



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SAMMELNALBUM
DIGITAL TEMA ESSEN UND TRINKEN UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA JERMAN KELAS XI**

Nurul Fitriyah¹, Ari Pujosusanto²,

¹ Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
nurul.22018@mhs.unesa.ac.id

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

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh perlunya peningkatan minat dan motivasi belajar siswa, terbatasnya penguasaan kosakata bahasa Jerman, serta kurang bervariasinya media pembelajaran untuk melatih keterampilan membaca siswa kelas XI pada tema *Essen und Trinken*. Selain itu, bahasa Jerman merupakan bahasa asing yang baru dipelajari siswa, sehingga diperlukan media yang interaktif dan menarik sesuai karakteristik generasi Z. Penelitian ini bertujuan mengetahui proses pengembangan dan tingkat kelayakan media pembelajaran *Sammelalbum Digital* tema *Essen und Trinken*. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap *Analysis, Design, dan Development*. Data diperoleh melalui wawancara, dokumentasi, dan lembar validasi ahli materi serta ahli media. Media yang dikembangkan berupa *Sammelalbum Digital* interaktif berbasis Canva dan *Genially* yang memuat teks, gambar, video, kuis, dan tombol navigasi. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 94% dari ahli materi dan 98% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media *Sammelalbum Digital* sangat layak digunakan untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, Sammelalbum Digital, Keteampilan Membaca, Essen und Trinken, Pembelajaran Bahasa Jerman*

ABSTRACT

The development of this learning media was motivated by the need to improve students' interest and learning motivation, limited mastery of German vocabulary, and the lack of varied learning media to train the reading skills of eleventh-grade students on the theme Essen und Trinken. In addition, German is a foreign language newly learned by the students, so an interactive and engaging learning media suitable for Generation Z characteristics is needed. This study aimed to determine the development process and feasibility level of the Sammelalbum Digital learning media on the theme Essen und Trinken. This study applied the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, limited to the Analysis, Design, and Development stages. The data were collected through interviews, documentation, and validation sheets from material and media experts. The developed media was an interactive Sammelalbum Digital created using Canva and Genially,

containing texts, images, videos, quizzes, and navigation buttons. The results showed that the *Sammelalbum Digital learning media* obtained a feasibility score of 94% from the material expert and 98% from the media expert, both categorized as highly feasible. Therefore, the *Sammelalbum Digital learning media* is highly feasible to be used in training the German reading skills of eleventh-grade students.

Keywords: *learning media, Sammelalbum Digital, reading skills, Essen und Trinken, German language learning.*

AUSZUG

Die Schülerinnen und Schüler brauchen interessante Lernmedien, um besser Deutsch zu lernen. Das Lernmedium soll die Motivation erhöhen, den Wortschatz erweitern und die Lesefertigkeit zum Thema *Essen und Trinken* verbessern. Das Ziel dieser Forschung ist es, den Entwicklungsprozess und die Eignung des digitalen Lernmediums *Sammelalbum Digital* zu beschreiben. Diese Forschung verwendet die Methode *Research and Development* (R&D) mit dem ADDIE-Modell. Die Forschung ist auf die Phasen *Analysis, Design* und *Development* beschränkt. Die Daten wurden durch Interviews, Dokumentation und Validierungsbögen von Material- und Medienexpertinnen und -experten gesammelt. Das Lernmedium wurde mit Canva und Genially erstellt. Es enthält Texte, Bilder, Videos und Quizze. Die Ergebnisse zeigen 94 % von der Materialexpertin bzw. dem Materialexperten und 98 % von der Medienexpertin bzw. dem Medienexperten. Beide Ergebnisse gehören zur Kategorie „sehr geeignet“. Deshalb ist das *Sammelalbum Digital* sehr gut geeignet, um die Lesefertigkeit der Schülerinnen und Schüler der Klasse XI zu fördern.

Schlüsselwörter: *Lernmedium, Sammelalbum Digital, Lesefertigkeit, Essen und Trinken, Deutschunterricht.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing menuntut siswa menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan yang penting adalah membaca (*Lesefertigkeit*), karena membantu siswa memperoleh informasi, memperluas kosakata, serta memahami isi teks secara lebih mendalam (Abidin dkk., 2019; Rahim, 2018). Keterampilan membaca juga menjadi dasar dalam memahami materi pembelajaran bahasa Jerman secara efektif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 2 Sidoarjo, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku ajar, YouTube, dan Quizizz sehingga variasi media digital yang digunakan belum optimal. Selain itu, bahasa Jerman baru dipelajari mulai kelas XI sehingga penguasaan kosakata siswa masih terbatas dan berdampak pada kemampuan memahami teks bacaan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami teks bahasa Jerman dengan lebih baik (Munir, 2017; Nurfadhillah, 2021).

Siswa generasi Z cenderung menyukai pembelajaran yang berbasis digital, visual, dan interaktif. Rösler dan Würffel (2014) menjelaskan bahwa media dalam pembelajaran bahasa berfungsi sebagai sarana penyampaian materi sekaligus mendukung pengembangan kompetensi siswa. Pemanfaatan media interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Sammelalbum Digital, yaitu media pembelajaran interaktif berbentuk *flipbook digital* yang memadukan teks, gambar, audio, video, kuis, dan tombol navigasi sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Penelitian mengenai media *Sammelalbum* sebelumnya telah dilakukan oleh Niswati (2021) dalam bentuk media cetak untuk keterampilan berbicara serta Laurenzia (2025) dalam bentuk Sammelalbum digital sederhana untuk keterampilan menyimak. Berbeda dengan kedua penelitian tersebut, penelitian ini mengembangkan Sammelalbum Digital berbasis Canva dan *Genially* untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman pada tema *Essen und Trinken*. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Sammelalbum Digital tema *Essen und Trinken* menggunakan platform Canva dan *Genially* untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan serta tingkat kelayakan media pembelajaran *Sammelalbum Digital* dalam pembelajaran bahasa Jerman.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019), metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Sammelalbum Digital* tema *Essen und Trinken* untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikemukakan oleh Dick and Carey. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel sehingga banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (Branch, 2009). Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai

tahap *Development* karena penelitian berfokus pada proses pengembangan dan validasi media pembelajaran.

