



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB
SLIDES WITH FRIENDS UNTUK KETERAMPILAN MENULIS
BAHASA JERMAN TEMA FREIZEIT PADA SISWA KELAS XII**

Fadhillah Rabbani¹, Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd²

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

fadhillahrabbani.19031@mhs.unesa.ac.id

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

aripujosusanto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Jerman di SMAN 1 Tarik masih menghadapi kendala berupa kurangnya variasi media pembelajaran sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam proses belajar. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa masih terbatas karena media yang digunakan cenderung bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis web Slides with Friends pada tema *Freizeit* untuk mendukung keterampilan menulis (*Schreiben*) bahasa Jerman siswa kelas XII. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg dan Gall yang dibatasi hingga tahap revisi desain. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor validasi ahli materi sebesar 88% dengan kategori layak dan validasi ahli media sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, Slides with Friends layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung keterampilan menulis bahasa Jerman pada tema *Freizeit* serta berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Slides With Friends*, keterampilan menulis, Bahasa Jerman, *Freizeit*, *Research and Development*

ABSTRACT

German language instruction at SMAN 1 Tarik still faces challenges due to a lack of variety in teaching materials, causing students to easily become bored and less active in the learning process. Additionally, interaction between teachers and students remains limited because the materials used tend to be conventional. This study aims to describe the development of a web-based teaching material, "Slides with Friends," on the theme of "Freizeit" to support the German writing (*Schreiben*) skills of 12th-grade students. This study employed the Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall development model, limited to the design revision stage. Data were collected through observation, interviews, documentation, and expert validation questionnaires. The results showed that the developed medium received a content validation score of 88%, categorized as "acceptable," and a medium validation score of 90%, categorized as "highly acceptable." Thus, "Slides with Friends" is suitable for use as a learning medium to support German writing skills on the theme of "Freizeit" and has the potential to create more interactive and innovative learning experiences.

Keywords: Learning medium, Slides with Friends, writing skills, German, Freizeit, Research and Development

AUSZUG

Der Deutschunterricht an der SMAN 1 Tarik steht nach wie vor vor der Herausforderung, dass es an abwechslungsreichen Lernmedien mangelt, wodurch die Schüler schnell gelangweilt sind und sich im Lernprozess nur wenig einbringen. Zudem ist die Interaktion zwischen Lehrern und Schülern nach wie vor begrenzt, da die verwendeten Medien eher konventioneller Natur sind. Ziel dieser Studie ist es, die Entwicklung des webbasierten Lernmediums „Slides with Friends“ zum Thema „Freizeit“ zu beschreiben, um die Schreibkompetenz der Schüler der 12. Klasse im Fach Deutsch zu fördern. Die Studie verwendet die Research-and-Development-Methode (R&D) nach dem Entwicklungsmodell von Borg und Gall, die auf die Phase der Designüberarbeitung beschränkt ist. Die Daten wurden durch Beobachtungen, Interviews, Dokumentation und einen Experten-Validierungsfragebogen erhoben. Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass das entwickelte Medium bei der fachlichen Validierung durch Experten eine Bewertung von 88 % mit der Kategorie „geeignet“ und bei der medienbezogenen Validierung durch Experten eine Bewertung von 90 % mit der Kategorie „sehr geeignet“ erhielt. Somit eignet sich „Slides with Friends“ als Lernmedium zur Förderung der Schreibkompetenz in Deutsch zum Thema „Freizeit“ und hat das Potenzial, den Unterricht interaktiver und innovativer zu gestalten.

Schlüsselwörter: Lernmedium, Slides with Friends, Schreibkompetenz, Deutsch, Freizeit, Research and Development

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana utama dalam proses komunikasi yang memungkinkan seseorang menyampaikan ide, pendapat, maupun informasi kepada orang lain. Dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman, keterampilan berbahasa perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang aktif dan bermakna. Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2017). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi, perhatian, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 1 Tarik, pembelajaran bahasa Jerman masih didominasi oleh penggunaan buku sebagai media utama. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung mudah merasa bosan, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta interaksi antara guru dan siswa belum berlangsung secara optimal. Permasalahan tersebut terlihat pada pembelajaran tema *Freizeit*, yang menuntut siswa mampu mengungkapkan pengalaman dan aktivitas waktu luang dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis (*Schreiben*) memerlukan latihan yang berkesinambungan melalui media yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Permasalahan ini cukup nyata dan terlihat melalui observasi kelas yang dilakukan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 1 Tarik. Siswa kelas XII cenderung mudah bosan karena media pembelajaran bahasa Jerman yang digunakan masih berpatok pada buku ajar semata, ditambah dengan keterbatasan waktu belajar akibat pembagian jam pelajaran dengan mata pelajaran lain. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya capaian belajar siswa, khususnya pada keterampilan menulis (*Schreiben*) yang oleh banyak ahli dipandang sebagai keterampilan berbahasa paling kompleks dibandingkan menyimak, berbicara, dan membaca (Idus, 2016).

