satu masalah utama bagi peserta didik. Beberapa kendala yang teridentifikasi meliputi kemampuan membaca (*Leseverstehen*) peserta didik, khususnya pada teks naratif, yang masih perlu ditingkatkan, keterbatasan penguasaan kosakata yang menghambat pemahaman isi teks, serta kurangnya media pembelajaran interaktif yang relevan dengan perkembangan peserta didik di era digital.

Berdasarkan kendala dan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan terdapat urgensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan keterampilan membaca teks naratif. Media ini diharapkan mampu mengatasi kendala motivasi melalui elemen yang menarik dan interaktif, serta dapat dimanfaatkan secara fleksibel oleh peserta didik. Hasil analisis ini menjadi dasar utama bagi tahap perencanaan dan desain pengembangan media selanjutnya dalam penelitian ini.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini, struktur media yang akan dikembangkan mulai dirancang, mencakup penyusunan materi, pemilihan fitur pada *Linoit*, serta perancangan tampilan visual media. Materi yang disajikan dalam media disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran teks naratif bahasa Jerman kelas XI semester genap dengan tema *Meine Familie*. Sumber materi diambil

dari buku ajar *Deutsch ist einfach 2* dan *Deutsch echt einfach A1.2*. Media dirancang dalam bentuk papan virtual yang memuat teks naratif, kosakata, gambar pendukung, serta aktivitas interaktif yang disajikan dalam bentuk *sticky notes*. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan:

1. Membuat kanvas

Berikut langkah-langkah membuat kanvas dalam media *Linoit*:

a. *Log in* menggunakan *e-mail*

Tahap awal dalam pembuatan media yaitu proses masuk (*log in*) ke platform *Linoit* menggunakan akun *e-mail*. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh akses penuh terhadap fitur-fitur yang tersedia pada *Linoit*, seperti pembuatan kanvas baru, pengaturan tampilan, serta pengelolaan akses pengguna. Dengan melakukan *log in*, pembuat dapat menyimpan hasil pekerjaan secara otomatis dan mengedit kembali media yang telah dibuat.



Gambar 1 tampilan log in

b. Merancang kanvas

Pembuatan kanvas dilakukan dengan memilih menu “*Create a new canvas*” pada halaman utama *Linoit*. Tahap ini merupakan langkah awal dalam merealisasikan rancangan media yang telah disusun pada tahap desain sebelumnya.

Pengembangan Media Digital Linoit Untuk Keterampilan Membaca Teks Naratif Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Semester Genap



Gambar 2 proses merancang kanvas baru

c. Memberi nama pada canvas dengan “*Meine Familie*”

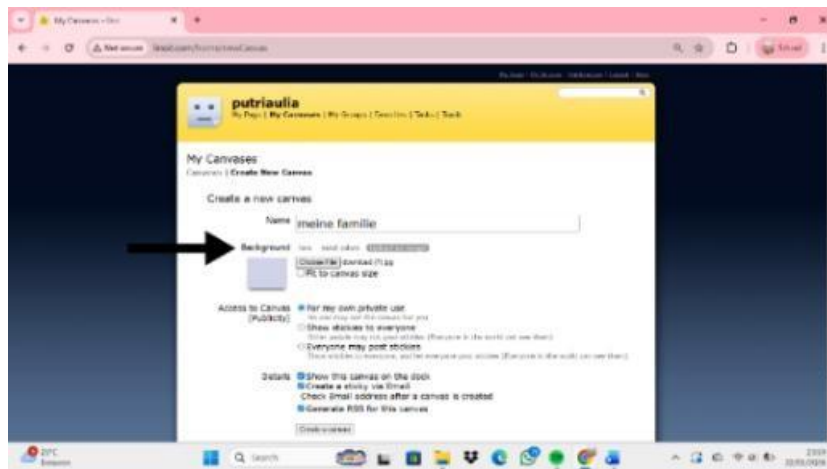
Nama kanvas “*Meine Familie*” dipilih sesuai dengan tema materi teks naratif yang digunakan dalam pembelajaran. Pemberian nama kanvas bertujuan untuk memperjelas identitas media serta memudahkan pengguna dalam mengenali topik pembelajaran yang dibahas.



