

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL EDUCAPLAY TEMA HOBBSY UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA JERMAN KELAS XI SMA

Genoveva Yulita Sili Bataona

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
genovevayulita.21026@mhs.unesa.ac.id

Fahmi Wahyuningsih

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media digital berbasis Educaplay dengan tema Hobbys untuk keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa kelas XI SMA. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya tantangan siswa dalam memahami teks berbahasa Jerman dan minimnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model Borg dan Gall (1989), dibatasi sampai tahap revisi desain. Media dikembangkan menggunakan empat fitur utama Educaplay yaitu *Slideshow*, *Froggy Jumps*, *Fill in the Blanks*, dan *Matching Pairs*. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan 82% dari ahli materi (layak) dan 98% dari ahli media (sangat layak). Oleh karena itu, media dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI SMA.

Kata kunci: *Educaplay*, Keterampilan Membaca, Pengembangan Media, Pembelajaran Bahasa Jerman

Abstract

This study aimed to develop digital learning media based on Educaplay with the theme Hobbys to reading skills in German language learning for grade XI high school students. The research was motivated by the challenges students faced in understanding German texts and the limited use of interactive media in the learning process. The method used was Research and Development (R&D) with the Borg and Gall model (1989), limited to the design revision stage. The developed media utilized four main features of Educaplay namely Slideshow, Froggy Jumps, Fill in the Blanks, and Matching Pairs. The validation results showed a feasibility level of 82% from material experts (feasible) and 98% from media experts (very feasible). Therefore, the media was declared feasible to be used as an interactive learning media for German reading skills of grade XI high school students.

Keywords: Educaplay, Reading Skills, Media Development, German Lesson

Auszug

Diese Untersuchung hatte das Ziel, digitale Lernmedien auf der Grundlage von Educaplay mit dem Thema Hobbys für die Lesefertigkeit im Deutschunterricht der 11. Klasse an Gymnasien zu entwickeln. Die Untersuchung wurde durch die Herausforderungen motiviert, denen sich die Schüler beim Verstehen deutscher Texte gegenübersehen, sowie durch den geringen Einsatz interaktiver Medien im Unterricht. Die angewandte Methode ist Forschung und Entwicklung (F&E) nach dem Modell von Borg und Gall (1989), wobei die Studie auf die Phase der Designüberarbeitung beschränkt war. Die entwickelten Medien nutzte vier Hauptfunktion von Educaplay: Slideshow, Froggy Jumps, Fill in the Blanks und Matching Pairs.. Die Validierungsergebnisse zeigten ein Machbarkeitsniveau von 82% von Materialexperten (machbar) und 98% von Medienexperten (sehr machbar). Daher wurde das Medium als geeignet befunden, um als interaktives Lernmittel für die Lesefertigkeit im Deutschunterricht der 11. Klasse eingesetzt zu werden.

Schlüsselwörter: Educaplay, Leseverstehen, Medienentwicklung, Deutschunterricht

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran, keterampilan membaca menjadi salah satu kompetensi dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Menurut Tarigan (1985: 32), membaca merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memahami dan menangkap pesan yang ingin disampaikan penulis melalui teks tertulis. Dalam

proses ini, pembaca berupaya menafsirkan serta memahami makna yang terkandung dalam bahan bacaan. Dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jerman, keterampilan membaca memegang peranan penting karena dapat membantu siswa memperkaya kosakata, memahami struktur tata bahasa, dan mengenal budaya negara penutur bahasa tersebut.

Keterampilan membaca dalam mata pelajaran bahasa Jerman di tingkat sekolah menengah atas menghadirkan tantangan tersendiri. Berdasarkan pengalaman peneliti siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami teks berbahasa Jerman yang terdapat dalam buku pelajaran. Hal ini disebabkan oleh perbedaan struktur kalimat, kosakata yang belum dikenal, serta minimnya pengetahuan terhadap bahasa Jerman itu sendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa dan memudahkan mereka dalam mengasah keterampilan membaca.