Perkembangan digital saat ini adalah peluang untuk guru dalam menciptakan media pembelajaran yang jauh lebih variatif dan interaktif. Salah satu platform yang pas digunakan untuk kebutuhan adalah Slide With Friend, yakni situs pembuat deck interaktif yang memberikan fitur *real-time* salah satunya kuis, sehingga mampu memberikan suasana kelas yang semula hening ataupun statis menjadi jauh lebih dinamis dan penuh dengan kolaboratif. Dengan memberikan tema *Freizeit* kedalam media ini, juga dapat berlatih kosakata dan tata bahasa Jerman melalui sebuah aktivitas yang cukup menyenangkan.

Media yang pas digunakan dalam pembelajaran digital yang ditawarkan memang cukup beragam kemungkinan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran termasuk dalam pembelajaran penulisan bahasa (Lusianti et al., 2024). Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan Slides with Friends, yaitu platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai fitur interaktif seperti *live polling*, *word cloud*, kuis, dan aktivitas kolaboratif secara langsung. Penggunaan media ini memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Selain mendukung penguasaan kosakata dan struktur bahasa Jerman pada tema *Freizeit*, media ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis melalui berbagai aktivitas yang bersifat interaktif.

Penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman sebelumnya pernah dilakukan, misalnya pengembangan media *Brüderkarte* untuk pembelajaran berbicara bahasa Jerman SMA kelas XII, serta pengembangan kamus digital bergambar dan digital MiniBildwörterbuch "Wort-Welt" untuk penguasaan kosakata siswa kelas X. Berbeda dari penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media berbasis Slides With Friends secara khusus untuk keterampilan menulis, sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan menjadi acuan bagi penelitian pengembangan media pembelajaran

bahasa Jerman selanjutnya. Secara teoretis, pengembangan dipahami sebagai proses menciptakan, memodifikasi, dan memperbarui suatu produk agar memenuhi kriteria efektivitas, validitas, dan kepraktisan (Seels & Richey, 1994).

Media pembelajaran sendiri berfungsi mempermudah tugas pengajar, membantu pemahaman peserta didik, sekaligus membenahi kualitas pembelajaran secara menyeluruh (Ramli, 2012). Dalam konteks pembelajaran bahasa, media diartikan sebagai teknologi digital maupun analog yang mendukung pengajaran bahasa, mencakup perangkat lunak pembelajaran, situs web, video, dan rekaman audio (Warschauer & Healey, 1998). Slides With Friends sejalan dengan definisi tersebut karena menghadirkan fitur bercerita, visualisasi data, dan dek permainan interaktif yang mendorong kolaborasi peserta secara real-time tanpa memerlukan aplikasi tambahan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis web Slides with Friends untuk mendukung keterampilan menulis bahasa Jerman siswa kelas XII SMAN 1 Tarik pada tema *Freizeit*. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran serta menghasilkan media yang layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jerman yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang berfokus pada pengembangan produk pendidikan berupa media pembelajaran. R&D dipahami sebagai sekumpulan prosedur untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, baik berbentuk hardware maupun software (Trianto, 2011). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model Borg dan Gall (1989) sebagaimana diuraikan oleh Sugiyono (2014), yang terdiri atas sepuluh tahapan. Mengingat keterbatasan waktu dan cakupan penelitian, prosedur pengembangan pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap kelima, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Tarik dengan objek penelitian berupa media pembelajaran berbasis web Slides with Friends, sedangkan subjek penelitian meliputi validator ahli materi dan validator ahli media. Tahap identifikasi potensi dan masalah dilakukan melalui observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan dengan mengkaji buku ajar Goethe-Institut yang digunakan pada pembelajaran bahasa Jerman kelas XII sebagai acuan penyusunan materi *Freizeit*. Produk kemudian

dirancang dalam bentuk *wireframe* sebelum diimplementasikan ke dalam platform Slides with Friends.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, dokumentasi, dan angket validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan media dan materi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert dengan menghitung persentase tingkat kelayakan produk. Persentase hasil validasi selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan. Data hasil validasi dianalisis dengan rumus persentase kelayakan sebagai berikut: $P = (\Sigma x / \Sigma xi) \times 100\%$, dengan Σx merupakan jumlah skor yang diperoleh dan Σxi merupakan jumlah skor maksimal ideal. Media dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal 65%, dengan kriteria interpretasi sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran (Sugiyono, 2016)