Gambar 3 pemberian nama kanvas

d. Memilih *background* kanvas

Pemilihan *background* kanvas dilakukan dengan memilih *file* dalam bentuk foto yang sesuai dengan tema.



Gambar 4 pemilihan *background* kanvas

e. Mengatur akses dan detail kanvas

Pengaturan ini meliputi penentuan siapa saja yang dapat mengakses media, apakah bersifat publik atau terbatas, serta pengaturan izin untuk menambahkan atau mengedit *sticky notes*. Tahap ini dilakukan agar media dapat digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran, baik dalam kegiatan individu maupun kelompok.



Gambar 5 pengaturan akses dan detail kanvas

f. Tampilan akhir canvas

Menampilkan hasil akhir canvas yang telah dirancang.



Gambar 6 tampilan akhir canvas

2. Mengidentifikasi materi yang akan dimuat pada fitur *sticky notes*.

Tabel 4 Materi yang akan dimuat pada Fitur Sticky Notes

No.	Warna <i>Sticky Notes</i>	Isi materi
1.	Abu-abu	Petunjuk penggunaan
2.	Putih	Teks bacaan dan file
3.	Biru	Teks dengan latihan soal
4.	Pink	Latihan soal
5.	Hijau	<i>Wortsatz</i> , grammatik
6.	Hitam	Video youtube

3. Materi yang dimuat di dalam media digital *Linoit* bersumber pada buku ajar *Deutsch ist einfach 2* dan *Deutsch echt einfach A1.2*.

Buku tersebut dipilih karena memuat materi bacaan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik tingkat A1 dan disusun secara sederhana serta kontekstual berdasarkan kerangka CEFR. Berikut daftar materi yang disajikan dalam media digital *Linoit*:

Tabel 5 Daftar Materi yang disajikan di dalam Media Digital Linoit

No.	Sumber	Halaman	Materi
1.	<i>Deutsch ist einfach 2</i>	16 dan 31	Teks
2.	<i>Deutsch echt einfach A1.2</i>	8 dan 14; 9; 18; 9 dan 21	Teks; grammatik; kosakata; soal

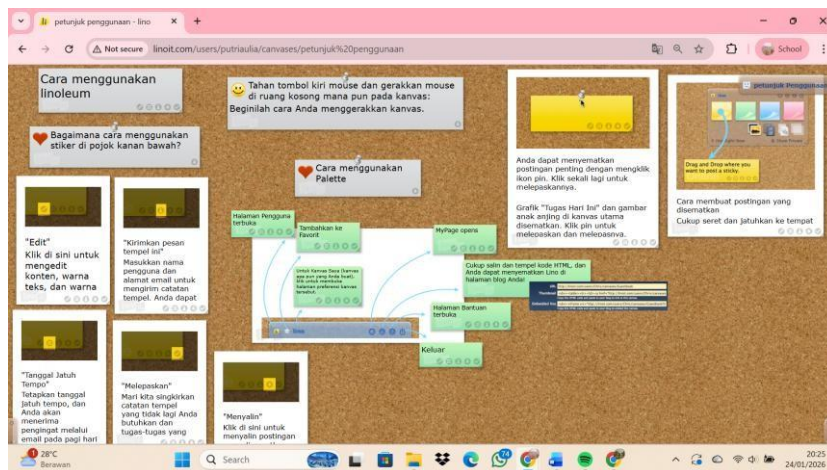
3. Pengembangan Produk (*Development*)

a. Proses Pembuatan Media

Desain media yang telah dibuat sebelumnya dikembangkan menjadi produk pembelajaran yang efektif serta siap digunakan. Desain media mulai disusun ke dalam media digital *Linoit*, yang meliputi materi teks naratif, latihan soal, kosakata pendukung, tata bahasa, serta unsur gambar yang relevan. Selain itu, dilakukan pula pengaturan tampilan media digital *Linoit*, seperti tata letak *sticky notes*, pemilihan warna, penggunaan ikon, serta ukuran font agar media mudah digunakan dan menarik bagi peserta didik. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan:

