



LATERNE JOURNAL

Vol.15 No. 2 – 2026

e-ISSN XXXX-XXXX

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

---

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER TEMPEL BERBASIS *MAKE A MATCH*  
PADA KETERAMPILAN MENULIS MATERI *ESSEN UND TRINKEN*  
KELAS XI**

Wahyu Cahyaning Wulan<sup>1</sup>, Dwi Imroatu Julaikah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, wahyu.21006@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, dwijulaikah@unesa.ac.id

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata dan keterampilan menulis peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jerman, khususnya pada tema *Essen und Trinken* di kelas XI dan kurang variatif penggunaan media yang melibatkan keterlibatan aktif peserta didik. Tujuan penelitian untuk mengidentifikasi proses pengembangan media Poster Tempel berbasis *Make a Match* dan menganalisis kelayakan media berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu *analysis*, *design*, dan *development*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi untuk menilai aspek media dan materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan Poster Tempel berbasis *Make a Match* dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (1) *analysis* yang mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, (2) *design* perancangan media yang berupa poster dan kartu berbasis *Make a Match*, dan (3) *development* yang menghasilkan produk media pembelajaran. Media ini terdiri atas poster sebagai media utama yang dilengkapi dengan kartu kata dan kartu gambar untuk mendukung aktivitas mencocokkan. Berdasarkan hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 98% dari ahli media dan validasi materi memperoleh persentase sebesar 92% dari ahli materi, yang keduanya termasuk dalam kategori „sangat valid“.

Dengan demikian, media Poster Tempel berbasis *Make a Match* dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jerman, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis dan penguasaan kosakata peserta didik pada tema *Essen und Trinken* kelas XI.

**Kata Kunci:** *Media pembelajaran Poster Tempel, Make a Match, keterampilan menulis, Bahasa Jerman.*

#### **ABSTRACT**

This study was motivated by students limited vocabulary and writing skills in German language learning, particularly regarding the Essen und Trinken theme in 11th grade, as well as the lack of variety in the use of media that actively engages students. The objectives of this study were to identify the development process of a Make a Match-based sticker poster and to analyze the media's feasibility based on validation by media and subject matter experts. The method used in this study is R&D (Research and Development) using the ADDIE model, limited to three stages: analysis, design, and development. Data collection was conducted through observation and interviews. The instruments used were validation sheets to assess aspects of the media and materials. The results of the study indicate that the development process of the Make a Match-based sticker poster was carried out through three stages: (1) analysis, which identified learning needs and issues; (2) design, which involved creating the media in the form of posters and cards based on Make a Match; and (3) development, which produced the educational media product. This media consists of a poster as the primary medium, supplemented by word cards and picture cards to support matching activities. Based on the results, the media validation received a 98% approval rate from media experts, and the content validation received 92% approval rate from content experts, both of which fall into the "highly valid" category. Thus, the Make a Match-based sticker poster is deemed valid and suitable for use as a German language learning tool, particularly mastery on the Essen und Trinken theme in 11th grade.

**Key Words:** *Learning materials, Sticker Poster, Make a Match, writing skills, German.*

#### **AUSZUG**

Diese Untersuchung basiert auf der geringen Beherrschung des Wortschatzes und der Schreibfertigkeit der Lernenden im Deutschunterricht, insbesondere zum Thema Essen und Trinken in der elften Klasse. Darüber hinaus führt der wenig variative Einsatz von Unterrichtsmedien zu einer geringen aktiven Beteiligung der Lernenden. Daher zielt diese Studie darauf ab, den Entwicklungsprozess eines Poster-Tempel-Mediums auf der Grundlage der Make-a-Match-Methode zu identifizieren sowie die Eignung des Mediums anhand von Validierungen durch Medien- und Materialexperten zu analysieren. Die in dieser Untersuchung verwendete Methode ist Research and Development (R&D) mit dem ADDIE-Modell, das auf drei Phasen beschränkt ist, nämlich Analyse, Design, und Entwicklung. Die Datenerhebung erfolgte durch Beobachtung und Interviews. Als Instrument wurde ein Validierungsbogen verwendet, um die Aspekte des Mediums und des Materials zu bewerten. Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen, dass die Entwicklung des Poster-Tempel-Mediums auf der Grundlage der Make-a-Match-Methode durch drei Phasen erfolgte, nämlich (1) Analyse, die der Identifizierung von Lernbedürfnissen und Lernproblemen diente, (2) Design, das die Gestaltung eines Posters und kartenbasierter Medien nach dem Prinzip von Make a Match umfasste, und (3) Entwicklung, in der das Lernmedium erstellt wurde. Dieses Medium besteht aus einem Poster als Hauptmedium, das durch Wortkarten und Bildkarten ergänzt wird, um Zuordnungsaktivitäten zu unterstützen. Basierend auf den Validierungsergebnissen erreichte das Medium einen Prozentsatz von 98 % bei den Medienexperten und 92 % bei den Materialexperten, wobei beide Ergebnisse in die Kategorie sehr gut eingeordnet werden. Daraus lässt sich schließen, dass das Poster-Tempel-Medium auf der Grundlage der Make a Match-Methode als valide und geeignet für den Einsatz im Deutschunterricht angesehen wird, insbesondere zur Verbesserung der Schreibfertigkeit und des Wortschatzes der Lernenden zum Thema Essen und Trinken in der elften Klasse.