Persentase (%)	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

Tahapan yang akhir yakni ada pada revisi desain, yang nantinya dilakukan berdasarkan adanya saran dan masukkan pada validator. Sehingga penyempurnaan media sebelum diarahkan layak digunakan dalam pembelajaran yang cukup nyata dalam kelas oleh seorang guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi dan Masalah

Hasil observasi selama PLP di SMAN 1 Tarik mengidentifikasi tiga persoalan utama dalam pembelajaran bahasa Jerman kelas XII. Pertama, kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa mudah jenuh dan perhatiannya mudah teralihkan selama pembelajaran berlangsung. Kedua, waktu belajar bahasa Jerman yang terbatas akibat pembagian jam dengan mata pelajaran lain menuntut adanya media yang efisien agar waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan secara optimal. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan belum memanfaatkan perkembangan teknologi digital secara maksimal. Ketiga temuan ini menjadi

dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media ajar berbasis Slides With Friends sebagai solusi yang relevan dengan kebutuhan siswa generasi digital

Pengumpulan Data

Sumber data utama dalam pengembangan media ini adalah website Goethe-Institut yang sesuai dengan materi siswa kelas XII, yang memuat kosakata, contoh kalimat, dan latihan pada tema Freizeit setara level A1. Penyusunan data mengikuti alur Communicative Language Teaching (Brandl, 2008) yang diawali dengan tahap stimulasi melalui word cloud untuk memberikan awalan kosakata aktif siswa. Memberikan fitur kuis dan leaderboard didasarkan pada prinsip gamifikasi pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi belajar melalui umpan balik instan (Kapp, 2012), sementara penyisipan unsur budaya (Landeskunde) mengacu pada standar kurikulum Goethe-Institut yang menekankan pentingnya pemahaman budaya penutur asli dalam pembelajaran bahasa asing.

Desain Produk

Media dikembangkan langsung pada situs web Slides With Friends melalui beberapa tahapan yang harus dilakukan : (1) pembuatan halaman tema berisi judul, warna latar, gaya tulisan, dan logo; (2) penambahan slide word cloud berupa pertanyaan seputar tema Freizeit, dengan kata yang paling banyak diketik oleh siswa akan tampil lebih besar pada layar; dan (3) penutup berupa slide rating berbasis emoji untuk memberikan kesan siswa terhadap pembelajaran. Rancangan ini disusun agar siswa dapat bergabung langsung melalui perangkat masing-masing dengan memindai kode yang tersedia, tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan, sehingga pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan kolaboratif.

Validasi Desain

Validasi materi dan media dilakukan oleh masing-masing satu ahli menggunakan instrumen berskala Likert. Hasil validasi materi memperoleh skor total 22 dari skor maksimal 25, atau setara dengan persentase 88%. Hasil validasi media memperoleh skor total 45 dari skor maksimal 50, atau setara dengan persentase 90%. Ringkasan hasil validasi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek Validasi	Skor Perolehan (Σx)	Skor Maksimal (Σxi)	Persentase	Kriteria
Materi	22	25	88%	Layak, tidak perlu revisi
Media	45	50	90%	Sangat layak, tidak perlu revisi

Hasil bagi pengesahan atau uji kebenaran pada materi memberikan hasil sebesar 88% yang tertera pada tabel diatas mengenai kelayakan media ialah layak serta tidak memerlukan revisi. Sementara bagi pengujian data pada media memaparkan wujud hasil sejumlah 90% yang pada arti nya media yang memanfaatkan *web Slide With Friend* juga layak dan tidak harus melakukan suatu revisi. Kedua hasil yang tertera dalam tabel di atas berada di atas ambang kelayakan minimal 65%, sehingga media pembelajaran berbasis Slides With Friends dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman tema Freizeit tanpa memerlukan revisi besar.

Secara lebih rinci, penilaian ahli materi mencakup lima indikator, yaitu kesesuaian media dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, kesesuaian dengan materi Freizeit, kesesuaian kosakata dengan tingkat A1, dan kemudahan bahasa yang digunakan. Empat dari lima indikator memperoleh skor tertinggi (5), sedangkan satu indikator terkait kesesuaian dengan Kompetensi Inti dan Dasar memperoleh skor 4, sehingga secara keseluruhan materi dinilai sudah sangat selaras dengan kompetensi dan karakteristik siswa kelas XII.