Menurut Munir (2017), media pembelajaran digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, dinamis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Media digital memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan akses informasi yang luas dan interaktif. Oleh karena itu pendidik diharapkan menggunakan berbagai media digital dalam pembelajaran.

Berbekal dari pengalaman pelaksanaan Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilakukan selama 4 bulan yaitu mulai 12 Agustus sampai 29 November di SMAN 1 Driyorejo, penulis mengamati bahwa siswa cenderung lebih semangat jika pembelajaran menggunakan media. Salah satu media yang pernah penulis gunakan untuk menarik perhatian siswa adalah media *Educaplay*.

Educaplay merupakan sebuah platform *e-learning* yang dirancang untuk menyediakan beragam permainan edukatif interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif, platform ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara lebih mendalam. Selain itu, *Educaplay* juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik. Dengan keberadaan fitur-fitur interaktif yang variatif, *Educaplay* berperan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep yang diajarkan kepada peserta didik (Syarifah et al., 2024).

Berikut merupakan dokumentasi pembelajaran bahasa Jerman menggunakan media digital *Educaplay* di kelas XII.



Gambar 1 Kegiatan Pembelajaran menggunakan Educaplay

Pada tanggal 6 November 2024 media *Educaplay* fitur *Froggy Jumps* digunakan sebagai refleksi terhadap materi yang telah dipelajari siswa. Pada saat itu diterapkan pada materi *Wohnung* untuk kelas XII. Pada fitur *Froggy Jumps*, siswa membantu seekor katak melompat dari satu

titik ke titik lain dengan cara menjawab pertanyaan yang benar. Setiap jawaban yang benar memungkinkan katak melompat lebih jauh. Penggunaan media *Educaplay* ternyata menarik perhatian siswa karena menyenangkan dan belum pernah digunakan sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti mengangkat judul skripsi “Pengembangan Media Digital *Educaplay* Tema *Hobbys* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA”.

Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada beberapa aspek. Pertama, pengembangan media *Educaplay* yang dilakukan menggunakan aplikasi Canva untuk merancang materi pembelajaran. Desain yang lebih menarik dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Kedua, penelitian ini memanfaatkan empat fitur utama *Educaplay*, yaitu *Slideshow*, *Froggy Jumps*, *Fill in the Blanks*, dan *Matching Pairs*, yang dipilih karena relevan untuk mendukung keterampilan membaca. Hal ini menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya oleh Irmadiyah Ramadhanti dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lynk.Id* Dan *Educaplay* Pada Pembelajaran Matematika Dalam Materi Satuan Panjang Kelas III Di Min 3 Jember” Pada penelitian ini hanya menggunakan satu fitur yaitu fitur *Froggy Jumps*. Ketiga, tema “*Hobbys*” dipilih karena memiliki relevansi kuat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan sesuai dengan kurikulum pembelajaran bahasa Jerman di kelas XI SMA semester II.

Penelitian ini dirumuskan berdasarkan dua pokok permasalahan, yaitu: (1) bagaimana tahapan atau proses dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Educaplay* dengan tema *Hobbys* untuk mendukung keterampilan membaca dalam bahasa Jerman pada siswa kelas XI SMA dan (2) bagaimana tingkat kelayakan dari media digital berbasis *Educaplay* dengan tema *Hobbys* untuk mendukung keterampilan membaca dalam bahasa Jerman pada siswa kelas XI SMA. Berdasarkan rumusan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan dan bagaimana kelayakan media pembelajaran digital *Educaplay* bertema *Hobbys* yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jerman pada siswa kelas XI SMA. Penelitian ini memiliki batasan, yakni media *Educaplay* yang dikembangkan hanya digunakan untuk pembelajaran bahasa Jerman pada tema *Hobbys* oleh guru dan siswa kelas XI SMA, serta hanya difokuskan pada aspek keterampilan membaca. Adapun manfaat dari penelitian

Pengembangan Media Digital Educaplay Tema Hobbys untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA

ini adalah untuk menunjang pengembangan pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada tema *Hobbys*, bagi siswa kelas XI SMA. dan 2) bermanfaat bagi para guru mengembangkan media pembelajaran dengan tema *Hobbys* kelas XI SMA.

