



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
THINGLINK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMA *HOBBYS*
KETERAMPILAN MEMBACA TEKS DESKRIPSI BAHASA JERMAN
UNTUK KELAS XI**

Alfiyanti Inka Anggraini¹, Fahmi Wahyuningsih²,

¹ Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,

alfiyanti.22012@mhs.unesa.ac.id

² Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,

fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan membaca memiliki peran penting dalam tahap awal pembelajaran bahasa karena membantu peserta didik memahami materi dan memperkaya kosakata. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *ThingLink* yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca bahasa Jerman dengan tema *Hobbys* pada siswa kelas XI SMA. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model ADDIE, yang pelaksanaannya dibatasi pada tiga tahap, yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta lembar validasi dengan skala Likert. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif, baik kualitatif maupun kuantitatif. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 88% dan termasuk dalam kategori layak, meskipun masih memerlukan beberapa revisi. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik pembelajar pemula pada level A1, yang memuat kosakata, teks deskripsi, serta didukung oleh elemen visual dan audio. Selain itu, media ini dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti tombol navigasi dan umpan balik otomatis, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya untuk membantu siswa memahami teks deskripsi. Namun, penelitian lanjutan masih diperlukan untuk menguji efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran di kelas.

Kata kunci: keterampilan membaca, teks deskripsi, *Hobbys*, pembelajaran bahasa Jerman, aplikasi ThingLink, media pembelajaran

ABSTRACT

Reading skills play an important role in the early stages of language learning, as they help students understand learning materials and expand their vocabulary. Based on this, this study aims to develop interactive learning media based on the ThingLink application to support German reading instruction on the Hobbys theme for eleventh-grade senior high school students. This study employed a Research and Development (R&D) method, referring to the ADDIE model, which was limited to three stages: analysis, design, and development. Data were collected through observations, interviews, and validation sheets using a Likert scale. The data were then analyzed descriptively, both qualitatively and quantitatively. The validation results from material and media experts indicate that the developed media achieved a feasibility score of 88% and is categorized as feasible, although minor revisions are

still needed. The media was designed in accordance with the characteristics of beginner-level learners (A1), incorporating vocabulary, descriptive texts, as well as visual and audio elements. In addition, interactive features such as navigation buttons and automatic feedback are included to enhance student engagement during the learning process. In conclusion, this media can be used as an alternative tool in German language learning, particularly to support students in understanding descriptive texts. However, further research is needed to examine its effectiveness in real classroom settings.

Keywords: reading skills, descriptive texts, Hobbys, German language learning, ThingLink application, learning media

AUSZUG

Reading skills play an important role in the early stages of language learning, as they help students understand learning materials and expand their vocabulary. Based on this, this study aims to develop interactive learning media based on the ThingLink application to support German reading instruction on the *Hobbys* theme for eleventh-grade senior high school students. This study employed a Research and Development (R&D) method, referring to the ADDIE model, which was limited to three stages: analysis, design, and development. Data were collected through observations, interviews, and validation sheets using a Likert scale. The data were then analyzed descriptively, both qualitatively and quantitatively. The validation results from material and media experts indicate that the developed media achieved a feasibility score of 88% and is categorized as feasible, although minor revisions are still needed. The media was designed in accordance with the characteristics of beginner-level learners (A1), incorporating vocabulary, descriptive texts, as well as visual and audio elements. In addition, interactive features such as navigation buttons and automatic feedback are included to enhance student engagement during the learning process. In conclusion, this media can be used as an alternative tool in German language learning, particularly to support students in understanding descriptive texts. However, further research is needed to examine its effectiveness in real classroom settings.

Keywords: reading skills, descriptive texts, Hobbys, German language learning, ThingLink application, learning media

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing (*Deutsch als Fremdsprache*) bertujuan mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*Hörverstehen*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Leseverstehen*), dan menulis (*Schreibfertigkeit*). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan, dengan keterampilan membaca berperan penting dalam memahami kosakata, struktur, dan isi teks. Kemampuan membaca dipengaruhi oleh keterkaitan antara informasi baru dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, sehingga perlu dilatih secara berkelanjutan, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital menjadi penting karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik melalui integrasi teks, gambar, audio, dan video.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman di kelas XI SMAN 2 Sidoarjo, masih ditemukan kendala pada keterampilan membaca. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan memahami isi teks, sehingga diperlukan media yang lebih interaktif. Salah satu alternatif adalah aplikasi ThingLink yang mampu mengintegrasikan berbagai elemen dalam satu tampilan sehingga membantu pemahaman

makna dan konteks secara lebih jelas. Selain itu, pemilihan tema *Hobbys* dinilai relevan dengan kehidupan siswa sehingga memudahkan pemahaman materi. Penggunaan media ini juga sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa dan literasi digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis ThingLink pada tema *Hobbys* untuk keterampilan membaca teks deskripsi bahasa Jerman siswa kelas XI.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menilai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi ThingLink. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti menghasilkan produk sekaligus menguji kualitasnya sebelum digunakan dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE, namun penelitian ini dibatasi pada tiga tahap, yaitu *analysis*, *design*, dan *development*.

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi selama kegiatan PLP dan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 2 Sidoarjo. Selain itu, dilakukan kajian terhadap sumber belajar seperti buku *Beste Freunde* dan *Netzwerk A1*, khususnya pada materi bertema *Hobbys*. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami teks, sehingga diperlukan media yang dapat membantu mereka memahami materi secara lebih kontekstual.

Tahap *design* merupakan tahap perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini ditentukan materi yang digunakan, yaitu tema *Hobbys* dalam keterampilan membaca teks deskripsi. Materi dilengkapi dengan kosakata yang relevan serta unsur kebahasaan seperti penggunaan kata benda, kata kerja, dan bentuk kalimat sederhana. Selain itu, disusun pula latihan soal dalam bentuk pilihan ganda, benar atau salah, serta mencocokkan gambar dengan teks. Media dirancang menggunakan aplikasi ThingLink dengan dukungan desain visual dari Canva agar lebih menarik dan mudah digunakan.

Tahap *development* merupakan tahap pengembangan produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis ThingLink dikembangkan dan disempurnakan. Selanjutnya, dilakukan validasi untuk menilai tingkat kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi yang diberikan kepada para ahli untuk menilai aspek isi materi, tampilan, kebahasaan, dan kegunaan media.

Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Thinglink sebagai media pembelajaran tema Hobbys keterampilan membaca teks deskripsi bahasa Jerman untuk kelas XI

Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi yang diisi oleh validator. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5.

Skala Likert yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1 Pengukuran Skala Likert

Kategori Penilaian	Skor
Sangat memuaskan	5
Memuaskan	4
Cukup	3
Kurang Memuaskan	2
Sangat Kurang Memuaskan	1

Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli dianalisis dengan menggunakan skala Likert, kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase. Langkah awal dalam analisis data adalah menjumlahkan seluruh skor yang diberikan oleh validator pada setiap indikator penilaian untuk memperoleh total skor aktual ($\sum x$). Selanjutnya, ditentukan skor maksimum ideal ($\sum x_i$) dengan mengalikan jumlah indikator dengan skor tertinggi, yaitu 5.