**Schlüsselwörter:** *Lernmedien, Poster-Tempel, Make a Match, Schreibfertigkeit, Deutschunterricht*

## **PENDAHULUAN**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya penguasaan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*) dalam pembelajaran Bahasa Jerman di tingkat SMA. Keterampilan menulis memerlukan penguasaan kosakata (*Wortschatz*), tata bahasa, dan struktur kalimat yang baik agar peserta didik mampu mengungkapkan gagasan secara tertulis. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru Bahasa Jerman, ditemukan bahwa peserta didik kelas XI masih mengalami kesulitan pada penguasaan kosakata serta penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis Bahasa Jerman, khususnya pada materi *Essen und Trinken*. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Poster Tempel berbasis *Make a Match* sebagai media visual interaktif yang memadukan gambar makanan dan minuman dengan kartu kosakata Bahasa Jerman. Media ini diterapkan secara berkelompok melalui kegiatan mencocokkan gambar dan kosakata, kemudian peserta didik menyusun serta mengembangkan kalimat sederhana sesuai konteks materi. Penggunaan metode *Make a Match* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, daya ingat, pemahaman kosakata, serta keterampilan menulis peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Menganti pada kelas XI dikarenakan sekolah tersebut menyelenggarakan pembelajaran Bahasa Jerman dan memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media Poster Tempel berbasis *Make a Match* pada keterampilan menulis materi *Essen und Trinken* kelas XI serta menganalisis kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Kelas XI dipilih karena materi *Essen und Trinken* merupakan bagian dari capaian pembelajaran Bahasa Jerman pada fase F yang menuntut peserta didik tidak hanya memahami kosakata, tetapi juga mampu menggunakannya dalam bentuk kalimat sederhana dan deskripsi singkat. Oleh karena itu, SMAN 1 Menganti kelas XI dipandang sebagai lokasi dan subjek yang tepat untuk mengembangkan media Poster Tempel berbasis *Make a Match* guna mendukung pembelajaran kosakata dan keterampilan menulis Bahasa Jerman. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan  
Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

memberikan manfaat teoritis berupa kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Jerman yang inovatif dan interaktif. Selain itu, secara praktis penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan menulis, memberikan alternatif media pembelajaran, serta menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait media pembelajaran Bahasa Jerman berbasis *Make a Match*.

*Reasearh and Develompent* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran secara sistematis melalui tahap perancangan, pengembangan, evaluasi, dan revisi produk. Metode ini digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan (Borg and Gall dalam Sugiyono, 2013:9), selain itu, penelitian pengembangan juga merupakan kajian sistematis terhadap desain, pengembangan, dan evaluasi produk pembelajaran agar memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas (Seels dan Richey, 1994:2). Dalam penelitian ini, metode R&D digunakan untuk mengembangkan media Poster Tempel berbasis *Make a Match* pada keterampilan menulis materi *Essen und Trinken*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Pada penelitian ini model pengembangan dibatasi pada tiga tahap, yaitu *Analysis, Design, dan Development*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi yang berisi aspek penilaian terkait kelayakan media serta kolom komentar dan saran dari validator. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan skala *Likert* penilaian 1-5 untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan dokumentasi yang digunakan sebagai pelengkap data penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara sistematis untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan.

## **PEMBAHASAN & HASIL**

### **Pembahasan**

Pada tahapan ini, selama proses pengembangan media pembelajaran kosakata Bahasa Jerman tema *Essen und Trinken* untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Menganti,

menggunakan poster tempel berbasis *Make a Match*. Bab ini membahas tahapan persiapan pengembangan, proses desain dan pembuatan media, materi serta hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses ini didasarkan pada model pengembangan 3 dari 5 tahapan ADDIE yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, dan *Development*.