Tahap pertama yaitu *Analysis*. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 2 Sidoarjo. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Jerman. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku ajar, *YouTube*, dan *Quizizz* sehingga variasi media pembelajaran digital masih kurang. Selain itu, bahasa Jerman baru dipelajari mulai kelas XI sehingga penguasaan kosakata siswa masih terbatas dan memengaruhi kemampuan membaca teks bahasa Jerman. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sesuai karakteristik generasi Z.

Tahap kedua yaitu *Design*. Pada tahap ini dilakukan perancangan media *Sammelnalbum Digital* mulai dari penyusunan materi tema *Essen und Trinken*, penyusunan teks sederhana, latihan soal, hingga desain tampilan media. Media dirancang menggunakan platform Canva untuk membuat desain visual seperti background, gambar, dan tata letak media. Selanjutnya, desain dikembangkan menggunakan platform *Genially* untuk menambahkan elemen interaktif seperti tombol navigasi, audio, video, dan kuis. Penyajian materi dengan kombinasi teks, gambar, audio, dan video didasarkan pada teori multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif apabila informasi disajikan melalui berbagai saluran visual dan verbal secara bersamaan (Mayer, 2009).

Tahap ketiga yaitu *Development*. Pada tahap ini media dikembangkan menjadi produk pembelajaran interaktif berbentuk *flipbook digital* yang dapat diakses melalui laptop maupun telepon genggam. Media memuat materi, kosakata, teks sederhana, gambar, audio pengucapan kosakata, video, dan latihan soal interaktif. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Sammelnalbum Digital*. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi ahli materi dan ahli media menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2019), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu objek. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, dokumentasi, dan

validasi ahli. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran.

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 hasil validasi dari para ahli dianalisis menggunakan skala Likert dan diubah ke dalam bentuk persentase. Tahap awal analisis dilakukan dengan menjumlahkan seluruh skor yang diberikan validator pada setiap indikator penilaian sehingga diperoleh total skor aktual ($\sum x$). Selanjutnya, skor maksimum ideal ($\sum x_i$) ditentukan dengan mengalikan jumlah indikator penilaian dengan skor tertinggi, yaitu 5. Setelah memperoleh total skor aktual dan skor maksimum ideal, persentase kelayakan media dihitung dengan membandingkan kedua skor tersebut menggunakan rumus persentase kelayakan.

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

Keterangan:

p = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Skor aktual

$\sum x_i$ = skor maksimum ideal

100% = Konstanta

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kriteria tingkat 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 apabila memperoleh persentase minimal sebesar 75%. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat kelayakan sekaligus melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran *Sammelalbum Digital* yang telah dikembangkan selanjutnya memasuki tahap validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Proses validasi dilakukan menggunakan lembar validasi yang memuat beberapa kriteria penilaian, kemudian dianalisis menggunakan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Penilaian terhadap aspek materi pada media pembelajaran *Sammelalbum Digital* melibatkan Ibu Annisa Nurul Fauziah, S.Pd., selaku guru bahasa Jerman di SMAN 2 Sidoarjo yang bertindak sebagai ahli materi. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran, khususnya pada tema *Essen und Trinken* untuk siswa kelas XI.

Instrumen penilaian yang digunakan mencakup beberapa aspek, seperti kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan bahasa, kelengkapan materi, serta kejelasan penyajian isi. Setiap aspek dinilai menggunakan skala 1 sampai 5. Hasil penilaian dari ahli materi kemudian disajikan dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran secara jelas mengenai tingkat kelayakan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Akhir Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Materi dalam <i>Sammelalbum Digital</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Jerman.					√	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi <i>Essen und Trinken</i>				√		Baik

Pengembangan Media Pembelajaran Sammelalbum Digital Tema Essen und Trinken Untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI

	dengan tujuan pembelajaran keterampilan membaca Bahasa Jerman.						
3.	Materi <i>Essen und Trinken</i> yang disajikan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga mudah dipahami dan kontekstual.					√	Sangat Baik
4.	Isi materi disajikan secara lengkap, mencakup kosakata, contoh teks, dan penjelasan yang mendukung pemahaman siswa.					√	Sangat Baik
5.	Penyajian materi dalam media tersusun secara sistematis dan berurutan sehingga mudah diikuti oleh siswa.					√	Sangat Baik
6.	Bahasa yang digunakan dalam materi sederhana, jelas, dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa level A1 Bahasa Jerman.					√	Sangat Baik
7.	Kosakata yang digunakan dalam media sesuai dengan tema <i>Essen und Trinken</i> dan mendukung penguasaan kosakata siswa.					√	Sangat Baik
8.	Contoh teks yang disajikan membantu siswa memahami struktur dan isi teks secara lebih baik.				√		Baik
9.	Latihan soal (<i>Übung</i>) yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu mengukur pemahaman siswa terhadap materi.				√		Baik
10.	Materi dalam media mendorong siswa untuk belajar secara mandiri serta meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Jerman.					√	Sangat Baik

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang 3 = Cukup 5 = Sangat Baik

2 = Kurang 4 = Baik

Berdasarkan Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian dari lembar validasi ahli materi. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa terdapat 7 indikator yang memperoleh skor 5 (sangat setuju) dan 3 indikator memperoleh skor 4 (setuju). Dengan demikian, jumlah total skor yang diperoleh dari seluruh indikator adalah 47. Selanjutnya, total skor tersebut akan dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono sebagai berikut:

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

$$P = \frac{47}{50} \times 100\% \\ = 94\%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

$\sum x$ = Total skor yang didapatkan

$\sum x_i$ = Total skor ideal

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai akhir sebesar 94%. Persentase tersebut kemudian disesuaikan dengan tabel kriteria kelayakan media. Mengacu pada kriteria tersebut, nilai 94% menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran *Sammelalbum Digital* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak memerlukan perbaikan.