Setelah itu, persentase kelayakan media dihitung dengan membandingkan total skor aktual dengan skor maksimum ideal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Skor aktual

$\sum x_i$ = skor maksimum ideal

100% = Konstanta

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Kriteria kelayakan media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Presentase Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
90 – 100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75 – 89	Layak, tidak perlu revisi

65 – 74	Cukup layak, perlu revisi
55 – 64	Kurang layak, perlu revisi
0 – 54	Tidak layak, revisi total

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal 75%. Hasil analisis ini selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan serta perbaikan terhadap media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli di bidang media pembelajaran. Dalam penelitian ini, proses validasi dilakukan oleh Bapak Favian Avila Syahmi, M.Pd., yang merupakan dosen Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan memiliki keahlian dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen validasi yang disusun berdasarkan sejumlah indikator kualitas media, meliputi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, serta kesesuaian desain dengan karakteristik pengguna.

Setiap indikator diberi penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 5, di mana masing-masing skor menunjukkan tingkat keterpenuhan terhadap kriteria yang telah ditentukan. Hasil validasi ini memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai kualitas media yang dikembangkan, baik dari sisi keunggulan maupun bagian yang masih memerlukan perbaikan. Selain itu, masukan yang diberikan oleh validator menjadi acuan penting bagi peneliti dalam melakukan revisi guna meningkatkan kualitas media sebelum digunakan pada tahap selanjutnya. Adapun hasil penilaian ahli media secara rinci disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Akhir Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Kategori	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Gambar yang digunakan memiliki kesesuaian dengan konten materi yang disampaikan.	Sangat Baik				√	
2	Warna yang digunakan pada media tampil selaras serta mendukung kenyamanan tampilan.	Sangat Baik				√	
3	Petunjuk penggunaan media disajikan secara jelas.	Baik				√	
4	Ukuran dan jenis teks yang digunakan pada media mudah dibaca dan jelas bagi pengguna.	Sangat Baik					√
5	Penyajian visual dan interaktivitas	Sangat					√

Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Thinglink sebagai media pembelajaran tema Hobbys keterampilan membaca teks deskripsi bahasa Jerman untuk kelas XI

.	pada media memberikan daya tarik bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.	Baik					
6	Unsur interaktivitas dalam media berjalan dengan baik saat digunakan.	Sangat Baik				√	
7	Penataan elemen pada media disusun secara sistematis dan mudah dipahami.	Sangat Baik				√	
8	Akses media pembelajaran tersedia melalui situs web.	Sangat Baik					√
9	Media dapat digunakan oleh siswa secara mandiri.	Sangat Baik				√	
10	Media dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi.	Sangat Baik					√
Jumlah Total			44				

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang 3 = Cukup 5 = Sangat Baik
2 = Kurang 4 = Baik

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari lembar validasi oleh ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang baik dengan total skor sebesar 44. Hasil tersebut mencerminkan bahwa sebagian besar indikator penilaian telah terpenuhi secara optimal, di mana empat indikator memperoleh nilai tertinggi dalam kategori sangat baik, sedangkan enam indikator lainnya berada pada kategori baik. Secara keseluruhan, hasil penilaian ini kemudian diolah menggunakan skala Likert untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai tingkat kualitas serta kesesuaian media dengan kriteria yang telah ditetapkan:

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

$$P = \frac{44}{10 \times 5} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Hasil penilaian dari proses validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Thinglink* yang dikembangkan memperoleh nilai 44 dari skor maksimal 50. Nilai tersebut diperoleh dari penilaian terhadap 10 indikator, di mana setiap indikator memiliki skor tertinggi 5. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, hasil yang diperoleh mencapai 88%, sehingga media dapat dikategorikan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini juga sejalan dengan keputusan validator yang menyatakan bahwa media sudah dapat digunakan tanpa perlu dilakukan revisi. Meskipun demikian, terdapat saran yang diberikan, yaitu perlunya penambahan panduan penggunaan agar media yang dikembangkan dapat digunakan dengan lebih mudah, baik oleh peserta didik maupun oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Validasi Materi

Penilaian terhadap isi materi pada media pembelajaran ini melibatkan Ibu Annisa Nurul Fauziah, S.Pd., seorang pengajar bahasa Jerman di SMAN 2 Sidoarjo yang berperan sebagai ahli materi. Penilaian diarahkan pada ketepatan serta mutu konten yang ditampilkan dalam media. Untuk itu, digunakan instrumen penilaian yang memuat beberapa aspek, di mana setiap aspek dinilai dengan rentang skor 1 hingga 5. Hasil penilaian yang diperoleh kemudian disusun dalam bentuk tabel agar dapat memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh mengenai tingkat kelayakan materi yang disajikan.

Tabel 4 Hasil Akhir Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Kategori	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran yang digunakan membantu siswa memahami materi Hobbys secara optimal.	Sangat Baik					√
2	Penyajian materi pembelajaran mendukung tumbuhnya motivasi dan ketertarikan siswa dalam proses belajar.	Sangat Baik					√
3	Latihan soal yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	Sangat Baik					√
4	Konten yang digunakan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Jerman.	Baik				√	
5	Media berfungsi sebagai sarana untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca secara mandiri.	Sangat Baik					√
6	Elemen visual yang digunakan mendukung penyampaian materi bertema Hobbys.	Sangat Baik					√
7	Penyajian petunjuk penggunaan media interaktif Thinglink dalam Bahasa Jerman memudahkan pemahaman pengguna.	Sangat Baik					√
8	Bahasa yang digunakan dalam materi sesuai dengan standar kompetensi level A1 Bahasa Jerman.	Sangat Baik					√
9	Soal latihan yang disajikan mendukung peningkatan keterampilan membaca.	Sangat Baik					√
10	Penyampaian materi dilakukan secara jelas sehingga mudah dimengerti oleh siswa.	Sangat Baik					√

Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Thinglink sebagai media pembelajaran tema Hobbys keterampilan membaca teks deskripsi bahasa Jerman untuk kelas XI

Jumlah Total	49
---------------------	----

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang 3 = Cukup 5 = Sangat Baik
2 = Kurang 4 = Baik

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi melalui lembar validasi, diperoleh jumlah skor sebesar 49. Dari sepuluh indikator yang dinilai, sebagian besar yaitu sembilan indikator mendapatkan nilai tertinggi dengan kategori “sangat baik”, sementara satu indikator lainnya berada pada kategori “baik” dengan nilai 4. Skor yang telah diperoleh tersebut kemudian diolah menggunakan skala Likert untuk mengetahui tingkat kelayakan materi secara keseluruhan, dan hasilnya akan dipaparkan pada bagian selanjutnya.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$
$$P = \frac{49}{10 \times 5} \times 100\%$$
$$P = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Media pembelajaran interaktif untuk keterampilan membaca yang dikembangkan melalui aplikasi ThingLink menunjukkan hasil evaluasi yang hampir sempurna. Dari total nilai maksimal 50, media ini memperoleh skor 49 yang dihitung berdasarkan sepuluh indikator penilaian, masing-masing memiliki bobot tertinggi lima poin. Capaian tersebut setara dengan 98%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini sudah layak untuk digunakan tanpa perlu perbaikan lebih lanjut. Temuan ini juga sejalan dengan umpan balik dari para validator yang memberikan penilaian positif serta mendukung penggunaan media ini sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam menunjang proses pembelajaran siswa.