Penilaian ahli media mencakup sepuluh indikator, meliputi kesederhanaan format, kemudahan pemahaman format, daya tarik tampilan, ketersediaan petunjuk penggunaan, kemudahan bahasa, kejelasan langkah penggunaan, kepraktisan, kemudahan penggunaan, keterbaruan media, serta pemanfaatan kecerdasan buatan. Skor pada aspek media terbagi rata antara dua kategori: lima indikator memperoleh skor tertinggi (5), yaitu daya tarik tampilan, ketersediaan petunjuk penggunaan, kejelasan langkah penggunaan, kemudahan penggunaan, dan keterbaruan media, sementara lima indikator lainnya, yaitu kesederhanaan format, kemudahan pemahaman format, kemudahan bahasa, kepraktisan penggunaan, dan pemanfaatan kecerdasan buatan, memperoleh skor 4. penjelasan ini menunjukkan bahwa media dinilai unggul terutama pada aspek daya tarik tampilan, kebaruan, dan kemudahan penggunaan, sementara aspek format dasar dan kepraktisan meski sudah baik masih memiliki ruang penyempurnaan pada pengembangan berikutnya.

Revisi Desain

Pembaharuan yang telah ada pada desain dilakukan setelah adanya hasil dari pengesahan, atau uji kebenaran dari para ahli. Hal tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi kurang nya maupun hal yang tidak sesuai pada hasil yang telah dikembangkan serta menyempurnakan produk supaya lebih selaras dengan keperluan pembelajaran. Berdasarkan hasil kebenaran materi (88%) dan kebenaran atau pengesahan media (90%), media pembelajaran berbasis web *Slides With Friends* dinyatakan tidak memerlukan revisi. Kedua skor tersebut telah mencukupi karakteristik kelayakan yang ditentukan, ialah di atas 65%.

Hasil validasi materi (88%) dan media (90%) sudah melampaui kriteria kelayakan yang ditentukan, media pembelajaran ini dinyatakan tidak memerlukan revisi substansial. Validator media menilai bahwa konsep keseluruhan situs ini baik karena tidak memerlukan unduhan aplikasi tambahan, dapat diakses langsung melalui tautan, dan cocok digunakan oleh siswa generasi muda maupun guru yang memahami perkembangan teknologi digital. Validator materi menilai bahwa materi yang ditampilkan telah selaras dengan tema Freizeit dan kompetensi dasar kelas XII, serta kosakata yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat kemahiran A1.

Pembahasan

Penelitian ini memberikan suatu pandangan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti permainan atau kuis daring, dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Fitur word cloud dan kuis pada *Slides With Friends* memungkinkan siswa berpartisipasi secara nyata, sejalan dengan prinsip gamifikasi pendidikan yang menekankan pentingnya umpan balik instan untuk menjaga motivasi belajar (Kapp, 2012). Selain itu, kemudahan akses melalui perangkat pribadi tanpa adanya aplikasi tambahan menjadikan media ini relevan dengan karakteristik siswa generasi digital yang terbiasa menggunakan gawai dalam kegiatan sehari-hari.

Tingginya persentase kelayakan materi dan media juga menunjukkan bahwa pemberian sumber belajar resmi, yaitu buku ajar Goethe-Institut, ke dalam platform interaktif dapat dilakukan tanpa mengurangi ketidak sesuaian dengan kompetensi dasar kurikulum yang berlaku. Dengan demikian, pengembangan media *Slides With Friends* tidak hanya menjawab persoalan rasa bosan siswa terhadap media konvensional, tetapi juga membuka peluang penerapan teknologi berbasis web secara lebih luas dalam pembelajaran bahasa asing di sekolah menengah atas.

Dibandingkan dengan penelitian pengembangan media bahasa Jerman sebelumnya, seperti pengembangan media Bröderkarte untuk keterampilan berbicara dan kamus digital bergambar untuk penguasaan kosakata, penelitian ini memberikan suatu kebaruan pada keterampilan yang dilatih, yaitu menulis, serta pada pemanfaatan media Slides With Friends yang sebelumnya belum banyak digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman di Indonesia. Temuan ini memperkuat posisi Slides With Friends sebagai media yang layak dipertimbangkan oleh guru bahasa Jerman lain yang menghadapi persoalan yang sama, yaitu keterbatasan macam media dan minimnya interaksi di kelas.