Lembar Validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran, yaitu Bapak Arqoma Nurveda Carreza, S.I.Kom., M.Pd. dari Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa indikator, meliputi aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, interaktivitas media, serta kesesuaian desain media dengan karakteristik siswa.

Tabel 4 Hasil Akhir Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian tampilan media dengan isi materi pembelajaran yaitu seluruh elemen visual seperti gambar, ikon, teks, dan fitur interaktif yang disajikan selaras dengan materi yang dibahas.				√		Baik
2.	Keselarasan komposisi warna pada media dibuat secara selaras dan konsisten, dengan tingkat kontras yang tepat serta tidak berlebihan.					√	Sangat Baik
3.	Jenis huruf dan ukuran font yang digunakan dalam media jelas, mudah dibaca, dan sesuai sehingga membantu siswa membaca teks dengan nyaman.					√	Sangat Baik
4.	Elemen visual serta fitur interaktivitas dalam media menarik sehingga mendorong minat siswa dalam belajar Bahasa Jerman.					√	Sangat Baik
5.	Seluruh fitur interaktif dalam media, seperti tombol navigasi, menu, dan tautan, dapat digunakan dengan baik					√	Sangat Baik

Pengembangan Media Pembelajaran Sammelalbum Digital Tema Essen und Trinken Untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI

	dan berjalan secara responsif tanpa kendala teknis.						
6.	Penempatan setiap elemen dalam media disusun secara rapi, teratur, dan konsisten sehingga memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran.					√	Sangat Baik
7.	Petunjuk penggunaan media ditulis menggunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami sehingga siswa dapat mengoperasikan media secara mandiri.					√	Sangat Baik
8.	Media pembelajaran dapat diakses melalui website dengan mudah tanpa mengalami hambatan teknis yang mengganggu proses penggunaan.					√	Sangat Baik
9.	Media dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran digital serta memanfaatkan fitur multimedia yang mendukung kegiatan belajar siswa.					√	Sangat Baik
10.	Media mendukung siswa untuk belajar secara mandiri melalui penyajian materi, navigasi, dan latihan yang tersusun dengan jelas.					√	Sangat Baik

Keterangan skala penilaian:

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

Berdasarkan hasil penilaian dari lembar validasi ahli media. Berdasarkan data tersebut, terdapat 1 indikator yang memperoleh skor 4 (baik) dan 9 indikator yang memperoleh skor 5 (sangat baik). Dengan demikian, jumlah keseluruhan skor yang diperoleh adalah 49. Selanjutnya, total skor tersebut dianalisis menggunakan rumus dari Sugiyono sebagai berikut:

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

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

$\sum x$ = Total skor yang didapatkan

$\sum x_i$ = Total skor ideal

Media Media pembelajaran *Sammelalbum* Digital yang dikembangkan untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI menunjukkan hasil validasi yang sangat baik dari ahli media. Berdasarkan hasil penilaian terhadap sepuluh indikator dengan skor

maksimal 50, media ini memperoleh nilai sebesar 49. Hasil tersebut setara dengan persentase kelayakan sebesar 98%, sehingga media pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan dengan revisi kecil.

Salah satu saran yang diberikan oleh validator ahli media berkaitan dengan penggunaan ikon pada setiap menu pembelajaran. Peneliti kemudian melakukan revisi dengan mengganti ikon pada setiap menu sesuai dengan kategori subtema. Menu *Lieblingsessen* menggunakan ikon makanan favorit, *Im Restaurant* menggunakan ikon restoran, *Essen und Getränke* menggunakan ikon makanan dan minuman, *Mahlzeiten* menggunakan ikon waktu makan, *Einkaufen* menggunakan ikon belanja, dan *Übungen* menggunakan ikon latihan. Setelah dilakukan revisi, tampilan media menjadi lebih representatif, menarik, dan komunikatif sehingga memudahkan siswa dalam mengenali isi materi pada setiap menu pembelajaran.

Pembahasan

Tahap analisis dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran bahasa Jerman di kelas XI SMAN 2 Sidoarjo. Tahap ini dilaksanakan melalui observasi selama kegiatan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) serta wawancara bersama guru bahasa Jerman. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kendala dalam memahami teks bahasa Jerman, terutama pada tema *Essen und Trinken*. Kesulitan tersebut disebabkan oleh penguasaan kosakata siswa yang masih terbatas sehingga mereka belum dapat memahami isi teks secara menyeluruh. Selain itu, pembelajaran bahasa Jerman yang baru diberikan pada jenjang kelas XI dengan waktu pembelajaran yang terbatas juga memengaruhi kemampuan membaca siswa yang masih perlu ditingkatkan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan bervariasi mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks. Sebagai bagian dari generasi Z, siswa cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi bacaan secara menarik sekaligus membantu siswa memahami isi teks dengan lebih mudah. Dalam penelitian ini, *Sammelalbum Digital* dipilih sebagai media

Pengembangan Media Pembelajaran Sammelalbum Digital Tema Essen und Trinken Untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI

pembelajaran karena dapat mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan latihan interaktif ke dalam satu tampilan berbentuk *flipbook digital*. Selain itu, fitur audio pengucapan kosakata bahasa Jerman diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pelafalan serta menambah penguasaan kosakata pada tema *Essen und Trinken*. Penggunaan media digital interaktif juga sesuai dengan klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sadiman et al. (2014), yaitu media yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran digital yang interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hasan dkk. (2021) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Tahap selanjutnya adalah perancangan media berdasarkan model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan pemilihan materi tema *Essen und Trinken*, penyusunan desain media menggunakan Canva, serta pengembangan fitur interaktif melalui *Genially* seperti navigasi, audio, video, dan kuis latihan. Media yang dirancang diharapkan dapat mendukung keterampilan membaca bahasa Jerman siswa secara lebih efektif.