Pada tabel penilaian ahli materi, validator memberikan komentar dan saran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah menarik dan bervariasi. Materi disajikan secara lengkap, serta latihan (*Übung*) yang diberikan juga dinilai menarik dan mendukung proses pembelajaran. Namun, validator menyarankan agar pengembang lebih cermat dalam melakukan pengaturan (*setting*) pada website atau aplikasi sehingga media dapat berfungsi dengan lebih optimal dan siap digunakan sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Tahap analisis dilakukan sebagai langkah awal untuk memahami situasi pembelajaran yang sebenarnya terjadi di kelas. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan langsung selama proses pembelajaran berlangsung serta berdiskusi dengan guru bahasa Jerman di SMAN 2 Sidoarjo. Dari proses tersebut, peneliti tidak hanya memperoleh data, tetapi juga melihat secara langsung bagaimana siswa merespons materi yang diberikan.

Selama observasi, terlihat bahwa ketika siswa diminta membaca teks deskriptif berbahasa Jerman, sebagian dari mereka cenderung berhenti di tengah teks karena tidak memahami arti kata yang dibaca. Beberapa siswa mencoba menerjemahkan kata per kata, namun masih kesulitan menangkap makna keseluruhan teks. Selain itu, struktur kalimat bahasa Jerman yang berbeda dengan bahasa Indonesia maupun bahasa Jawa. Situasi ini menyebabkan kegiatan pemahaman membaca yang kurang efektif dan memakan waktu cukup lama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*) siswa masih belum berkembang secara optimal.

Hasil wawancara dengan guru juga menguatkan temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan kosakata masih menjadi kendala utama bagi siswa. Di sisi lain, siswa sebenarnya cukup antusias ketika pembelajaran melibatkan media digital. Saat menggunakan media yang memiliki unsur visual atau interaksi, perhatian siswa terlihat lebih terfokus dibandingkan saat pembelajaran hanya menggunakan buku teks.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti melihat adanya kebutuhan akan media yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga membantu siswa memahami isi teks secara bertahap. Oleh karena itu, dipilihlah aplikasi ThingLink sebagai media pembelajaran karena mampu menggabungkan beberapa elemen dalam satu tampilan, seperti teks, gambar, dan audio. Penggunaan audio dalam media ini, khususnya pada bagian pelafalan (*Aussprache*), diharapkan dapat membantu siswa dalam mengenali bunyi kata sekaligus memperkuat pemahaman kosakata bahasa Jerman tingkat dasar (A1), terutama pada tema *Hobbys*.

Melalui tahap analisis ini, peneliti memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai kebutuhan siswa, sehingga pengembangan media yang dilakukan tidak hanya berfokus pada tampilan, tetapi juga pada kebermanfaatannya dalam membantu proses memahami teks.

Perancangan

Setelah tahap analisis selesai dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah tahap perancangan media. Tahap perancangan merupakan tahap kedua dalam proses pengembangan media pembelajaran yang mengacu pada model ADDIE serta didasarkan pada hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, proses perancangan dilakukan melalui dua langkah utama yang bertujuan untuk menghasilkan desain media yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dijelaskan sebagai berikut:

Salah satu kegiatan pada tahap perancangan adalah menetapkan materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Materi dalam media ini berfokus pada tema *Hobbys* yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Proses pemilihan materi dilakukan dengan mempertimbangkan keselarasan antara isi pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Dengan demikian, materi yang disajikan diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran yang lebih terarah dan efektif.

Tabel 5 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

CP	TP
<p>Peserta didik mampu memahami dan menggunakan kosakata serta ungkapan terkait hobi dalam Bahasa Jerman. Mengajukan dan menjawab pertanyaan tentang hobi dalam Bahasa Jerman dalam teks tulis dan lisan sederhana terkait tema hobi.</p>	<p>Peserta didik dapat mengenali dan memahami kosakata tentang hobi dalam Bahasa Jerman.</p> <p>Peserta didik dapat memahami tentang menanyakan dan menjawab pertanyaan tentang hobi.</p> <p>Peserta didik dapat memahami teks deskripsi tentang hobi dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks tersebut.</p>

Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Thinglink sebagai media pembelajaran tema Hobbys keterampilan membaca teks deskripsi bahasa Jerman untuk kelas XI

Materi dalam media pembelajaran ini mencakup 15 kosakata dengan tema *Hobbys* yang diintegrasikan ke dalam media berbasis aplikasi *ThingLink*. Selain itu, penyusunan materi dilakukan secara bertahap agar memudahkan siswa dalam memahami konteks penggunaan bahasa. Seluruh kosakata meliputi:

Tabel 6 Kosakata Tema Hobbys

Kosa kata	Arti
kochen	Memasak
malen	Melukis
fernsehen	Menonton televisi
Fahrrad fahren	Bersepeda
Gitarre spielen	Bermain gitar
singen	Bernyanyi
tanzen	Menari
Fußball spielen	Sepak bola
Basketball spielen	Bermain basket
reiten	Berkuda
lesen	Membaca
fotografieren	Fotografi
Musik hören	Mendengarkan music
schwimmen	Berenang

Adapun cakupan materi sebagai berikut:

Menanyakan hobi dengan (*formell/ informell*)

Menjawab hobi dengan (*formell/ informell*)

Menyampaikan hobi dan mengekspresikan dengan (*sehr gern/germ/nicht so gern/nicht gern*)

Selain memuat materi utama, media pembelajaran ini juga menyajikan beragam kosakata (*Wortschatz*) yang berkaitan dengan hobi (*Hobbys*) serta beberapa bentuk kata sifat (*Adjektiv*) yang sesuai dengan tema yang dipelajari. Penyusunan materi dilakukan dengan mengacu pada berbagai sumber, seperti buku *Beste Freunde A1.1*, *Deutsch ist Einfach 2* dan *Netzwerk neu A1*, serta didukung oleh pemanfaatan sumber digital, salah satunya Quizizz. Penggunaan sumber digital ini bertujuan untuk menyediakan latihan soal yang dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pada keterampilan membaca dengan tema *Hobbys*. Bentuk latihan yang disajikan terdiri atas tiga jenis, yaitu sebagai berikut:

A. Pilihan Ganda (A, B, C, D, E)

Latihan pilihan ganda menuntut siswa untuk menentukan satu jawaban yang paling tepat dari beberapa pilihan yang tersedia (A, B, C, D) berdasarkan teks yang diberikan. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk memahami isi teks secara lebih rinci serta mengasah kemampuan dalam menemukan informasi tertentu.

B. Benar atau Salah

Pada jenis latihan ini, siswa diminta untuk menentukan apakah suatu pernyataan sesuai atau tidak dengan isi teks yang telah dibaca dengan memilih pilihan benar atau salah. Latihan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memahami isi bacaan secara keseluruhan, khususnya dalam mengidentifikasi kesesuaian informasi.

C. Mencocokkan teks deskripsi

Siswa diminta untuk mencocokkan gambar dengan teks deskripsi yang tepat. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa memperkuat penguasaan kosakata sekaligus meningkatkan ketelitian siswa dalam mencari informasi tertulis sesuai dengan gambar.

Perancangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *ThingLink* sebagai platform utama, sedangkan elemen pendukung seperti desain visual dan ilustrasi dibuat melalui aplikasi *Canva*. Media yang dihasilkan dilengkapi dengan fitur navigasi untuk membantu pengguna dalam mengoperasikan serta menelusuri isi media secara sistematis dan interaktif. Oleh karena itu, rancangan media ini ditujukan untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun tampilan desain media yang telah dikembangkan dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tampilan menu awal media

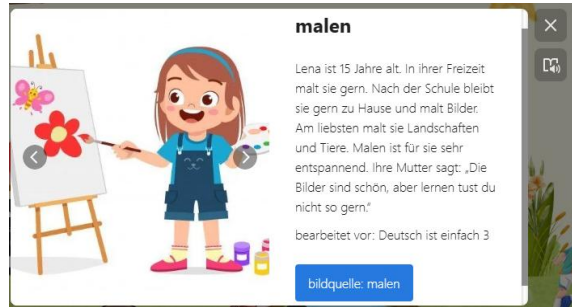


Gambar 1 Tampilan menu awal media

Pada tampilan awal media, pengguna langsung disajikan judul materi *Hobbys* yang berfungsi sebagai pengantar sebelum memasuki isi pembelajaran. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan beberapa pilihan navigasi yang dapat digunakan sesuai kebutuhan. Untuk mempelajari kosakata yang berkaitan dengan tema, peserta didik dapat memilih tombol “📖” yang akan mengarahkan ke bagian pengenalan kosakata setiap gambarnya. Selanjutnya, materi utama dapat diakses melalui bagian *Lernmaterialien* tombol “1” dan “2” yang terbagi menjadi dua subbagian. Sementara itu, latihan soal disediakan dalam tiga bagian berbeda pada menu *Übung* yang dapat dipilih secara bertahap melalui tombol “1”, “2”, dan “3”. Penyusunan navigasi tersebut tidak hanya bertujuan untuk mempermudah akses, tetapi juga membantu peserta didik mengikuti alur pembelajaran secara lebih runtut sesuai dengan tahapan yang telah dirancang dalam media.

2. Tampilan bacaan teks deskripsi kosakata

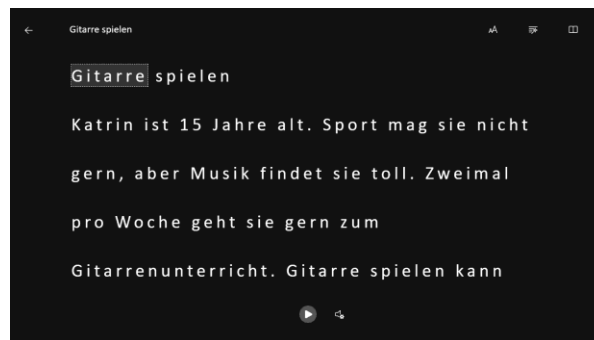
Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Thinglink sebagai media pembelajaran tema Hobbys keterampilan membaca teks deskripsi bahasa Jerman untuk kelas XI



Gambar 2 Tampilan bacaan teks deksripsi kosakata

Pada salah satu bagian media pembelajaran ditampilkan teks deskripsi yang berkaitan dengan aktivitas kosakata, yaitu *Gitarre spielen*. Halaman ini digunakan untuk membantu peserta didik mengenal dan memahami teks deskripsi berdasarkan kosakata yang dipelajari. Selain itu, pada halaman tersebut terdapat beberapa tombol yang memiliki fungsi berbeda sesuai kebutuhan pengguna. Tersedia tombol untuk melihat sumber gambar, tombol “▶” dan “◀” untuk berpindah ke halaman berikutnya dan sebelumnya, tombol “✕” untuk menutup halaman, serta tombol “🔊” untuk memutar audio dari teks yang ditampilkan. Dengan adanya berbagai tombol tersebut, peserta didik dapat mengoperasikan media dengan lebih mudah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan tidak membingungkan.

3. Tampilan audio teks deskripsi kosakata



Gambar 3 Tampilan audio teks dekripsi kosakata

Halaman tampilan audio teks deskripsi untuk membantu siswa dalam mengetahui ejaan bacaan bahasa Jerman yang benar dari teks deskripsi tersebut. Pada halaman ditampilkan tombol “▶” untuk memutar audio sehingga dengan adanya halaman ini, siswa dapat mengetahui cara membaca serta ejaan yang benar dari teks deskripsi bahasa Jerman.

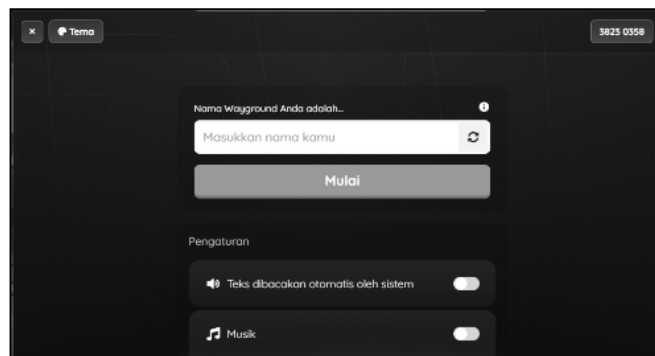
4. Tampilan isi materi pembelajaran



Gambar 4 Tampilan isi materi pembelajaran

Bagian ini memuat penyajian materi yang difokuskan pada pemahaman peserta didik terhadap bentuk kalimat tanya dan jawaban dengan tema hobi menggunakan bahasa Jerman. Dilengkapi juga dengan contoh percakapan sederhana agar peserta didik dapat melihat penerapan langsung dalam situasi komunikasi sehari-hari. Penyusunan materi dilakukan secara bertahap dengan mempertimbangkan kemudahan pemahaman. Di samping itu, halaman ini juga dilengkapi dengan tombol “✕” yang digunakan untuk menutup tampilan materi.

5. Tampilan mulai latihan

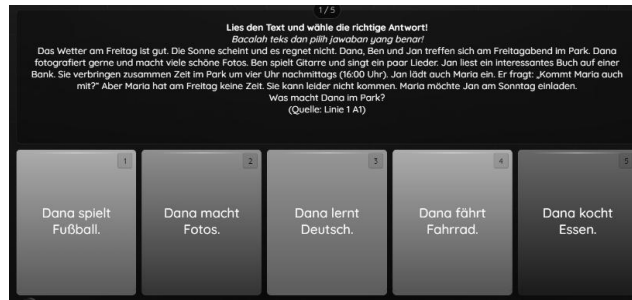


Gambar 5 Tampilan mulai latihan

Tampilan ini dirancang untuk memfasilitasi peserta didik sebelum mengerjakan latihan soal, yaitu dengan menyediakan kolom pengisian nama sebagai identitas pengguna. Setelah itu, peserta didik dapat menekan tombol “mulai” untuk mengakses latihan yang telah disediakan. Adapun latihan soal dalam media ini disusun dengan memanfaatkan platform *Quizizz* sebagai sarana evaluasi pembelajaran.