METODE

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada konsep *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall pada tahun 1989. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk, yang kemudian diuji untuk memastikan efektivitas serta kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna. Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain Produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk dan (10) produksi massal. Namun, dalam penelitian ini, proses pengembangan dibatasi hanya sampai pada tahap kelima, yaitu revisi rancangan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti. Diharapkan pada masa mendatang terdapat peneliti lain yang bersedia melanjutkan pengembangan ini guna mengkaji lebih lanjut implementasi penggunaan media *Educaplay*. pada mata pelajaran bahasa Jerman dan untuk keterampilan bahasa lainnya seperti membaca, menulis dan menyimak. Berikut bagan tahapan penelitian Borg and Gall:

Bagan 1 Tahapan pengembangan Borg & Gall



Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari kedua validasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai sejauh mana materi dan media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran

Kemudian data dari lembar validasi diolah menggunakan Skala Likert yang merupakan metode milik Sugiyono (2012) yaitu :

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

Keterangan rumus

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Selanjutnya hasil dari perhitungan menggunakan rumus diatas dikonfirmasi dengan kriteria yang telah ditetapkan Sugiyono (2012) dalam table berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Sugiono(2012)

Skor	Kategori	Keterangan
90% - 100%	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Layak	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Tidak Layak	Revisi total

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan media pembelajaran dikatakan layak digunakan apabila hasil uji pengolahan lembar validasi telah mencapai 55% sampai 100% atau pada kualitatif kurang sampai sangat layak. Media akan direvisi sesuai masukan dari para ahli materi dan media. Sehingga produk dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas XI SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan merupakan data yang diperoleh melalui serangkaian tahapan yang telah dilalui selama proses pengembangan berlangsung. Dalam penelitian ini terdapat 2 lembar validasi yang berupa angket media dan angket materi. Angket media merupakan lembar validasi yang digunakan untuk menilai media yang dibuat berupa desain media, kualitas media, serta penggunaan media visual. Sedangkan angket materi merupakan lembar validasi yang digunakan untuk menilai kesesuaian materi das *Hobbys* dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum merdeka.

Lembar validasi materi pada penelitian ini diberikan kepada ahli materi yaitu Frau Tri Wahyuni, S.Pd selaku guru bahasa Jerman SMA Negeri 1 Driyorejo, penelitian dilakukan pada hari Rabu, 30 April 2025 pukul 10.30 bertempat di Perpustakaan SMA Negeri 1 Driyorejo. Sedangkan lembar validasi media diberikan kepada ahli media yaitu Bapak Hendro Ariyanto, S.Sn., M.Si. selaku dosen Desain Komunikasi Visual

Universitas Negeri Surabaya. Penelitian dilakukan pada hari Selasa, 29 April 2025 bertempat di gedung T14 lantai 2 UNESA.

Alasan peneliti memilih ahli sebagai subjek pengembangan ini adalah karena para ahli memiliki pemahaman yang mendalam tentang kurikulum dan materi maupun media pembelajaran yang digunakan dalam program studi tertentu juga validasi dari para ahli dapat memberikan tambahan kredibilitas terhadap media dan materi ajar yang telah disusun.

Berikut hasil validasi materi dan validasi media:

1. Hasil Validasi Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk melakukan penilaian serta validasi terhadap materi yang telah disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut adalah hasil penilaian ahli materi:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Jerman : Memahami informasi umum, selektif, dan atau rinci dari berbagai jenis teks tulis sederhana tentang kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar			✓			Cukup
2.	Kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dalam media telah sesuai dengan prinsip dan struktur pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.					✓	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi Hobbys dengan media pembelajaran			✓			Cukup
4.	Materi dapat disampaikan dengan menarik				✓		Baik
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓		Baik
6.	Tipe-tipe soal yang digunakan pada media pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓	Sangat Baik

7.	Kualitas soal pada mediapembelajaran disusun secara baik, relevan, dan mendukung penguasaan materi.					✓	Sangat Baik
8.	Kesesuaian kosakata yang digunakan sesuai dengan kemampuan Bahasa Jerman level A1					✓	Baik
9.	Bahasa Jerman yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami					✓	Sangat Baik
10.	Keakuratan ejaan, struktur kalimat, dan tata bahasa yang digunakan dalam media.			✓			Cukup