1) Membuat Kanvas “Petunjuk Penggunaan”

Kanvas ini dirancang sebagai panduan awal bagi peserta didik sebelum memasuki materi inti. Isi petunjuk meliputi langkah-langkah mengakses kanvas, cara membaca teks, cara mengerjakan latihan melalui *sticky notes*, serta tata cara mengirimkan jawaban. Pembuatan kanvas petunjuk bertujuan untuk memudahkan peserta didik saat menggunakan media digital *Linoit*.



Gambar 7 kanvas petunjuk penggunaan

2) Menyalin dan menampilkan *link* kanvas sebelumnya pada kanvas “*Meine Familie*”

Penyisipan *link* secara langsung pada kanvas utama dilakukan agar peserta didik dapat dengan mudah mengakses kembali petunjuk penggunaan apabila diperlukan.

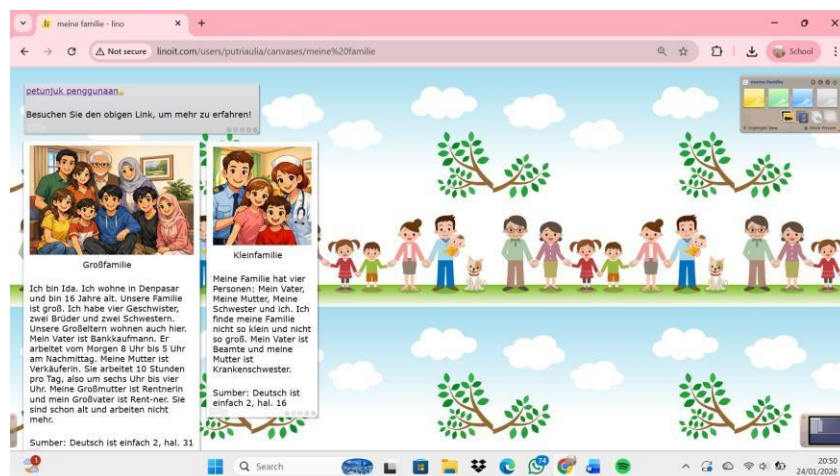
Pengembangan Media Digital Linoit Untuk Keterampilan Membaca Teks Naratif Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Semester Genap



Gambar 8 tampilan link canvas “petunjuk penggunaan” pada canvas utama

3) Penambahan teks bergambar dari buku *Deutsch ist einfach 2*

Penambahan materi bertujuan untuk membantu pemahaman konteks teks, memperjelas isi cerita, serta meningkatkan minat baca. Dalam penyusunannya, teks ditempatkan secara rapi agar mudah dibaca, dengan ukuran font dan warna yang mendukung keterbacaan.