### **Analysis (Analisis)**

Proses pengembangan media pembelajaran poster tempel berbasis *Make a Match* dimulai dari tahap analisis kebutuhan yang dilakukan secara langsung di lapangan melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Jerman di SMAN 1 Menganti. Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi aktual proses pembelajaran, serta mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi oleh peserta didik.

#### 1. Identifikasi Masalah

Tahap awal dalam proses pengembangan adalah melakukan identifikasi terhadap potensi masalah yang terjadi pada peserta didik SMAN 1 Menganti kelas XI selama berlangsungnya proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana secara tepat, baik dari segi tata bahasa maupun pemilihan kosakata. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih bersifat pasif, hal ini disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan interaktif.

#### 2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian ini dilaksanakan melalui observasi dan wawancara dengan Juli Andrijani, S.Pd., guru Bahasa Jerman di SMAN 1 Menganti sebagai informan utama yang memahami kondisi pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau data yang lebih mendalam mengenai kondisi pembelajaran, permasalahan yang dihadapi peserta didik, serta kebutuhan media pembelajaran di kelas. Analisis penelitian ini juga memberikan hasil secara deskriptif dan hasil dari analisis akan dideskripsikan sesuai dengan data yang telah didapat. Oleh karena itu, data yang diperoleh melalui wawancara telah mampu menjawab aspek-aspek yang berkaitan dengan kebutuhan dan kelayakan pengembangan media, seperti

kesesuaian media dengan materi, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan guru dalam proses pembelajaran. Hasil data yang diperoleh melalui wawancara dinilai telah memadai sebagai dasar pengembangan media pembelajaran serta menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya kreatif dan inovatif, tetapi juga menarik dan relevan dengan kompetensi pembelajaran sehingga dapat mendukung efektivitas proses pembelajaran baik bagi peserta didik maupun guru.

### 3. Pengumpulan Data

Pemilihan metode *Make a Match* dalam pengembangan media Poster Tempel didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata dan menyusun kalimat sederhana dalam Bahasa Jerman. Proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung berpusat pada guru sehingga partisipasi aktif peserta didik belum optimal. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukannya metode *Make a Match* karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. *Make a Match* dipilih untuk menekankan kegiatan mencocokkan gambar dan kosakata sehingga dapat membantu peserta didik memahami hubungan antara bentuk visual dan makna kata secara konkret. Selain itu, dapat mendorong peserta didik untuk aktif mencari pasangan kartu, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menggunakan kosakata yang diperoleh dalam penyusunan kalimat sederhana. Oleh karena itu, metode *Make a Match* dinilai tepat untuk diintegrasikan dengan media Poster Tempel karena mampu menggabungkan unsur visual, aktivitas belajar, dan latihan menulis secara terpadu sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

#### **Design (Desain)**

Tahapan kedua yang dilakukan setelah melakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah yang ada adalah tahap desain. Tahap desain merupakan perancangan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai dengan mencakup dua aspek, yaitu:

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan  
Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

1. Desain Materi

Desain materi dalam pengembangan media Poster Tempel berbasis Make a Match dirancang secara sistematis dengan mengacu pada tema *Essen und Trinken* yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran Bahasa Jerman kelas XI SMA. Pengembangan materi ini berlandaskan pada sumber ajar utama, yaitu *Super Deutsch 3*, *Deutsch ist Einfach 2*, dan *Netzwerk A1* sebagai referensi dalam menentukan kesesuaian tingkat kesulitan dan cakupan materi. Pemilihan sumber ajar dipilih karena ketiga buku tersebut memiliki relevansi dengan capaian pembelajaran Bahasa Jerman fase F serta memuat materi *Essen und Trinken* yang sesuai dengan tingkat kompetensi peserta didik kelas XI. Pemilihan sumber tersebut juga mempertimbangkan aspek validitas materi, kesesuaian tingkat kesulitan kosakata dan struktur bahasa, serta keberadaan contoh-contoh penggunaan bahasa yang komunikatif dalam konteks kehidupan sehari-hari. Materi yang disusun difokuskan pada penguasaan kosakata dan penggunaan ungkapan (*Redemittel*) yang mendukung dalam menyusun kalimat sederhana. Selain itu, materi yang dirancang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencocokkan pasangan kartu, sehingga dapat memperkuat pemahaman kosakata sekaligus meningkatkan kemampuan menulis secara kontekstual.