6. Tampilan latihan soal

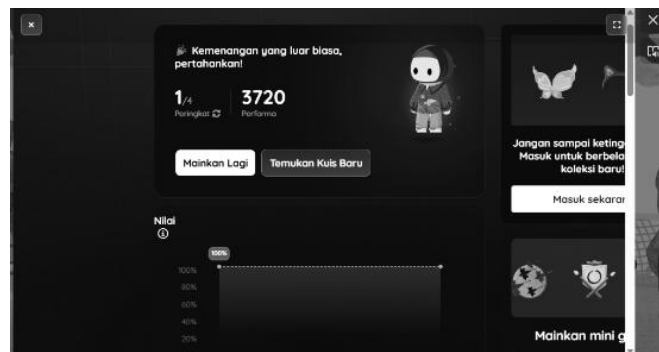
Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Thinglink sebagai media pembelajaran tema Hobbys keterampilan membaca teks deskripsi bahasa Jerman untuk kelas XI



Gambar 5 Tampilan latihan soal

Salah satu bentuk penyajian latihan dalam media yang dikembangkan ditampilkan melalui halaman ini, yang dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan sebagai panduan bagi peserta didik dalam memahami prosedur menjawab soal secara tepat. Keberadaan petunjuk tersebut diharapkan dapat meminimalkan kesalahan dalam proses pengerjaan. Selain itu, media juga menyediakan fitur navigasi berupa tombol “[]” yang digunakan untuk memperbesar tampilan hingga layar penuh sehingga memudahkan peserta didik dalam membaca dan mengerjakan soal.

7. Tampilan hasil latihan soal



Gambar 6 Tampilan hasil latihan soal

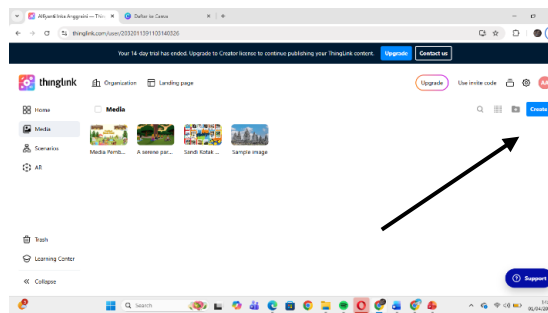
Setelah peserta didik menyelesaikan 15 latihan soal yang diberikan, sistem akan menampilkan halaman hasil sebagai bentuk umpan balik terhadap proses yang telah dilakukan. Pada halaman ini, peserta didik dapat melihat nilai yang diperoleh sehingga dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka. Selain menampilkan hasil, halaman ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang latihan melalui tombol “Mainkan Lagi”. Di sisi lain, tersedia pula ikon navigasi “✕” yang memungkinkan pengguna kembali ke halaman menu awal media, sehingga pengguna dapat melanjutkan ke bagian lain dalam media dengan lebih mudah.

Pengembangan

Pada tahap ini, proses pengembangan media mulai dilakukan dengan mengubah rancangan yang telah dibuat sebelumnya menjadi produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan tidak lagi bersifat perencanaan, melainkan berfokus pada pembuatan media secara langsung sesuai dengan desain yang telah disusun. Seluruh proses tetap mengacu pada hasil perancangan agar media yang dihasilkan sesuai dengan

tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penjelasan lebih lanjut mengenai kegiatan pada tahap ini diuraikan pada bagian berikut:

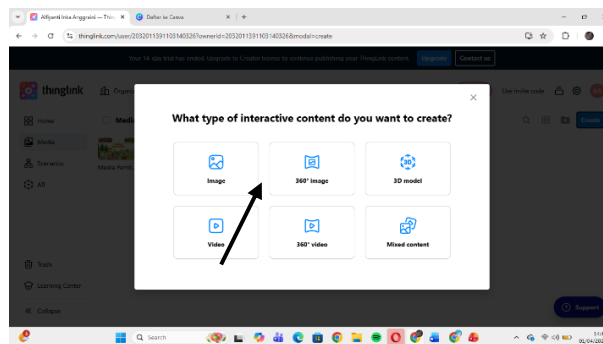
Halaman awal *ThingLink*



Gambar 7 Halaman awal *ThingLink*

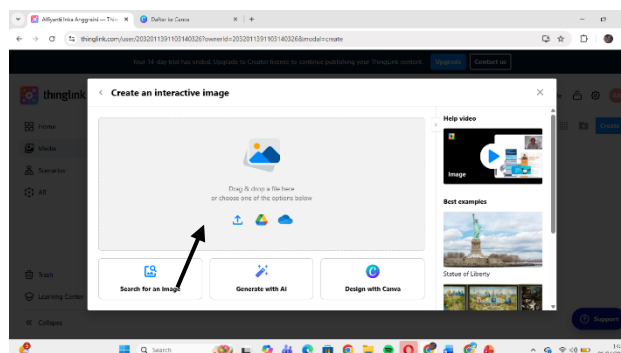
Pada gambar tersebut ditampilkan halaman awal pada situs *Thinglink* yang menjadi titik awal dalam proses pembuatan media pembelajaran. Untuk memulai pengembangan, pengguna perlu membuat proyek baru terlebih dahulu dengan memilih menu “*Create*” yang ditunjukkan oleh panah berwarna hitam “→”.

Perancangan halaman awal media



Gambar 8 Perancangan halaman awal media

Ikon yang ditunjukkan oleh tanda panah hitam “→” pada gambar digunakan untuk menambahkan elemen gambar ke dalam media.



Gambar 9 Perancangan halaman awal media

Setelah memilih menu “*image*”, langkah berikutnya adalah menambahkan gambar serta menyusun tampilan dengan menentukan latar belakang yang sesuai yang ditunjukkan pada



Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Thinglink sebagai media pembelajaran tema Hobbys keterampilan membaca teks deskripsi bahasa Jerman untuk kelas XI

panah hitam “ ” kemudian melengkapi media dengan teks deskripsi dalam bahasa Jerman sesuai dengan kebutuhan materi.

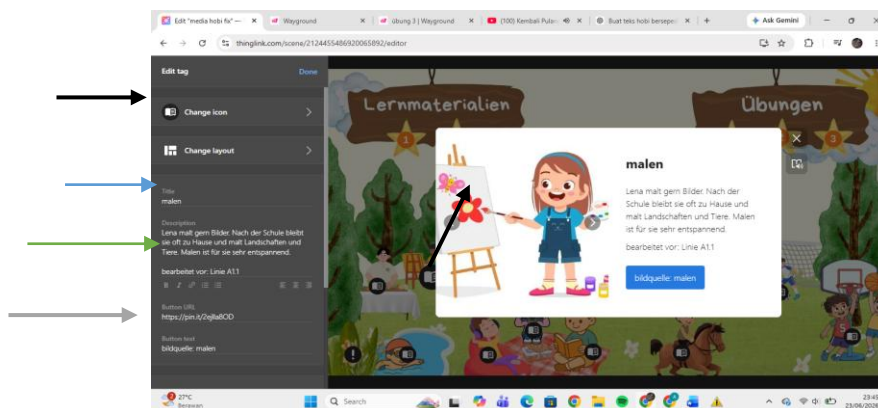
Perancangan halaman bacaan teks deskripsi



Gambar 10 Perancangan halaman bacaan teks deskripsi

Pada bagian ini, fitur “Add Tag” ditunjukkan panah hitam “→” digunakan untuk menambahkan titik interaktif pada gambar yang berkaitan dengan berbagai aktivitas hobi.

Melalui fitur tersebut, setiap titik dapat diisi dengan keterangan berupa teks bahasa Jerman sesuai dengan konteks yang ingin disampaikan.