Tabel 5*Capaian dan Tujuan Pembelajaran*

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Siswa mampu memahami teks sederhana dalam Bahasa Jerman terkait makanan dan minuman (<i>Essen und Trinken</i>) pada berbagai konteks, seperti makanan favorit (<i>Lieblingessen</i>), jenis makanan dan minuman (<i>Essen und Getränke</i>), waktu makan (<i>Mahlzeiten</i>), kegiatan berbelanja (<i>Einkaufen</i>), dan situasi di restoran (<i>im Restaurant</i>). Siswa mampu mengidentifikasi kosakata, memahami isi teks sederhana, serta menemukan informasi penting sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari.	1. Mengidentifikasi kosakata terkait makanan dan minuman (<i>Essen und Trinken</i>) dalam teks sederhana. 2. Memahami isi teks pendek pada berbagai konteks, seperti <i>Lieblingessen</i>, <i>Essen und Getränke</i>, dan <i>Mahlzeiten</i>. 3. Menemukan informasi penting dalam teks, seperti nama makanan, waktu makan, dan jenis minuman. 4. Memahami dialog pendek dalam konteks <i>im Restaurant</i>. 5. Menjawab pertanyaan sederhana berdasarkan teks yang dibaca. 6. Mengelompokkan informasi dari teks sesuai dengan kategori yang tepat.

Materi Materi dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran, kemudian dibagi ke dalam beberapa subtema yang saling berkaitan, yaitu *Lieblingsessen*, *Essen und Getränke*, *Mahlzeiten*, *Einkaufen*, dan *im Restaurant*. Setiap subtema dirancang dengan komponen yang sama, yaitu kosakata, teks bacaan sederhana, penjelasan struktur kalimat, konjugasi kata kerja, serta penjelasan gramatika. Pada bagian awal setiap subtema dalam media pembelajaran *Sammelalbum digital*, disajikan kosakata (*Wortschatz*) yang relevan dengan tema *Essen und Trinken*. Kosakata ini dilengkapi dengan gambar untuk membantu siswa memahami makna kata dengan lebih mudah. Adapun uraian kosakata pada setiap subtema disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6 Kosakata Tema Essen und Trinken

Subtema	Kosakata (Wortschatz)
Essen und Getränke	<i>das Brot</i> (roti), <i>der Reis</i> (nasi), <i>die Suppe</i> (sup), <i>das Gemüse</i> (sayur), <i>das Fleisch</i> (daging), <i>das Wasser</i> (air), <i>der Saft</i> (jus), <i>die Milch</i> (susu)
Lieblingsessen	<i>mögen</i> (menyukai), <i>nicht mögen</i> (tidak suka), <i>gern essen</i> (suka makan)
Mahlzeiten	<i>das Frühstück</i> (sarapan), <i>das Mittagessen</i> (makan siang), <i>das Abendessen</i> (makan malam)
Einkaufen	<i>kaufen</i> (membeli), <i>der Preis</i> (harga), <i>billig</i> (murah), <i>teuer</i> (mahal)
im Restaurant	<i>die Speisekarte</i> (menu), <i>bestellen</i> (memesan), <i>der Kellner</i> (pelayan), <i>bezahlen</i> (membayar)

Penyusunan materi dilakukan dengan mengacu pada beberapa sumber, seperti buku *Beste Freunde A1.1*, *Deutsch ist Einfach 2*, *Netzwerk neu A1*, *Studio d A1*, serta sumber digital dari YouTube. Materi difokuskan pada keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*) tema *Essen und Trinken* dan dilengkapi latihan soal untuk mendukung tujuan pembelajaran. Bentuk latihan yang digunakan meliputi pilihan ganda, benar atau salah, pemahaman teks, pilihan ganda dengan lebih dari satu jawaban, serta melengkapi kalimat. Seluruh latihan dirancang untuk melatih pemahaman teks, penguasaan kosakata (*Wortschatz*), dan struktur kalimat bahasa Jerman sederhana sesuai konteks.

Media pembelajaran *Sammelalbum digital* dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan aplikasi Genially sebagai platform utama, sedangkan elemen pendukung seperti desain visual, ilustrasi, dan tata letak dibuat menggunakan aplikasi Canva. Media ini dirancang dalam bentuk album digital interaktif yang memuat materi pembelajaran Bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*.

Pengembangan Media Pembelajaran Sammelalbum Digital Tema Essen und Trinken Untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI

Gambar 1 Tampilan menu utama media



Pada tampilan utama media *Sammelalbum digital*, ditampilkan menu interaktif berbentuk lingkaran yang berisi beberapa subtema pembelajaran. Di bagian tengah terdapat tulisan “*Sammelalbum*” sebagai pusat navigasi. Di sekelilingnya terdapat beberapa tombol navigasi subtema, yaitu *Lieblingessen*, *Essen und Getränke*, *Mahlzeiten*, *Einkaufen*, *im Restaurant*, dan *Übungen*. Setiap tombol tersebut berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke materi sesuai dengan subtema yang dipilih. Selain itu, tampilan ini juga dilengkapi dengan ilustrasi visual yang menarik serta tulisan “*Lasst uns lernen!*” yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Gambar 2 Tampilan menu subtema “Essen und Getränke”



Tampilan menu subtema “*Essen und Getränke*” berisi kumpulan kosakata (*Wortschatz*) makanan dan minuman dalam bahasa Jerman yang disertai gambar dan terjemahan bahasa Indonesia. Pada bagian samping terdapat tombol navigasi “<” dan “>” untuk berpindah ke halaman berikutnya atau sebelumnya. Selanjutnya, terdapat tombol navigasi “🏠” di pojok kiri yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama subtema. Selain itu, di pojok

kanan atas terdapat tombol navigasi “\$” yang terhubung dengan Vidio YouTube yang dapat diakses langsung untuk mendukung pemahaman materi.