a) *Redemittel*

a. *Frühstück* (Sarapan/Makan Pagi)

(?) : *Was isst du zum Frühstück? / Was trinks du zum Frühstück?*

(+) : *Zum Frühstück esse ich ... und ...? / Ich esse ... zum Frühstück.*

z.B. : *Zum Frühstück esse ich Brot und ich trinke Milch.*

b. *Mittagessen*

(?) : *Was gibt es zum Mittagessen?*

(+) : *Zum Mittagessen esse ich ... mit ...? / Ich esse .. zum Mittagessen.*

z.B. : *Ich esse Reis mit Fisch und ich trinke Apfelsaft zum Mittagessen.*

c. *Abendessen*

(?) : *Was isst du zu Abend? / Was trinks du zu Abend?*

(+) : *Zum Abendessen esse ich ... / Ich esse ... zu Abendessen.*

z.B. : *Ich esse Pizza und ich trinke Wein.*

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan  
Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

Pemilihan *Redemittel* didasarkan pada sumber ajar *Netzwerk A1* karena buku tersebut merupakan salah satu bahan ajar Bahasa Jerman tingkat dasar yang disusun sesuai dengan standar kompetensi Bahasa Jerman tingkat A1 berdasarkan *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen (GER)*.

b) *Mahlzeiten*

a. *Frühstück* : Makan Pagi / Sarapan (7.00-10.00)

b. *Mittagessen* : Makan Siang (12.00 – 14.00)

c. *Abendessen* : Makan Malam (18.00 – 20.00)

c) Kosakata

**Tabel 4. 1 Tabel Kosakata**

No.	Kosakata	Arti
1.	<i>das Brot</i>	Roti
2.	<i>der Wein</i>	Minuman Anggur
3.	<i>die Pizza</i>	Pizza
4.	<i>das Fleisch</i>	Daging
5.	<i>der Saft</i>	Jus
6.	<i>die Müsli</i>	Sereal
7.	<i>die Milch</i>	Susu

Kosakata yang dipilih sesuai dengan kategori penggunaan dalam konteks makanan dan minuman serta capaian pembelajaran peserta didik kelas XI. Selain itu, jumlah kosakata yang dipilih disesuaikan dengan ukuran media poster A3 dan konsep permainan *Make a Match* yang mengutamakan kejelasan visual, kemudahan pencocokan kartu, serta efektivitas dalam melatih keterampilan menulis kalimat sederhana. Dengan jumlah kosakata yang terbatas namun representatif, peserta didik dapat lebih fokus dalam memahami arti kata, mencocokkan gambar dengan kosakata, serta mengembangkan kalimat menggunakan verba dan keterangan waktu makan tanpa mengalami beban kognitif yang berlebihan.

2. Desain Media

Media pembelajaran Poster Tempel berbasis Make a Match yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

a. Desain Poster



Gambar 4. 1 Desain Poster

Poster dirancang dalam orientasi *landscape* dengan ukuran A3, untuk mengoptimalkan penyajian materi secara jelas dan menarik. Judul “*Make a Match – Essen und Trinken – auf Deutsch*” ditempatkan pada bagian atas sebagai elemen utama yang berfungsi memberikan identitas. Desain latar belakang memanfaatkan ilustrasi yang mempresentasikan makanan dan minuman sehingga sesuai dengan tema pembelajaran yang diangkat. Penggunaan unsur visual tersebut dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, kontekstual dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang di sampaikan.

b. Desain Kartu



Gambar 4. 2 Desain Depan Kartu



**Gambar 4. 3 Desain Belakang Kartu**

Pada tahap desain ini, komponen kartu belum direalisasikan dalam bentuk cetak, melainkan masih disajikan dalam bentuk sketsa dan ilustrasi sebagai representasi awal produk. Perancangan ini bertujuan untuk memvisualisasikan konsep, tata letak, serta isi kartu sebelum memasuki tahap produksi. Spesifikasi kartu yang dirancang adalah menggunakan kertas *Art Paper* dengan ukuran 6cm x 5 cm, yang dipilih dengan mempertimbangkan aspek kualitas tampilan dan ketahanan media.