Pola dari hasil skor pada kedua instrumen validasi juga memberi gambaran yang lebih spesifik mengenai letak kekuatan dan celah perbaikan media. Pada aspek materi, poin yang mendapat skor tertinggi justru berkaitan dengan kesesuaian struktural terhadap kompetensi dan tingkat kemahiran bahasa (Kompetensi Inti-Dasar serta kosakata setara A1), sementara aspek kesesuaian dengan kurikulum K13 dan kemudahan bahasa masih berada satu tingkat di bawahnya. Pola serupa terlihat pada aspek media, yaitu keunggulan pada sisi daya tarik, kebaruan, dan kejelasan langkah penggunaan, berbanding dengan format dasar dan kepraktisan yang skornya sedikit lebih rendah meski tetap berada pada kategori layak. Temuan ini konsisten dengan prinsip penelitian pengembangan model Borg dan Gall (1989) bahwa validasi ahli berfungsi bukan hanya untuk menyatakan kelayakan produk, tetapi juga untuk memetakan aspek mana yang paling siap diterapkan dan aspek mana yang idealnya terus disempurnakan pada siklus pengembangan berikutnya.

Di sisi lain, penerapan Slides With Friends di kelas nyata tetap perlu mempertimbangkan sejumlah keterbatasan teknis yang turut memengaruhi keberhasilan penggunaannya. Media ini membutuhkan perangkat pendukung seperti komputer atau laptop bagi pengajar serta proyektor untuk menampilkan materi di depan kelas, dan sangat bergantung pada jaringan internet yang stabil agar aktivitas interaktif seperti word cloud dan kuis tidak terhenti di tengah pembelajaran. Pada sekolah dengan keterbatasan infrastruktur digital atau jaringan internet yang kurang memadai, penerapan media ini berpotensi menghadapi kendala teknis meskipun secara materi dan desain telah dinyatakan layak. Oleh karena itu, kesiapan infrastruktur sekolah perlu menjadi pertimbangan tambahan di luar aspek kelayakan materi dan media itu sendiri sebelum media ini diterapkan secara luas.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan dampak yang cukup nyata yakni rasa mudah atau praktis bagi guru bahasa Jerman di sekolah menengah atas untuk mulai mempertimbangkan pemanfaatan media interaktif berbasis web sebagai pelengkap buku ajar, khususnya dalam melatih keterampilan menulis yang selama ini dianggap paling menantang bagi siswa. Media seperti Slides With Friends dapat digunakan tanpa memerlukan pelatihan teknis yang rumit maupun perangkat khusus di luar komputer atau laptop dan proyektor yang umumnya sudah tersedia di sekolah. Secara akademis, penelitian ini juga memberikan kontribusi berupa prosedur pengembangan yang dapat direplikasi atau dimodifikasi untuk tema pembelajaran bahasa Jerman lain, maupun untuk mata pelajaran bahasa asing secara umum.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis web Slides With Friends untuk keterampilan menulis bahasa Jerman tema Freizeit pada siswa kelas XII SMAN 1 Tarik berhasil dilakukan melalui lima tahap model Borg dan Gall, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini dinyatakan layak digunakan dengan persentase kelayakan materi sebesar 88% dan kelayakan media sebesar 90%, sehingga tidak memerlukan revisi lebih lanjut dan siap diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran ini direkomendasikan sebagai alternatif untuk mendukung keterampilan menulis bahasa Jerman tema Freizeit karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, sekaligus mengenalkan siswa pada pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa asing. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan pengembangan ini hingga tahap uji coba penerapan langsung kepada siswa, serta memperluas cakupan tema pembelajaran di luar Freizeit agar manfaat media ini dapat dirasakan secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction* (5th ed.). New York: Longman.
- Brandl, K. (2008). *Communicative Language Teaching in Action: Putting Principles to Work*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Idus, M. R. (2016). Penerapan Metode Resitasi dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Kelas XI Bahasa SMA Negeri 13 Surabaya. Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Negeri Surabaya.
- Issabella, B. T. A. S., Afifah, L., & Titaley, A. G. (2023). Pengembangan media audiovisual digital *Klicks Deutsch* berbasis Articulate Storyline pada materi *Rund ums Essen* dalam pembelajaran bahasa Jerman. *Journal of Language Literature and Arts*, 3(5), 707–723. <https://doi.org/10.17977/um064v3i52023p707-723>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Lusianti, E. F., Sari, Y., & Budiman. (2024). Systematic literature review (SLR): Penerapan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(1). <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v4i1.3646>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Razak, C. (t.t.). *Introducing Slides with Friends*. Slides With Friends Blog. Diakses dari <https://slideswith.com/blog/introducing-slides-with-friends>
- Saddhono, K., & Slamet, S. Y. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Washington, DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.
- Walija. (1996). *Bahasa Indonesia dalam Perbincangan*. Jakarta: IKIP Muhammadiyah Jakarta Press.
- Warschauer, M., & Healey, D. (1998). Computers and language learning: An overview. *Language Teaching*, 31(2), 57–71.