Gambar 11 Perancangan halaman bacaan teks deskripsi

Tanda panah berwarna hitam “→” menunjukkan bagian untuk mengubah ikon buku. Selanjutnya, tanda panah biru “→” menandai kolom yang dapat diisi dengan informasi judul. Tanda panah hijau “→” menunjukkan area yang berisi teks deskripsi, sedangkan tanda panah abu-abu “→” digunakan untuk mencantumkan sumber gambar. Pengisian setiap bagian tersebut bertujuan untuk memperjelas isi materi yang disajikan, sehingga tampilan media menjadi lebih menarik serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Perancangan halaman isi materi pembelajaran



Gambar 12 Perancangan halaman isi materi pembelajaran

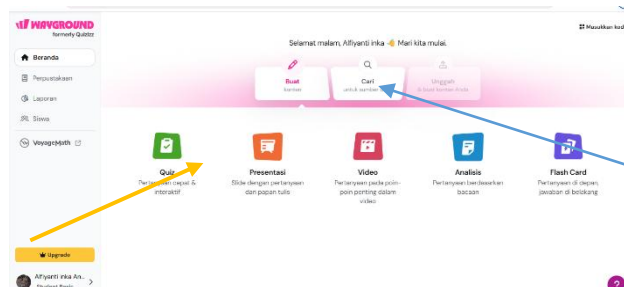
Bagian pengisian materi ini, ditunjukkan pada panah berwarna kuning “→” dengan fitur “Text and Media” untuk menambahkan media dalam bentuk materi dan panah berwarna biru “→” dengan judul “lernmaterialien” digunakan untuk membuka isi materi yang bertema hobi.



Gambar 13 Perancangan halaman isi materi pembelajaran

Pada tahap pengisian materi, ditunjukkan pada panah berwarna kuning “→” dengan fitur “Media files” untuk menambahkan materi tentang hobi dan panah berwarna biru “→” untuk memberikan icon nomor pada materi yang bertema hobi.

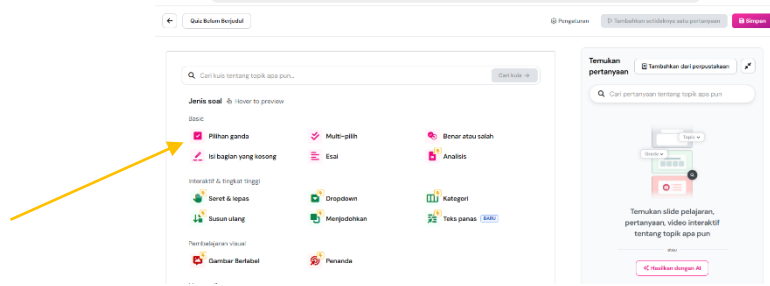
Perancangan halaman latihan soal



Gambar 14 Perancangan halaman latihan soal

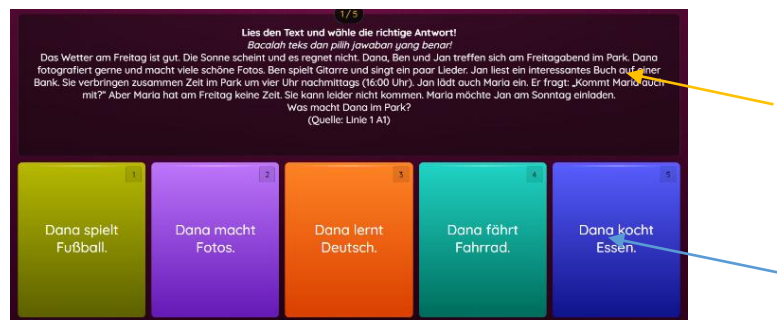
Pada tampilan halaman ini, pengguna dapat membuat latihan soal dengan memanfaatkan platform *Quizizz*. Proses pembuatan dimulai dengan memilih fitur “buat” yang ditunjukkan oleh panah berwarna biru “→”. Selanjutnya, pengguna dapat melanjutkan dengan memilih fitur “quiz” sebagaimana ditunjukkan oleh panah berwarna kuning “→”.

Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Thinglink sebagai media pembelajaran tema Hobbys keterampilan membaca teks deskripsi bahasa Jerman untuk kelas XI



Gambar 15 Perancangan halaman latihan soal

Pada tampilan halaman ini, pengguna dapat menyusun latihan soal dengan tipe “pilihan ganda”, yang ditandai melalui panah kuning “→”.



Gambar 15 Perancangan halaman latihan soal

Pada latihan soal pada materi *Hobbys* dalam media ini dirancang dengan tampilan yang interaktif, sehingga membantu siswa dapat mengikuti setiap tahapan pengerjaan secara runtut dan lebih mudah dipahami. panah berwarna kuning “→” memuat sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan hobi, panah berwarna biru “→”. Menampilkan berbagai opsi jawaban yang dapat dipilih sebagai respons terhadap pertanyaan tersebut.

Tampilan hasil latihan soal



Gambar 16 Tampilan hasil latihan soal

Setelah seluruh soal berhasil diselesaikan, sistem akan langsung menampilkan hasil akhir berupa skor pada layar. Pada tampilan tersebut, terdapat informasi peringkat semua peserta yang telah mengerjakan, yang ditunjukkan melalui panah kuning “→”. Sementara itu, skor yang diperoleh masing-masing siswa ditampilkan pada bagian yang ditandai dengan panah biru “→”. Selain melihat hasil, siswa juga diberikan kesempatan untuk mengerjakan ulang latihan melalui fitur “mainkan lagi” yang ditunjukkan oleh panah hijau “→”. Di



samping itu, tersedia pula tombol navigasi “✕” yang ditandai dengan panah hitam “ ” untuk kembali ke menu utama. Dengan adanya fitur ini, siswa dapat menutup sesi evaluasi dan kembali ke halaman awal dengan lebih mudah dan efisien.

Revisi Media Aplikasi *ThingLink*

Validator ahli media, yaitu Bapak Favian Avila Syahmi, M.Pd. dari Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, memberikan beberapa masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Secara umum, saran yang diberikan berfokus pada penyempurnaan tampilan, khususnya pada penggunaan warna teks. Warna teks disarankan untuk dibuat lebih kontras agar isi materi dalam media dapat terbaca dengan lebih jelas oleh peserta didik. Dengan adanya perbaikan tersebut, diharapkan media dapat membantu peserta didik dalam memahami informasi yang disajikan secara lebih optimal. Adapun hasil revisi yang telah dilakukan berdasarkan masukan tersebut disajikan pada bagian berikut:

Halaman awal media sebelum revisi



Gambar 17 Halaman awal media sebelum revisi

Pada halaman ini, terdapat sejumlah perbaikan yang disarankan oleh validator, terutama berkaitan dengan penggunaan warna teks agar memiliki tingkat kontras yang lebih baik sehingga tampilan media menjadi lebih rapi dan mudah dibaca. Selain itu, dilakukan pula penyesuaian pada aspek tipografi, meliputi jenis font dan ukuran huruf, guna meningkatkan keterbacaan sekaligus menjaga konsistensi desain.

Perubahan tersebut diterapkan pada menu “*Lernmaterialien*” yang ditandai dengan panah merah “→” dan menu “*Übungen*” yang ditandai dengan panah biru “→” di mana jenis huruf diperjelas dengan menggunakan font yang lebih tebal agar lebih mudah dikenali. Selain itu, pada judul “*Hobbys*” yang ditandai dengan panah hitam “→”, dilakukan penyesuaian pada warna serta bentuk huruf sehingga tampilannya menjadi lebih kontras dan lebih menarik secara visual.