### ***Development***

Tahapan selanjutnya setelah tahap desain adalah tahap pengembangan (*development*). Tahap ini, media pembelajaran direalisasikan menjadi produk yang utuh berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Proses pengembangan mencakup pembuatan media secara fisik, penyempurnaan desain, serta penyesuaian komponen yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berikut merupakan hasil pengembangan media Poster Tempel berbasis *Make a Match* yang telah diwujudkan menjadi produk siap digunakan:

Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI

a. Poster



Gambar 4. 4 Poster tampak depan



Gambar 4. 5 Poster Tampak Belakang

Poster memiliki fungsi sebagai latar belakang atau alas visual yang bertema makanan dan minuman (*Essen und Trinken*). Spesifikasi poster sebagai berikut:

- a) Ukuran : 42 cm x 29,7 cm
- b) Bentuk : *Landscape*
- c) Bahan : *Kertas Art Paper*

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

- d) Tema : *Essen und Trinken*
- e) Fitur : Terdapat 14 kartu dengan pembagian 7 kartu gambar dan 7 kartu kata 3D yang ditempel di poster.
- f) Warna : Dominasi warna cerah dan *soft*, seperti *cream*, kuning, merah, biru dan hijau.
- g) *Make a Match*: Mencocokkan atau menyesuaikan
- h) *Essen und Trinken* : Makanan dan Minuman
- i) *Auf Deutsch* : dalam Bahasa Jerman
- j) Isi Poster : Terdapat gambar wanita dengan bendera Jerman dan tulisan "*auf Deutsch*" sebagai identitas media bahwa untuk pembelajaran Bahasa Jerman, ikon makanan dan minuman sebagai petunjuk materi yang digunakan, serta ikon waktu makan.



**Gambar 4. 6 Poster Tampak Samping**

Poster yang dikembangkan tidak hanya berbentuk media dua dimensi, melainkan diperkaya dengan penambahan elemen timbul pada beberapa ikon untuk meningkatkan daya tarik visual. Setiap ikon atau simbol pada poster dilengkapi dengan tambahan potongan gambar dan teks yang disusun secara berlapis di atas permukaan utama. Seperti ilustrasi wanita dengan bendera

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

Jerman dan tulisan “*auf Deutsch*”, ditambahkan kembali gambar yang serupa yang ditempel di atasnya sehingga menghasilkan efek tiga dimensi. Penerapan teknik ini mampu menciptakan tampilan visual yang lebih dinamis, menarik, serta berpotensi meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Kartu

Pada tahap ini, komponen kartu belum direalisasikan dalam bentuk cetak, melainkan masih disajikan dalam bentuk sketsa dan ilustrasi sebagai representasi awal produk. Perancangan ini bertujuan untuk memvisualisasikan konsep, tata letak, serta isi kartu sebelum memasuki tahap produksi. Spesifikasi kartu yang dirancang adalah menggunakan kertas *Art Paper* dengan ukuran 6 cm x 5 cm, yang dipilih dengan mempertimbangkan aspek kualitas dan ketahanan media.

a) Bagian Depan

Kartu yang menampilkan gambar atau kosakata dengan tema makanan dan minuman (*Essen und Trinken*) serta terdapat nomor atau angka di bagian pojok atas.



**Gambar 4. 7 Kartu Bagian Depan**

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

b) Bagian Belakang

Kartu yang menampilkan simbol tanda tanya dan tulisan “*Dreh mich um*” yang memiliki arti balikkan serta nomor atau angka di bagian pojok atas.



**.Gambar 4. 8 Kartu Bagian Belakang**

c. Petunjuk Penggunaan

Terdapat cara penggunaan media pembelajaran Poster Tempel berbasis *Make a Match* dalam proses pembelajaran tema *Essen und Trinken* sebagai berikut:

- Guru memperkenalkan dan menjelaskan tujuan penggunaan media pembelajaran Poster Tempel berbasis *Make a Match*.
- Peserta didik mengamati penjelasan guru dan media pembelajaran Poster Tempel berbasis *Make a Match* yang telah dipasang di papan tulis.
- Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mencocokkan gambar dan kosakata yang tepat.
- Peserta didik memilih verba yang sesuai untuk menuliskan sebuah kalimat sederhana dari kosakata dan gambar yang telah di dapat.
- Setelah menuliskan kalimat sederhana, peserta didik mengembangkan kalimat dengan menambahkan keterangan waktu makan.