Gambar 3 Tampilan menu materi



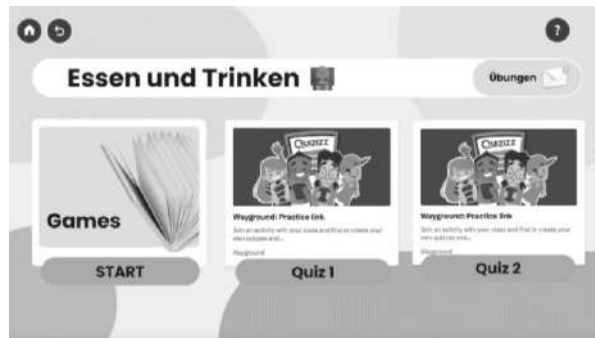
Tampilan menu materi berisi penjelasan mengenai grammatik (tata bahasa) dalam bahasa Jerman yang berkaitan dengan tema makanan dan minuman. Pada setiap subtema terdapat menu yang menampilkan penjelasan materi penggunaan keterangan waktu seperti *zum Frühstück*, *zum Mittag / zum Mittagessen*, dan *am Abend / zum Abendessen*. Pada tampilan ini dijelaskan struktur kalimat beserta contohnya. Selain itu, disajikan pula pola susunan kalimat dan contoh kalimat untuk membantu peserta didik memahami posisi kata kerja, subjek, dan keterangan waktu dalam kalimat bahasa Jerman.

Gambar 4 Tampilan menu teks sederhana



Tampilan menu teks sederhana berisi kumpulan teks yang berkaitan dengan tema *Essen und Trinken*. Teks disajikan dalam kalimat sederhana agar mudah dipahami oleh siswa. Beberapa kata pada teks diberi warna yang berbeda untuk menunjukkan kategori kata seperti subjek, verba, nomina, dan adjektiva sehingga memudahkan siswa dalam memahami struktur kalimat bahasa Jerman. Selain itu, terdapat ilustrasi gambar makanan dan minuman yang mendukung pemahaman isi teks.

Gambar 5 Tampilan menu utama Übungen



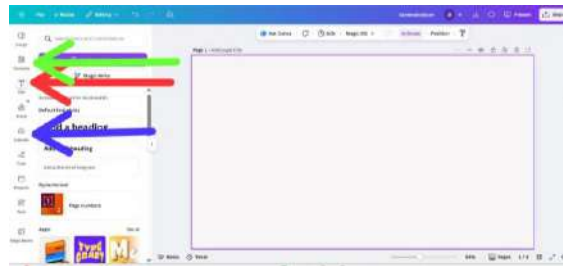
Tampilan menu utama *Übungen* pada materi *Essen und Trinken* dirancang sebagai sarana latihan interaktif yang menarik dan mudah digunakan. Pada halaman ini, pengguna disajikan tiga pilihan aktivitas, yaitu Games, Quiz 1, dan Quiz 2. Menu Games berisi permainan edukatif berupa aktivitas mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai, sehingga membantu siswa dalam meningkatkan daya ingat visual serta pemahaman terhadap materi. Sementara itu, menu Quiz 1 dan Quiz 2 menyediakan latihan soal berbasis kuis yang terhubung dengan platform Quizizz. Siswa cukup menekan salah satu menu *quiz* untuk memulai, kemudian sistem akan secara otomatis mengarahkan ke halaman Quizizz melalui web eksternal. Tombol navigasi sebelah kiri “” berfungsi sebagai tombol kembali (*zurück*) yang digunakan untuk kembali ke tampilan menu utama pada subtema yang sedang dipilih. Tombol ini memudahkan siswa dalam berpindah halaman tanpa harus mengulang dari awal, sehingga proses eksplorasi materi menjadi lebih praktis, cepat, dan efisien.

Langkah awal pembuatan media *Sammelalbum* adalah membuka aplikasi Canva melalui peramban (*browser*) atau aplikasi Canva pada perangkat. Selanjutnya, peneliti mengklik tombol *Create* (+) dan memilih model *Layouts Presentation (16:9)*. Setelah desain terbuka, latar belakang kanvas diatur menjadi putih sebagai dasar pembuatan media pembelajaran *Sammelalbum Digital*.

Gambar 6 Tampilan awal pembuatan desain melalui aplikasi Canva

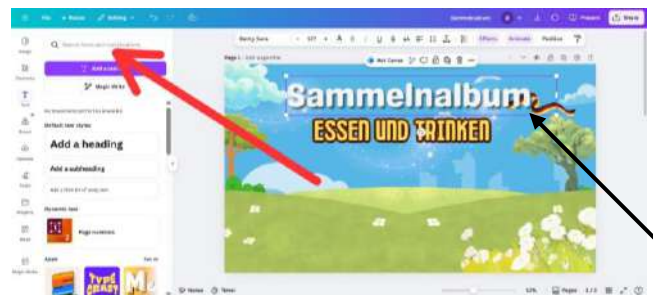


Gambar 7 Tampilan kanvas baru untuk membuat desain awal



Pada tahap selanjutnya, dengan memanfaatkan panel menu di sisi kiri Canva. Menu *Uploads* digunakan untuk mengunggah gambar atau ilustrasi yang akan digunakan dalam media *Sammelalbum*. Menu *Elements* digunakan untuk memilih elemen visual yang sesuai, seperti ikon, bentuk, dan ilustrasi pendukung. Sementara itu, menu *Text* dimanfaatkan untuk menambahkan teks serta memilih jenis huruf (*font*) yang sesuai agar tampilan media *Sammelalbum* menarik dan mudah dibaca.

Gambar 8 Tampilan Design awal & Font media di Canva



Tampilan pengaturan desain dan pemilihan *font* pada media *Sammelalbum* di Canva. Pada tahap ini, menggunakan menu *Text* untuk menambahkan judul dan teks, serta memilih jenis huruf (*font*), ukuran, dan efek teks yang sesuai. Selain itu, posisi teks dapat digeser dan diatur penempatannya sesuai dengan kebutuhan desain agar tampilan media *Sammelalbum* menjadi menarik, dan mudah dibaca oleh siswa.