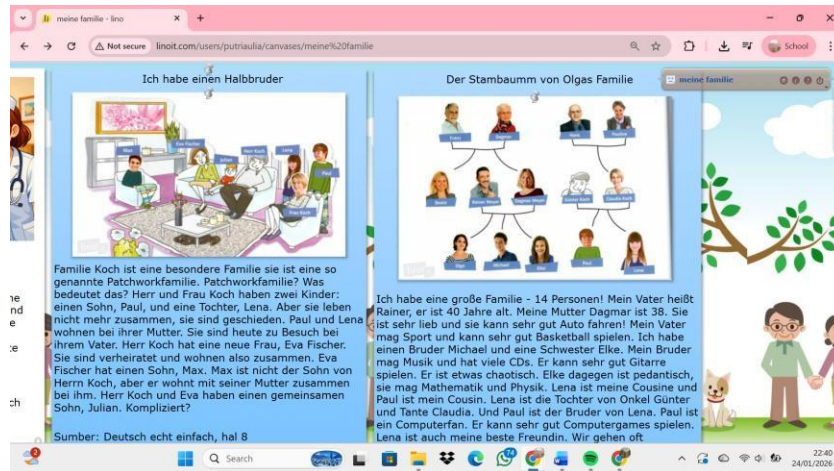


Gambar 9 penambahan materi dari buku *Deutsch ist einfach 2*

4) Penambahan Teks dan Gambar dari Buku *Deutsch echt einfach A1.2*

Pada gambar ini terlihat penambahan teks tambahan yang ditempatkan di sisi kanan canvas. Materi bersumber dari buku *Deutsch echt einfach A1.2* dan berfungsi sebagai pengayaan bacaan. Penyajian teks di sisi kanan bertujuan untuk menjaga keseimbangan tata letak serta memudahkan peserta didik dalam membandingkan informasi antar bacaan.

Pengembangan Media Digital Linoit Untuk Keterampilan Membaca Teks Naratif Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Semester Genap



Gambar 10 penambahan materi dari buku Deutsch echt einfach A1.2

5) Penambahan catatan *grammatik* dan kosakata

Penambahan unsur tata bahasa (*Grammatik*) dan kosakata (*Wortschatz*) yang ditempatkan di samping teks utama. Penempatan ini bertujuan agar peserta didik dapat langsung melihat dan memahami struktur kalimat serta arti kosakata yang muncul dalam teks.



Gambar 11 Penambahan grammatik dan kosakata terkait "Meine Familie"

6) Menambahkan latihan soal

Latihan soal ditempatkan tepat di bawah teks bacaan. Latihan disusun berdasarkan isi teks bacaan, sehingga pemahaman peserta didik terhadap informasi yang dibaca dapat diukur. Soal yang diberikan meliputi pertanyaan pemahaman isi, identifikasi informasi, serta pemaknaan kosakata. Penempatan latihan tepat setelah teks bertujuan agar peserta didik dapat langsung mengaplikasikan pemahamannya.

Pengembangan Media Digital Linoit Untuk Keterampilan Membaca Teks Naratif Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Semester Genap



Gambar 12 penambahan latihan soal

7) Penambahan catatan grammatik dalam format PDF dan video pembelajaran

Penambahan materi pendukung dalam bentuk *file* PDF dan tautan video pembelajaran dari *YouTube*. Catatan *grammatik* dalam format PDF memberikan penjelasan lebih rinci mengenai struktur bahasa yang digunakan dalam teks. Sementara itu, video pembelajaran berfungsi sebagai media audiovisual untuk membantu peserta didik dalam memahami materi melalui penjelasan verbal dan visual.



Gambar 13 penambahan catatan grammatik dan video pembelajaran

b. Hasil Desain Media

Media digital *Linoit* yang telah selesai dibuat ini disajikan dalam bentuk kanvas digital yang terdiri atas penyajian teks naratif, kosakata pendukung, gambar ilustratif, serta latihan membaca yang terintegrasi. Media *Linoit* tersebut dapat diakses secara

daring melalui tautan/link dan kode QR berikut:

<http://linoit.com/users/putriaulia/canvases/meine%20familie>



Gambar 14 Kode QR Kanvas

Berikut merupakan hasil akhir dari media yang telah dikembangkan:



Gambar 15 Tampilan Akhir Media Linoit pada Laptop

c. Prosedur Penggunaan Media

Pemanfaatan media digital *Linoit* sebagai papan kanvas digital dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap teks naratif terkait tema *Meine Familie*. Pada tahap ini akan menguraikan secara rinci prosedur penggunaan media digital *Linoit* untuk keterampilan membaca teks naratif bahasa Jerman pada peserta didik kelas XI. Prosesur penggunaan media berfungsi sebagai panduan peserta didik dalam memanfaatkan media secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun prosedur penggunaan media tersebut adalah sebagai berikut:

1. Guru membagikan tautan *link* dan kode QR kanvas *Linoit* kepada peserta didik.

Berikut tautan link kanvas *Linoit*:

<http://linoit.com/users/putriaulia/canvases/meine%20familie>

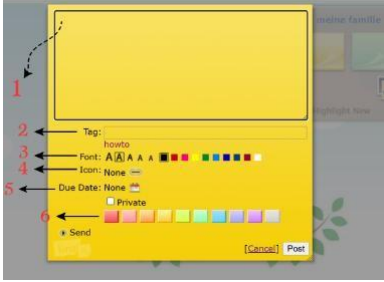
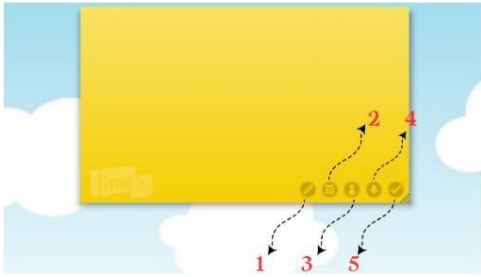


Berikut tautan kode QR kanvas *Linoit*:



2. Peserta didik membuka tautan atau dapat men-*scan* kode QR tersebut pada perangkat masing-masing tanpa perlu *login* maupun mengunduh aplikasi tambahan.
3. Setelah berhasil masuk ke kanvas, peserta didik menyesuaikan tampilan kanvas dengan memanfaatkan fitur *zoom* dan *scroll* agar materi dapat dibaca dengan jelas.
4. Sebelum membaca materi, peserta didik dapat mengklik “petunjuk penggunaan” untuk memudahkan pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia pada media digital *Linoit*.

Tabel 6 Fitur-fitur Pada Media Linoit

Gambar Fitur	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User profile</i> 2. <i>My canvas</i> 3. <i>My page</i> 4. <i>Copy link</i> 5. <i>Help page</i> 6. <i>Logout</i>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Sticky notes</i> 2. <i>Upload photo</i> 3. <i>Upload video (link youtube)</i> 4. <i>Upload file</i> 5. <i>Transparent sticky notes</i>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat mengisi teks 2. Untuk menyebut pengguna lain 3. Memilih ukuran dan warna <i>font</i> 4. Memilih <i>emoticon</i> 5. Mengatur tanggal <i>upload</i> 6. Memilih warna <i>sticky notes</i>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edit → untuk mengedit konten, warna teks, dan <i>sticky notes</i> 2. Due date → untuk mengingat tanggal-tanggal penting dan untuk mengelola <i>deadline</i> tugas. 3. Send this sticky → untuk mengirim catatan (<i>sticky notes</i>) kepada pengguna lain. 4. Copy to another canvas → untuk menyalin <i>sticky notes</i>. 5. Peel off → untuk melepas/menghapus <i>sticky notes</i> yang sudah tidak digunakan.
	<p>Pin → agar <i>sticky notes</i> tidak dapat dipindah-pindah.</p>
	<p>Rotasi → untuk mengatur besar/kecil dan kemiringan <i>sticky notes</i> sesuai kebutuhan</p>

5. Peserta didik membaca dan memahami teks naratif yang disajikan pada *sticky notes* secara cermat dan teliti. Kemudian mengamati kosakata atau informasi pendukung untuk membantu memahami konteks isi teks bacaan.

6. Peserta didik mengerjakan tugas pemahaman bacaan dan menuliskan jawaban pada *sticky notes* baru kemudian menempelkannya pada area kanvas yang telah disediakan.

d. Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli, tahap berikutnya adalah revisi desain. Tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan tampilan serta struktur penyajian berdasarkan masukan dan saran dari validator, sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih baik dan mudah digunakan. Berikut merupakan komentar dan saran yang diberikan oleh validator:

Tabel 7 Komentar dan Saran Validator

No.	Keterangan	Nama Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Materi	Sigit Tri Rahadi, S.S.	Saran untuk penyajian materi lebih fokus, agar pencapaian pembelajar lebih mendalam pada satu atau dua kompetensi yang ingin dicapai.
2.	Ahli Media	Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si	Dusahakan unsur warna pada bendera Jerman masuk kedalam <i>Linoit</i> .