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil penelitian. Pertama, proses pengembangan media Poster Tempel berbasis *Make a Match* hanya dilakukan hingga tahap ketiga dalam model ADDIE, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Dengan demikian, penelitian ini belum mencakup pada tahap implementasi dan evaluasi, sehingga media yang telah divalidasi oleh para ahli belum diuji secara langsung kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Kedua, materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran Poster Tempel berbasis *Make a Match* terbatas pada tema *Essen und Trinken* untuk peserta didik kelas XI SMA, yang disesuaikan dengan ruang lingkup kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, media yang dihasilkan belum mencakup tema tema lain dalam pembelajaran Bahasa Jerman, seperti *Sich Vorstellen*, *Wohnung*, atau *Gegenstände in der Schule*, sehingga penggunaannya masih bersifat terbatas pada tema tertentu.

### **Hasil**

Pada bagian ini dipaparkan hasil validasi instrumen penelitian berupa angket penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi kelayakan media mencakup empat aspek penilaian, yaitu kelayakan isi atau materi, kebahasaan, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan media. Kegiatan validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan agar dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh Juli Andrijani, S.Pd., guru Bahasa Jerman, pada tanggal 4 Maret 2026 di SMAN 1 Menganti. Sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Nur Ainiyah, S.Pd.I., M.Pd., dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, pada tanggal 15 April 2026 di Universitas Negeri Surabaya. Berikut adalah hasil validasi ahli materi dan ahli media:

**Tabel 3. 1 Skor Penilaian Lembar Validasi Ahli Materi**

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan  
Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

**Tabel 4. 2 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi**

<b>LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI</b>						
<b>Judul Penelitian : Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis <i>Make a Match</i> pada Keterampilan Menulis Materi <i>Essen und Trinken</i> Kelas XI</b>						
<b>Media : Poster Tempel Berbasis <i>Make a Match</i></b>						
<b>Materi : <i>Essen und Trinken</i></b>						
<b>Kelas : XI</b>						
<b>Nama Validator : Juli Andrijani, S.Pd.</b>						
No.	Indikator	Skala Penilaian (1-5)				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan capaian belajar					✓
3.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi <i>Essen und Trinken</i>					✓
4.	Penyampaian materi disajikan dengan cara yang menarik				✓	
5.	Media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menggunakan				✓	

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan  
Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

	kosakata tema <i>Essen und Trinken</i>					
6.	Keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran				✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran jelas, sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas XI					✓
8.	Kesesuaian kosakata tema <i>Essen und Trinken</i> yang digunakan setara dengan A1				✓	
9.	Materi yang digunakan dapat membantu peserta didik dalam membangun keterampilan dasar bahasa Jerman					✓
10.	Materi dalam media memberikan kesempatan peserta didik untuk menuliskan makanan dan minuman apa yang dikonsumsi pada saat sarapan, makan siang atau makan malam melalui menulis kalimat.					✓
<b>Total</b>		<b>46</b>				

Berdasarkan tabel hasil penilaian oleh ahli materi, dapat diketahui persentase tingkat kelayakan materi pada media pembelajaran berupa Poster Tempel berbasis *Make a Match* pada tema *Essen und Trinken*. Persentase tersebut diperoleh melalui perhitungan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi. Hasil perhitungan

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan  
Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

menunjukkan bahwa persentase nilai yang diperoleh mencapai 92%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak digunakan untuk materi pada media pembelajaran Poster Tempel berbasis *Make a Match* tema *Essen und Trinken* tanpa adanya revisi.

**Tabel 3. 2 Skor Penilaian Lembar Validasi Ahli Media**

Skor	Kategori
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

**Tabel 4. 3 Lembar Hasil Validasi Ahli Media**

<b>LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA</b>						
<p><b>Judul Penelitian : Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis <i>Make a Match</i> pada Keterampilan Menulis Materi <i>Essen und Trinken</i> Kelas XI</b></p> <p><b>Media : Poster Tempel Berbasis <i>Make a Match</i></b></p> <p><b>Materi : <i>Essen und Trinken</i></b></p> <p><b>Kelas : XI</b></p> <p><b>Nama Validator : Dr. Nur Ainiyah, S.Pd.I., M.Pd.</b></p>						
No.	Indikator	Skala Penilaian (1-5)				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain media Poster Tempel berbasis <i>Make a Match</i> (warna dan gambar)					✓

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan  
Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