Gambar 18 Halaman awal media setelah revisi

Perbaikan media difokuskan pada aspek visual guna meningkatkan keterbacaan dan kemudahan pemahaman bagi peserta didik. Berdasarkan hasil validasi, dilakukan penyesuaian pada penggunaan warna teks, jenis huruf, serta ukuran font pada beberapa bagian yang sebelumnya dianggap kurang jelas dan kurang kontras. Perubahan diterapkan pada menu “*Lernmaterialien*” yang ditandai dengan panah merah “→” dan menu “*Übungen*” yang ditandai dengan panah biru “→”, dengan mengganti jenis huruf menjadi lebih tebal agar tulisan tampak lebih jelas dan mudah dikenali. Selain itu, pada judul “*Hobbys*” yang ditandai dengan panah warna hitam “→”, dilakukan penyesuaian pada warna serta bentuk huruf sehingga tampilannya menjadi lebih kontras dan menarik. Penyesuaian ini dilakukan dengan mempertimbangkan aspek kejelasan visual, kerapian tampilan, serta kenyamanan saat dibaca,

sehingga media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara lebih optimal dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Tata Cara Penggunaan Media

Uraian disajikan mengikuti titik – titik interaktif tampilan pada media, sehingga alur penggunaannya dapat dipahami secara bertahap dan mudah diikuti. Berikut penjelasan langkah-langkah pada setiap tampilan:

1. Tampilan awal media



Gambar 19 Tampilan awal media

Gambar tersebut menunjukkan halaman pembuka yang tampil ketika pengguna mengakses media, baik melalui aplikasi *ThingLink* maupun melalui *browser*. Tampilan ini dirancang dengan mengusung tema “hobi” yang divisualisasikan melalui berbagai aktivitas di

waktu luang. Kombinasi warna seperti hijau, krem, coklat, dan biru dipilih untuk menghadirkan kesan nyaman, hangat, dan tidak kaku, sehingga dapat mendukung suasana belajar yang lebih rileks dan menyenangkan.

Pada bagian ini, judul materi “*Hobbys* (hobi-hobi)” ditampilkan dan ditandai dengan panah berwarna kuning “→”. Selain itu, terdapat beberapa pilihan menu yang dapat diakses pengguna, di antaranya: panah biru “→” terdapat “*lernmaterialien*” yang mengarahkan ke materi pembelajaran, “*Übungen*” pada panah hijau “→” yang digunakan untuk membuka latihan soal, panah abu-abu “→” yang menghubungkan ke teks deskripsi yang dilengkapi gambar serta uyaudio, serta panah hitam “→” yang berfungsi untuk menampilkan daftar sumber yang digunakan dalam pengembangan media tersebut.

2. Tampilan materi pembelajaran



Gambar 20 Tampilan materi pembelajaran

Bagian ini berisi penyampaian materi yang diarahkan pada pemahaman siswa mengenai bentuk kalimat tanya dan jawaban dalam konteks hobi menggunakan bahasa Jerman. Penyajian materi tidak hanya berupa uraian, tetapi juga dilengkapi contoh dialog sederhana agar siswa dapat memahami penerapannya dalam situasi komunikasi sehari-hari. Materi disusun secara runtut dengan memperhatikan tingkat kemudahan agar lebih mudah dipahami. Selain itu, pada halaman ini tersedia tombol “✕” yang berfungsi untuk menutup tampilan materi.

3. Tampilan bacaan teks deskripsi kosakata



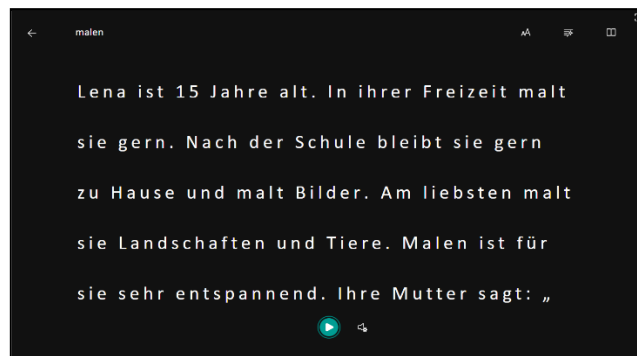
Gambar 21 Tampilan bacaan teks deskripsi kosakata

Pada salah satu bagian dalam media pembelajaran, disajikan teks deskripsi yang berkaitan dengan aktivitas kosakata *malen*. Halaman ini bertujuan membantu siswa mengenali sekaligus memahami bentuk teks deskripsi berdasarkan kosakata yang sedang dipelajari.

Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Thinglink sebagai media pembelajaran tema Hobbys keterampilan membaca teks deskripsi bahasa Jerman untuk kelas XI

Selain itu, halaman tersebut dilengkapi dengan beberapa tombol yang memiliki fungsi berbeda sesuai kebutuhan pengguna. Terdapat tombol untuk menampilkan sumber gambar, tombol “▶” dan “◀” yang digunakan untuk berpindah ke halaman berikutnya maupun sebelumnya, tombol “✕” untuk menutup halaman, serta tombol “🔊” yang berfungsi memutar audio dari teks yang tersedia. Kehadiran berbagai fitur ini memudahkan siswa dalam mengoperasikan media, sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung lebih praktis.

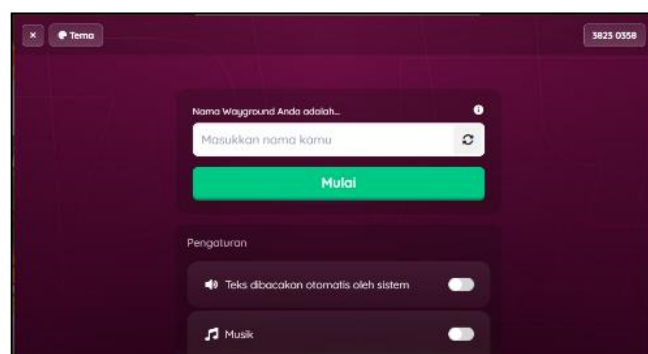
4. Tampilan audio teks deskripsi



Gambar 22 Tampilan audio teks deskripsi

Halaman ini menampilkan fitur audio dari teks deskripsi yang bertujuan membantu siswa memahami pelafalan bahasa Jerman dengan lebih tepat. Pada tampilan tersebut tersedia tombol “▶” yang dapat digunakan untuk memutar audio. Melalui fitur ini, siswa dapat mendengarkan secara langsung cara membaca teks sekaligus mengetahui pengucapan yang benar dalam bahasa Jerman.