Gambar 9 Menu Share untuk design yang ingin download



Pengembangan Media Pembelajaran Sammelalbum Digital Tema Essen und Trinken Untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI

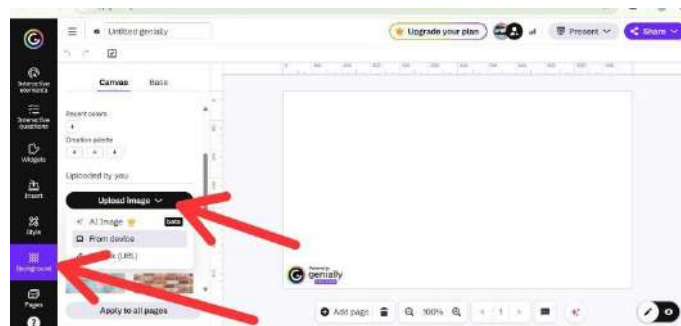
Pada tahap ini, menunjukkan menu *Share* pada Canva yang digunakan untuk membagikan atau mengunduh desain yang telah selesai dibuat. Kemudian, memilih menu *Share*, kemudian memilih opsi *Download* untuk menyimpan media *Sammelalbum* ke perangkat.

Gambar 10 Menu download untuk design sudah selesai



Selanjutnya, gambar 9 menunjukkan tampilan menu *Download* pada Canva. Memilih jenis file yang akan diunduh, seperti PNG atau JPG, kemudian menyesuaikan kualitas dan halaman yang diinginkan. Setelah pengaturan selesai, mengklik tombol “*Download*” untuk menyimpan desain *Sammelalbum Digital* yang telah selesai dibuat. Selanjutnya, pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Genially* untuk menambahkan berbagai *interactive elements*, seperti tombol navigasi, ikon, dan objek interaktif lainnya, sehingga media menjadi lebih menarik dan memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung.

Gambar 11 Tampilan awal Canvas putih aplikasi Genially



Tampilan awal canvas putih pada aplikasi *Genially*. Pada tahap ini, pengguna memilih menu *Background* pada panel sebelah kiri, kemudian klik opsi *Upload image* untuk mengunggah gambar yang akan digunakan sebagai latar belakang tampilan awal media *Sammelalbum Digital*.

Gambar 12 Tampilan menggunakan background yang sudah dibuat

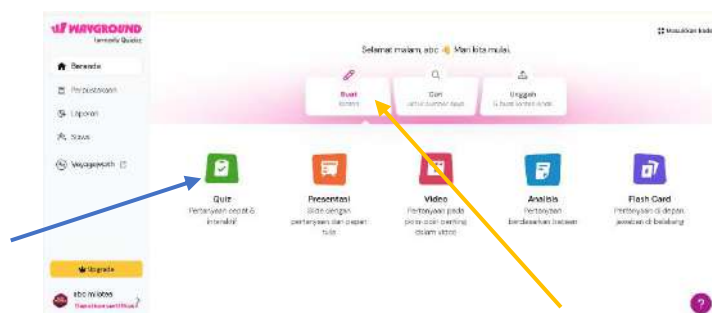


Gambar 13 Menu untuk penambahan Interactive elements



Menampilkan enampilkan menu *Interactive* pada aplikasi Genially yang digunakan untuk menambahkan berbagai elemen interaktif ke dalam media pembelajaran. Pada tahap ini, pengguna terlebih dahulu memilih objek tertentu yang terdapat pada canvas, kemudian membuka panel *Interactivity* di sisi kanan layar. Di dalam menu tersebut tersedia beberapa pilihan fitur, seperti *Open window*, *Show tooltip*, *Play audio*, *Drag and drop*, *Go to page*, dan *Web link*. Dalam proses pengembangan media ini, fitur yang digunakan adalah *Play video*, yang memungkinkan menambahkan video materi ke dalam setiap subtema yang dipilih.

Gambar 14 Tampilan perancangan halaman Latihan soal

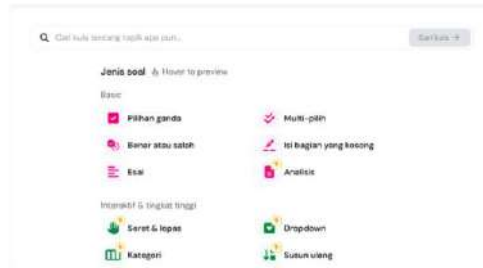


Pada halaman ini, pengguna dapat membuat latihan soal dengan memanfaatkan platform Quizizz. Langkah awal dilakukan dengan memilih fitur “buat” yang ditandai panah

Pengembangan Media Pembelajaran Sammelalbum Digital Tema Essen und Trinken Untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI

berwarna kuning “→”. Setelah itu, pengguna melanjutkan dengan memilih fitur “quiz” yang ditunjukkan oleh panah berwarna biru “→”

Gambar 15 Menu pilihan Quiz



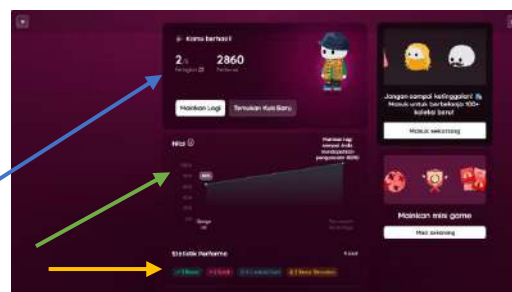
Pada halaman ini, pengguna dapat membuat latihan soal dengan tipe “pilihan ganda” yang ditunjukkan oleh panah berwarna biru “→”.

Gambar 16 Tampilan Latihan soal materi Essen und Trinken



Pada bagian latihan soal materi *Essen und Trinken* dalam media ini dibuat dengan tampilan yang interaktif, sehingga memudahkan siswa mengikuti setiap tahap pengerjaan secara runtut dan lebih mudah dipahami. Panah berwarna biru “→” menunjukkan bagian yang berisi sejumlah pertanyaan terkait *Essen und Trinken* yang dilengkapi dengan teks sederhana untuk melatih pemahaman membaca. Sementara itu, panah berwarna biru “→” menampilkan berbagai pilihan jawaban yang dapat dipilih sebagai respons dari pertanyaan yang diberikan.