2.	Font dan Layout pada media sudah konsisten serta mendukung keterbacaan materi					✓
3.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan konteks tema <i>Essen und Trinken</i> (segi tata letak dan objek gambar untuk mendukung materi)					✓
4.	Ketepatan penempatan gambar pada media pembelajaran					✓
5.	Poster Tempel berbasis <i>Make a Match</i> memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan dengan media konvensional					✓
6.	Ketepatan ukuran poster dan kartu sesuai dengan standart					✓
7.	Kejelasan dan kerapihan penulisan atau pengetikan pada media				✓	
8.	Media mudah dibawa, dipindahkan dan disimpan (kepraktisan media)					✓
9.	Kemudahan penggunaan media (proses penggunaan yang mudah dipahami oleh guru dan peserta didik tanpa memerlukan instruksi kompleks)					✓
10.	Media ini dapat diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas				✓	

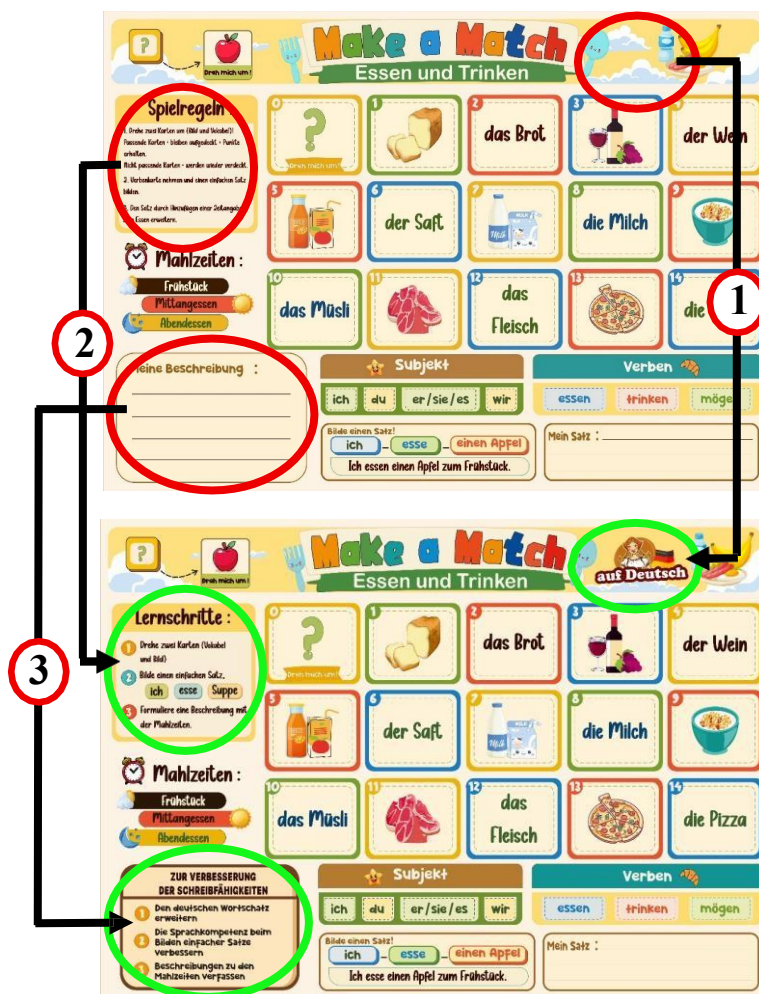
*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan  
Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

<b>Total</b>	<b>48</b>
--------------	-----------

Berdasarkan tabel hasil penilaian oleh ahli media, dapat diketahui persentase tingkat kelayakan media pembelajaran berupa Poster Tempel berbasis *Make a Match* pada tema *Essen und Trinken*. Persentase tersebut diperoleh melalui perhitungan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa persentase nilai yang diperoleh mencapai 98%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, namun masih memerlukan beberapa perbaikan. Berdasarkan catatan pada lembar validasi media, terdapat sejumlah aspek yang perlu direvisi, yaitu penambahan identitas mata pelajaran, perumusan tujuan atau manfaat media secara jelas, serta penegasan keterampilan yang menjadi fokus dalam penggunaan media pembelajaran. Tampilan media sebelum dan sesudah perbaikan sebagai berikut: (1) Pada media sebelum revisi hanya menampilkan judul *Make a Match – Essen und Trinken* tanpa mencantumkan identitas pelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan informasi mengenai mata pelajaran, sasaran pengguna, dan materi yang dipelajari belum terlihat jelas. Setelah dilakukan revisi, pada bagian atas media ditambahkan identitas pelajaran yang bertuliskan "*auf Deutsch*" yang memiliki arti "dalam Bahasa Jerman". Penambahan identitas pelajaran bertujuan agar media memiliki informasi yang lebih lengkap, memudahkan guru dalam mengidentifikasi penggunaan media, serta memberikan gambaran yang jelas kepada peserta didik mengenai konteks pembelajaran yang sedang berlangsung. (2) Pada media sebelum revisi terdapat bagian aturan penggunaan yang berisikan ketentuan umum penggunaan media. Akan tetapi, validator menyarankan agar informasi tersebut dibuat lebih operasional sehingga guru dan peserta didik dapat memahami alur penggunaan media. Berdasarkan masukan atau saran dari validator bagian aturan penggunaan diperbaiki menjadi langkah-langkah penggunaan media agar terlihat lebih mudah dipahami dan untuk penjelasan aturan penggunaan secara detail diletakkan pada bagian belakang media. Perubahan ini membuat petunjuk penggunaan media lebih jelas, sistematis, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan kepraktisan media pembelajaran berlangsung. (3) Pada media sebelum revisi terdapat kolom deskripsi kalimat yang digunakan peserta didik untuk menuliskan kalimat hasil kegiatan mencocokkan gambar dan kosakata. Namun