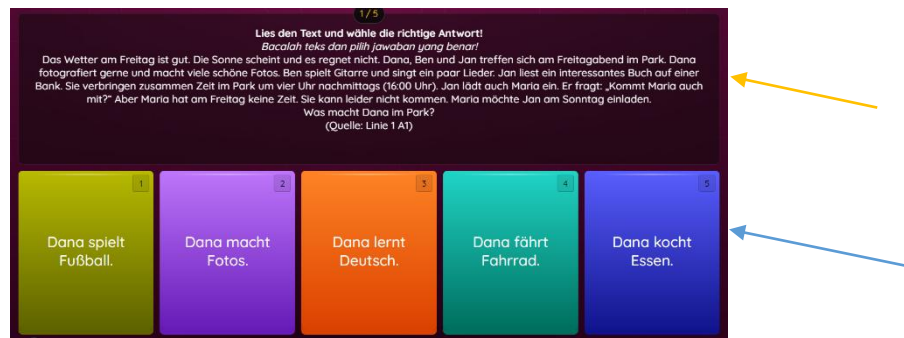
5. Tampilan mulai latihan soal



Gambar 23 Tampilan mulai latihan soal

Tampilan ini disediakan sebagai langkah awal sebelum peserta didik mengerjakan latihan soal, yaitu dengan menghadirkan kolom untuk mengisi nama sebagai identitas pengguna. Setelah mengisi data tersebut, peserta didik dapat menekan tombol “mulai” untuk masuk ke bagian latihan. Kegiatan evaluasi dalam media ini disajikan melalui platform Quizizz yang digunakan sebagai sarana untuk mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan.

6. Tampilan perancangan latihan soal



Gambar 24 Tampilan perancangan latihan soal

Pada latihan soal pada materi *Hobbys* dalam media ini dirancang dengan tampilan yang interaktif, sehingga membantu siswa dapat mengikuti setiap tahapan pengerjaan secara runtut dan lebih mudah dipahami. panah berwarna kuning “→” memuat sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan hobi. panah berwarna biru “→”. Menampilkan be rbagai opsi jawaban yang dapat dipilih sebagai respons terhadap pertanyaan tersebut. Berikut rincian soal dan jawaban pada salah satu latihan soal materi *Hobbys*:

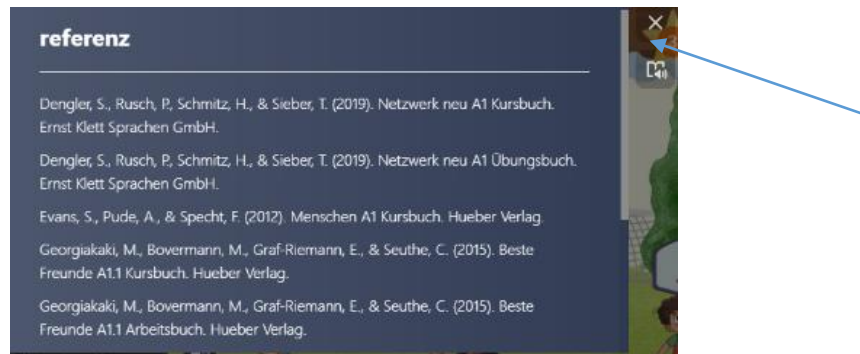
7. Tampilan hasil latihan soal





Gambar 25 Tampilan hasil latihan soal

Setelah siswa menyelesaikan seluruh rangkaian soal, sistem secara otomatis menampilkan skor akhir pada layar. Pada tampilan tersebut, tersedia informasi peringkat seluruh peserta yang telah mengerjakan, yang ditandai dengan panah kuning “→”. Sementara itu, nilai yang diperoleh masing-masing siswa ditunjukkan pada bagian yang diberi penanda panah biru “→”. Selain itu, siswa juga dapat mengulang latihan melalui fitur “mainkan lagi” yang ditunjukkan oleh panah hijau “→”. Tampilan ini turut dilengkapi tombol navigasi “⊗” yang ditandai dengan panah hitam “→” untuk kembali ke menu utama, sehingga siswa dapat mengakhiri proses evaluasi dan kembali ke halaman awal dengan lebih praktis.

8. Tampilan referensi



Gambar 26 Tampilan referensi

Pada bagian ini disajikan penjelasan mengenai sumber-sumber yang digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Tampilan serta elemen pendukung dirancang dengan mempertimbangkan aspek kemenarikan dan interaktivitas agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, terdapat tombol navigasi “” yang ditandai dengan panah biru “” yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama, sehingga pengguna dapat berpindah dari satu bagian ke bagian lain dengan lebih praktis.

PENUTUP

Kesimpulan dan Saran

Pelaksanaan penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Thinglink yang digunakan pada tema *Hobbys* untuk menunjang keterampilan membaca teks deskriptif bahasa Jerman. Proses pengembangannya mengacu pada model ADDIE, meskipun dalam penelitian ini hanya difokuskan pada tiga tahap utama, yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Media yang dikembangkan diarahkan untuk membantu peserta didik dalam memahami kalimat sederhana yang berkaitan dengan tema *Hobbys*. Untuk mencapai tujuan tersebut, disediakan berbagai bentuk latihan yang disusun secara bertahap, meliputi soal pilihan ganda, benar atau salah, serta menjodohkan. Penyusunan latihan secara berjenjang ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi secara lebih sistematis. Selain isi materi, aspek tampilan juga menjadi perhatian dalam pengembangan media ini. Penyajian visual yang menarik, dukungan audio, serta adanya tombol navigasi interaktif dirancang untuk meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan pengguna selama proses pembelajaran. Kelayakan media kemudian diuji melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh skor sebesar 98%, sedangkan aspek media mencapai 88%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat layak sehingga dapat digunakan tanpa memerlukan perbaikan lebih lanjut.

Sejalan dengan hasil penelitian yang telah diperoleh, beberapa saran dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran di masa mendatang. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran, terutama untuk mengintegrasikan teknologi digital sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, pengembangan media pembelajaran

berbasis aplikasi seperti ini masih memiliki peluang untuk diterapkan pada materi lain dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan tetap memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan awal dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, baik melalui penambahan fitur maupun dengan melakukan uji coba pada skala yang lebih luas, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih optimal terhadap pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bollmann, S., & Hieber, W. (2013). *Beste Freunde A1.1 Kursbuch*. Hueber Verlag.
- Canva. (n.d.). *Canva*. <https://www.canva.com>
- Dengler, S., Rusch, P., Schmitz, H., & Sieber, T. (2019). *Netzwerk neu A1 Kursbuch*. Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Dengler, S., Rusch, P., Schmitz, H., & Sieber, T. (2019). *Netzwerk neu A1 Übungsbuch*. Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Evans, S., Pude, A., & Specht, F. (2012). *Menschen A1 Kursbuch*. Hueber Verlag.
- Funk, H., Kuhn, C., Demme, S., & Winzer-Kiontke, B. (2017). *Netzwerk neu A1 Kursbuch*. Klett-Langenscheidt.
- Georgiakaki, M., Bovermann, M., Graf-Riemann, E., & Seuthe, C. (2015). *Beste Freunde A1.1 Arbeitsbuch*. Hueber Verlag.
- Georgiakaki, M., Bovermann, M., Graf-Riemann, E., & Seuthe, C. (2015). *Beste Freunde A1.1 Kursbuch*. Hueber Verlag.
- Harst, E., Kaufmann, S., Moritz, U., Rodi, M., Rohrmann, L., Scherling, T., & Sonntag, R. (2015). *Linie 1 A1.1: Deutsch in Alltag und Beruf. Kurs- und Übungsbuch mit Audios und Videos*. Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Iskandar. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan dan sosial*. Referensi.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), 34–36.
- Motta, G., Dahmen, S., Machowiak, E. D., & Szurmant, J. (2016). *Deutsch echt einfach A1.1*. Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Quizizz. (2024). *Learning platform for quiz-based activities*. <https://quizizz.com>
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- ThingLink. (2024). *Interactive media platform*. <https://www.thinglink.com>