e. Proses Revisi

Proses revisi dilakukan dengan mengacu pada komentar dan saran oleh ahli materi dan media yang disajikan pada tabel 7, setiap saran dianalisis dan dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan saran dari ahli materi, Bapak Sigit Tri Rahadi, S.S., yang menyatakan bahwa penyajian materi perlu lebih difokuskan agar pencapaian pembelajaran lebih mendalam pada satu atau dua kompetensi yang ingin dicapai, dilakukan revisi pada struktur dan cakupan materi. Revisi tersebut meliputi pengurangan materi yang tidak sesuai dengan kompetensi. Selanjutnya, berdasarkan saran dari ahli media, Bapak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si., yang merekomendasikan agar unsur warna pada bendera Jerman dimasukkan ke dalam tampilan media *Linoit*, dilakukan revisi pada aspek visual media. Revisi ini berupa penyesuaian penggunaan

Pengembangan Media Digital Linoit Untuk Keterampilan Membaca Teks Naratif Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Semester Genap

warna hitam, merah, dan kuning pada *sticky notes* dengan tujuan memperkuat identitas serta meningkatkan daya tarik visual media pembelajaran.



Gambar 16 Tampilan Media Linoit Sebelum Revisi



Gambar 17 Tampilan Media Linoit Sesudah Revisi

Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media digital *Linoit* untuk keterampilan membaca teks naratif bahasa Jerman kelas XI semester genap dengan tema *Meine Familie* ini memiliki beberapa keterbatasan, meskipun hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini meliputi:

1. Fitur yang tersedia pada media digital *Linoit* masih terbatas dan konvensional dalam memfasilitasi kreativitas peserta didik, seperti integrasi elemen gamifikasi atau variasi interaksi yang beragam.
2. Penggunaan media digital *Linoit* sangat bergantung pada ketersediaan dan kestabilan koneksi internet serta belum mendukung penggunaan secara luring (*offline*).

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV yang telah diuraikan mengenai pengembangan media digital *Linoit* untuk keterampilan membaca teks naratif bahasa Jerman kelas XI semester genap, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media digital *Linoit* dilakukan dengan menerapkan model ADDIE yang dibatasi sampai pada tahap *development*. Tahapan tersebut meliputi analisis kebutuhan peserta didik dan pembelajaran (*analysis*), perancangan media (*design*), serta pengembangan media digital (*development*) yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan karakteristik materi membaca teks naratif bahasa Jerman. Media digital *Linoit* dikemas sebagai papan kanvas digital yang memuat materi teks naratif (*Erzähltext*), kosakata pendukung, ilustrasi gambar, latihan soal, dan fitur interaktif yang dapat diakses secara daring, yang dirancang untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.
2. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media digital *Linoit* ini memperoleh penilaian “sangat layak” untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan revisi yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan persentase kelayakan dari ahli materi mencapai 94% dengan kategori sangat layak, sehingga menunjukkan bahwa media digital *Linoit* telah mencakup aspek kesesuaian materi, kelengkapan isi, keakuratan bahasa, serta keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran keterampilan membaca teks naratif. Selain itu, hasil validasi oleh ahli media juga mencapai persentase 94% dengan kriteria sangat layak, yang menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi aspek tampilan visual, kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, serta fungsionalitas fitur *Linoit* yang sangat mendukung proses pembelajaran.

Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, dirumuskan beberapa saran untuk pemanfaatan dan pengembangan selanjutnya, yaitu media digital *Linoit* ini disarankan untuk dimanfaatkan oleh guru sebagai variasi media pembelajaran di kelas XI

pada materi teks naratif guna mengatasi kejenuhan siswa terhadap media konvensional seperti buku teks. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media digital *Linoit* secara aktif dengan saling memberikan komentar atau tanggapan pada tugas teman sehingga dapat melatih kolaborasi baik dalam pembelajaran di kelas maupun mandiri. Adapun bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini hanya mencakup tahap pengembangan dan validasi oleh ahli, sehingga diharapkan penelitian berikutnya dapat dilanjutkan hingga tahap implementasi dan evaluasi untuk mengetahui tingkat keefektifan media digital *Linoit* terhadap peningkatan keterampilan membaca peserta didik, serta pengembangan media dapat diperluas pada materi maupun keterampilan bahasa Jerman lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, H. K., & Ardiyani, D. K. (2020). The Use of Linoit Website-Based Media as a Digital Portfolio Assessment Tool In German Language Learning at SMAN 1 Kedungwaru. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 127–142.
- Arsyad, N. A., & Nur, R. (2024). Linoit: An Effective Tool for Teaching English. *Journal of English Language Education and Literature*, 9(1), 51–60.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan. In A. C (Ed.), *Yogyakarta*.
- Duden Learnattack GmbH. (n.d.). Narrativer Text In: Lernhelfer. *Schülerlexikon*, 5–10.
- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2020). Teaching and researching reading, second edition. In *Teaching and Researching Reading, Third Edition* (3rd Editio). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315833743>
- Habrianida, S., & Hardinata, V. (2024). Media Linoit Berbasis Portal Web sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Editorial Siswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2674–2679. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3771>
- Hasan, M., & et. al. (2021). *Pembelajaran Digital*. Widina Bhakti Persada.
- Jude, N., Hartig, J., Schipolowski, S., Böhme, K., & Stanat, P. (2013). *Definition und Messung von Lesekompetenz*. <https://doi.org/10.25656/01>
- Julaikah, D. I., Wahyuningsih, F., & Pujosusanto, A. (2023). *The Urgency of Teaching Plan Product Development for German Language Class as DaF in UNESA* (Vol. 2023, Issue Ijcah). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-152-4>
- Kosch, L. (2025). *Literarisches Von der Lesen*. Wallstein Verlag.

- Mayer, R. E. (2002). Multimedia Learning. In *The Psychology of Learning and Motivation* (Vol. 41). Elsevier Science. https://doi.org/10.1057/9780230800601_4
- Noortyani, R. (2022). *DASAR-DASAR MEMBACA* (Ulinsa (ed.)). K-Media.
- Nyamat, N. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Efektif Melalui Media Pembelajaran V-Resbu Bahasa Indonesia. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(1), 60–78. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i1.829>
- Rohmad et al. (2024). *Kurikulum Merdeka: Idealitas Dan Realitas* (K. M. Albar (ed.)).
- Sari, N. I., & Septiani, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Membaca Efektif dan Menulis Kreatif pada Siswa SMA di Jakarta. *Journal Terapan Abdimas*, 5, 149–154.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.
- Tambunan, M. A. (2022). *Keterampilan Membaca* (Vol. 2). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Titaley, A. G., & Julaikah, D. I. (2023). *PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN BALIKAN SESAMA PEMELAJAR DALAM KEMAHIRAN MENULIS DI PERGURUAN TINGGI INDONESIA*. 10(2), 190–206.
- Valtin, R., & Tarelli, I. (2014). *Lesekompetenz nachhaltig stärken. Evidenzbasierte Maßnahmen und Programme*. Deutsche Gesellschaft für Lesen und Schreiben (DGLS). <https://doi.org/10.25656/01>
- Wardana, C. D. P. A., & Wahyuningsih, F. (2024). Pengembangan Materi Ajar Familie Pada Padlet Untuk Bahasa Jerman Fase F. *E-Journal Laterne*, 13.
- Wulandari, D. F., & Wahyuningsih, F. (2025). Pengembangan Media Booklet Digital Berbasis Canva Tema “ Wohnung ” Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI Semester Genap **PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET DIGITAL BERBASIS CANVA TEMA ” WOHNUNG ” UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS XI SEMESTER GENAP** Dinda F. *E-Journal Laterne*, 14.