Gambar 17 Tampilan hasil latihan soal



Setelah seluruh soal selesai dikerjakan, sistem secara otomatis menampilkan hasil akhir berupa skor pada layar. Pada tampilan tersebut, informasi peringkat seluruh peserta

yang telah mengerjakan ditunjukkan oleh panah biru “→”. Sementara itu, skor yang diperoleh masing-masing siswa ditampilkan pada bagian yang ditandai dengan panah kuning “→”. Selain itu, siswa juga dapat mengulang latihan melalui fitur “mainkan lagi” yang ditunjukkan oleh panah hijau “→”.

Revisi Media *Sammelnalbum Digital*

Validator ahli media, yaitu Bapak Arqoma Nurveda Carreza, S.I.Kom., M.Pd. dari Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, memberikan beberapa masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Salah satu saran yang diberikan berkaitan dengan penggunaan ikon pada menu utama media. Pada tampilan awal sebelum revisi, ikon yang digunakan pada setiap menu cenderung belum sesuai dengan kategori atau nama menu yang ditampilkan, sehingga kurang merepresentasikan isi materi pada masing-masing subtema.

Gambar 18 Tampilan menu utama sebelum revisi



Pada gambar 1, terlihat bahwa beberapa ikon yang digunakan belum menggambarkan fungsi atau isi materi pada masing-masing menu. Kondisi tersebut menyebabkan tampilan media kurang komunikatif dan berpotensi menimbulkan kebingungan bagi pengguna dalam memahami menu yang tersedia. Oleh karena itu, validator menyarankan agar ikon disesuaikan dengan isi materi supaya lebih relevan, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.

Gambar 19 Tampilan menu utama sesudah revisi



Selanjutnya, pada gambar 2 peneliti telah melakukan revisi dengan mengganti ikon pada setiap menu sesuai dengan kategori subtema. Menu *Lieblingssessen* menggunakan ikon makanan favorit, *im Restaurant* menggunakan ikon restoran, *Essen und Getränke* menggunakan ikon makanan dan minuman, *Mahlzeiten* menggunakan ikon waktu makan, *Einkaufen* menggunakan ikon belanja, dan *Übungen* menggunakan ikon latihan. Setelah dilakukan revisi, tampilan media menjadi lebih representatif, menarik, dan komunikatif sehingga memudahkan siswa dalam mengenali isi materi pada setiap menu pembelajaran.

Tata Cara Penggunaan Media

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif memerlukan petunjuk yang jelas agar siswa dapat memanfaatkannya secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan tata cara penggunaan media *Sammelalbum digital* sebagai panduan dalam menggunakan setiap fitur yang tersedia.

Gambar 20 Tampilan awal media



Penggunaan media *Sammelalbum Essen und Trinken* diawali dengan mengakses tautan yang telah disediakan melalui web. Setelah halaman terbuka, siswa akan melihat tampilan awal yang berisi judul utama serta ilustrasi yang sesuai dengan tema pembelajaran. Untuk memulai, pengguna dapat menekan tombol “ betreten” yang berada di bagian tengah layar. Setelah itu, siswa akan diarahkan ke halaman utama yang berisi berbagai menu pembelajaran. Apabila siswa membutuhkan panduan, dapat menekan tombol bantuan “” yang berada di pojok kanan atas untuk melihat petunjuk penggunaan media.

Gambar 21 Tampilan utama media



Pada tampilan utama media *Sammelalbum Digital*, pengguna akan melihat beberapa menu utama yang dapat dipilih sesuai kebutuhan pembelajaran. Untuk memulai penggunaan media, siswa dapat menekan salah satu ikon menu yang tersedia di sekitar lingkaran utama *Sammelalbum*. Setiap ikon mengarahkan siswa pada submateri pembelajaran tema *Essen und Trinken*. Menu *Lieblingessen* digunakan untuk mempelajari materi tentang makanan favorit. Menu *Essen und Getränke* berisi materi mengenai makanan dan minuman. Menu *Mahlzeiten* memuat pembelajaran tentang waktu makan. Menu *Einkaufen* digunakan untuk mempelajari kosakata dan percakapan saat berbelanja, sedangkan menu *im Restaurant* berisi materi yang berkaitan dengan aktivitas di restoran. Selain itu, terdapat menu *Übungen* yang berisi latihan soal untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Gambar 22 Tampilan awal media



Menu *Hilfe* merupakan halaman bantuan yang berisi penjelasan fungsi tombol navigasi dalam media *Sammelalbum Digital*. Menu ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memahami cara mengoperasikan media selama proses pembelajaran berlangsung. Pada halaman ini terdapat beberapa beserta fungsinya, yaitu:

1. Sumber (*Quellen*) digunakan untuk melihat daftar sumber referensi yang digunakan dalam pengembangan media.

Pengembangan Media Pembelajaran Sammelalbum Digital Tema Essen und Trinken Untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI

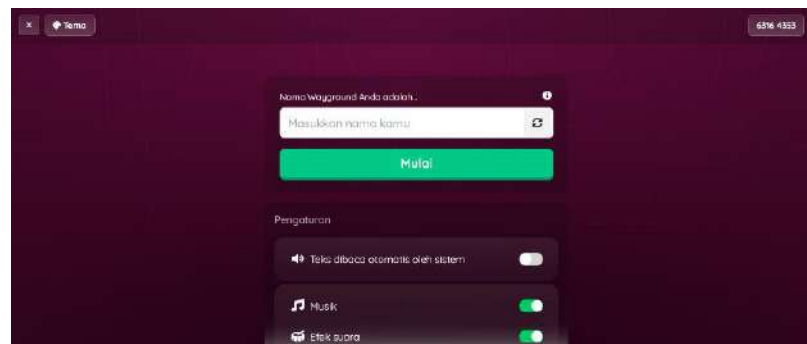
2. Tentang Kita (*Über Uns*) digunakan untuk menampilkan informasi mengenai pengembang media.
3. Beranda (*Startseite*) berfungsi untuk kembali ke halaman utama media.
4. Putar Audio (*Audio Abspielen*) digunakan untuk memutar audio atau suara pada materi pembelajaran.
5. Kembali ke Subtema (*Zurück zum Unterthema*) digunakan untuk kembali ke halaman subtema sebelumnya.
6. Kembali (*Zurück*) berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.
7. Lanjut (*Weiter*) digunakan untuk menuju halaman berikutnya.
8. Materi Pembelajaran (*Lernmaterial*) digunakan untuk membuka materi pembelajaran yang tersedia dalam media.
9. Gambar Materi (*Bilder zum Material*) digunakan untuk menampilkan gambar atau ilustrasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
10. Bantuan (*Hilfe*) digunakan untuk membuka halaman petunjuk penggunaan media.
11. Mulai (*Betreten*) digunakan untuk memulai penggunaan media dan masuk ke halaman pembelajaran.

Penggunaan media *Sammelalbum Digital* dilakukan melalui beberapa tahapan yang memudahkan siswa dalam mengakses materi dan latihan pembelajaran. Berikut tata cara penggunaan media *Sammelalbum Digital*.

1. Buka link media *Sammelalbum Digital* melalui perangkat laptop atau HP yang terhubung dengan internet.
2. Setelah media terbuka, pengguna akan melihat tampilan menu utama *Sammelalbum Digital* yang berisi beberapa subtema pembelajaran.
3. Tekan salah satu ikon menu untuk membuka materi yang diinginkan. Setiap ikon memiliki fungsi yang berbeda, yaitu:
 - a. *Lieblingsessen*: materi tentang makanan favorit.
 - b. *Essen und Getränke*: materi tentang makanan dan minuman.
 - c. *Mahlzeiten*: materi tentang waktu makan.
 - d. *Einkaufen*: materi tentang kegiatan berbelanja.
 - e. *im Restaurant*: materi tentang aktivitas di restoran.
 - f. *Übungen*: latihan soal untuk mengukur pemahaman siswa.

4. Gunakan tombol navigasi yang tersedia pada setiap halaman untuk berpindah ke halaman berikutnya atau kembali ke menu utama.
5. Tekan ikon bantuan (?) di pojok kanan atas apabila pengguna memerlukan petunjuk penggunaan media.
6. Pelajari materi secara berurutan dan kerjakan latihan soal yang tersedia agar pemahaman terhadap materi *Essen und Trinken* semakin meningkat.
7. Setelah seluruh materi dan latihan selesai dipelajari, pengguna dapat kembali ke menu utama untuk memilih subtema lainnya.

Gambar 23 Tampilan menu Quiz



Tampilan ini disediakan sebagai tahap awal sebelum siswa mengerjakan latihan soal, dengan menyediakan kolom pengisian nama sebagai identitas pengguna. Setelah data diisi, siswa dapat menekan tombol “mulai” untuk masuk ke halaman latihan. Kegiatan evaluasi pada media ini menggunakan platform Quizizz sebagai sarana untuk mengerjakan soal-soal yang telah disediakan.

Gambar 24 Tampilan menu soal



Pada tampilan kuis, siswa terlebih dahulu diminta membaca instruksi “*Lesen Sie den Text*” yang berarti siswa harus membaca teks yang disediakan sebelum menjawab pertanyaan. Teks tersebut berisi materi *Essen und Trinken*, seperti makanan yang dikonsumsi saat sarapan,

makan siang, dan makanan favoritnya. Setelah memahami isi bacaan, siswa membaca pertanyaan yang tersedia di bawah teks, kemudian memilih jawaban yang paling tepat sesuai dengan informasi pada bacaan. Pilihan jawaban disajikan dalam beberapa opsi berwarna yang dapat dipilih dengan cara menekan salah satu kotak jawaban. Setelah jawaban dipilih, sistem pada platform Quizizz akan memproses jawaban dan menampilkan hasil benar atau salah serta memperbarui skor siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Sammelalbum Digital* tema *Essen und Trinken* untuk melatih keterampilan membaca Bahasa Jerman siswa kelas XI berhasil dikembangkan dengan baik. Proses pengembangan media dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). Media yang dikembangkan difokuskan pada keterampilan membaca teks deskripsi Bahasa Jerman dengan penyajian materi yang tersusun secara sistematis berdasarkan subtema sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berbeda dengan media pembelajaran biasa, *Sammelalbum Digital* dirancang secara interaktif melalui platform Genially yang dilengkapi berbagai fitur menarik, seperti gambar, audio, fitur interaktif, tombol navigasi, materi pembelajaran, serta latihan soal yang mendukung proses belajar siswa. Selain itu, media ini juga terintegrasi dengan evaluasi berbasis Quizizz sehingga siswa dapat mengerjakan latihan soal secara interaktif dan memperoleh umpan balik secara langsung. Tampilan media disusun dengan kombinasi warna, ilustrasi, dan elemen visual yang menarik agar dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Jerman. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media *Sammelalbum Digital* memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dengan kategori sangat layak tanpa revisi berdasarkan kriteria kelayakan media menurut Sugiyono. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jerman pada tema *Essen und Trinken* untuk siswa kelas XI.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu sebagai berikut:

1. Media *Sammelalbum Digital* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
2. Media yang telah dikembangkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk penelitian lanjutan agar media dapat diterapkan dan digunakan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Pengembangan media selanjutnya diharapkan dapat menambahkan fitur pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif agar dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar Bahasa Jerman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2019). *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Laurenzia, W. S. (2025). *Pengembangan Sammelalbum Digital untuk Pembelajaran Bahasa Jerman*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Niswati, I. (2021). *Pengembangan Media Sammelalbum untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Rahim, F. (2018). *Pengajaran Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rösler, D., & Würffel, N. (2014). *Lernmaterialien und Medien*. München: Klett-Langenscheidt.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.