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

berdasarkan masukan atau saran dari validator, kolom tersebut kurang efektif karena fungsi menulis sudah dilakukan dalam aktivitas pembelajaran sehingga tidak perlu ditampilkan kembali sebagai bagian utama pada media. Oleh karena itu, kolom deskripsi kalimat diperbaiki dengan diganti tujuan atau manfaat keterampilan menulis yang berisi informasi mengenai manfaat penggunaan media dalam pembelajaran menulis Bahasa Jerman, yaitu (1) *Den deutschen Wortschatz erweitern* atau meningkatkan kosakata Bahasa Jerman. (2) *Die Sprachkompetenz beim Bilden einfacher Satze verbessern* atau meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana. (3) *Beschreibungen zu den Mahlzeiten verfassen* atau menulis kalimat deskripsi dengan menambahkan waktu makan. Perubahan ini membuat isi media lebih terarah pada tujuan pembelajaran dan memperjelas manfaat media bagi peserta didik.



## **SIMPULAN & SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Poster Tempel berbasis *Make a Match* tema *Essen und Trinken* untuk keterampilan menulis peserta didik kelas XI SMA telah dilakukan secara sistematis melalui tiga tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, dan pengembangan.

Pada tahap analisis, diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata dan menyusun kalimat sederhana serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Tahap desain menghasilkan rancangan media pembelajaran yang memadukan aspek materi berupa kosakata dan *Redemittel* dengan tampilan visual yang menarik melalui poster dan kartu. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media diwujudkan dalam bentuk produk nyata yang siap digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat layak, dengan persentase masing-masing sebesar 98% dan 92%. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, bahasa, tampilan, serta kemudahan dalam penggunaan. Dengan demikian, media pembelajaran Poster Tempel berbasis *Make a Match* dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Jerman, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis dan penguasaan kosakata peserta didik.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan, diperlukannya beberapa saran dalam pengembangan media pembelajaran Poster Tempel berbasis *Make a Match*, sebagai berikut: bagi Guru, disarankan untuk memanfaatkan media Poster Tempel berbasis *Make a Match* sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dalam menagajarkan kosakata dan keterampilan menulis. Selain itu, diharapkan dapat mengembangkan variasi aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media Poster Tempel berbasis *Make a Match* agar peserta didik lebih aktif, termotivasi, serta mampu menyusun kalimat secara kontekstual. Adapun bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan hingga tahap implementasi dan evaluasi guna menguji efektivitas media secara

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan  
Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, pengembangan media dapat diperluas pada tema atau jenjang yang berbeda.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Curran, L. (1994). *Metode Pembelajaran Make a Match*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Heinich, R. Molenda, M. Russel, J.D. & Smaldino, S.E. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. In *Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio*.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pembelajaran, T. P. (n.d.). *KLASIFIKASI*. 1–8.

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan  
Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Richards, J.C. & Renandya, W.A. (2002). *Methodology in Language Teaching An Anthology of Current Practice*. Cambridge University Press.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Alfabeta.
- Rusman, M., & Serikat, A. (2018). *Pengertian Model Pembelajaran Make a Match Kelebihan Model Pembelajaran Make a Match Kelemahan Make a Match Langkah-Langkah Model Pembelajaran Make a Match*. 223–224.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2012). Instructional Media and Technology for Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3, 8.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. (p. 334).

*Pengembangan Media Poster Tempel Berbasis Make A Match pada Keterampilan  
Menulis Materi Essen und Trinken Kelas XI*

Sumarni, S. (2021). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1281>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>