Dari 10 pertanyaan pada tabel di atas diperoleh nilai 1= 0, 2=0, 3=3, 4=3, 5=4 dan jika dijumlahkan menghasilkan 41 poin. Kemudian dibagi dengan 50 yang dihasilkan dari jumlah soal dikali 5 skala penilaian. Langkah selanjutnya yaitu membuat presentasi kelayakan materi yang telah dikembangkan. Penilaian dihitung dengan menggunakan skala Likert berikut :

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

$$P = \frac{41}{10 \times 5} \times 100 \%$$

$$P = \frac{41}{50} \times 100 \%$$

$$P = 82 \%$$

Dari hasil perhitungan ahli materi mendapatkan persentase sebesar 82%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa materi yang disusun dalam media *Educaplay* dinilai berada pada kategori layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran..

2. Hasil Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek yang dinilai berupa desain media, kualitas media, serta penggunaan media. Berikut adalah hasil penilaian ahli media :

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Tampilan media digital <i>educaplay</i> yang mudah dipahami					✓	Sangat Baik
2.	Kesesuaian gambar yang					✓	Sangat Baik

	dipilih pada media pembelajaran dengan materi						
3.	Ketepatan penempatan gambar pada media pembelajaran					✓	Sangat Baik
4.	Pemilihan gambar yang menarik dalam media					✓	Sangat Baik
5.	Tampilan desain media yang menarik				✓		Baik
6.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi melalui media bersifat komunikatif, jelas, serta mudah dipahami					✓	Sangat Baik
7.	Ketepatan tulisan atau pengetikan					✓	Sangat Baik
8.	Pemilihan jenis huruf (font) yang digunakan dalam media mudah terbaca					✓	Sangat Baik
9.	Media dapat digunakan untuk pembelajaran kapanpun, dimana pun dan diakses secara online					✓	Sangat Baik
10.	Media pembelajaran mudah digunakan					✓	Sangat Baik

Dari 10 pertanyaan pada tabel di atas diperoleh nilai 1= 0, 2=0, 3=0, 4=1, 5=9 dan jika dijumlahkan menghasilkan 49 poin. Kemudian dibagi dengan 50 yang dihasilkan dari 10 jumlah soal dikali 5 skala penilaian. Langkah selanjutnya yaitu membuat presentasi kelayakan materi yang telah dikembangkan. Penilaian dihitung dengan menggunakan skala Likert berikut :

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

$$P = \frac{49}{10 \times 5} \times 100 \%$$

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

$$P = 98 \%$$

Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli media adalah 98 % Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan kedua angket validasi di atas dapat disimpulkan bahwa media *educaplay* layak digunakan sebagai media pembelajaran tema Hobbys untuk keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI SMA. Hal tersebut dapat dibuktikan dari perolehan nilai dari angket materi sejumlah 82% dan perolehan nilai dari angket materi sejumlah 98 %.

Pembahasan

Pada tahap ini dijelaskan tahap pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model Borg dan Gall. Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk menghasilkan produk yang valid dan efektif. Berikut tahapan-tahapan pengembangan produk;

1. Potensi dan Masalah

Untuk mengetahui potensi dan kendala penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Jerman, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Tri Wahyuni, S.Pd., guru Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Driyorejo, yang merupakan guru pamong saat kegiatan PLP (Pengenalalan Lapangan Persekolahan). Dalam kegiatan tersebut, peneliti pernah menggunakan media *educaplay* sebagai alat bantu pembelajaran dengan menggunakan fitur *Froggy Jumps* dan materi bertema "Wohnung" (tempat tinggal).

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi sebagai berikut:

- Penggunaan media *Educaplay* sangat bagus dan menjadi inovasi baru dalam pembelajaran Bahasa Jerman, yang selama ini masih dominan menggunakan metode konvensional.
- *Educaplay* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi.
- Tampilan *Educaplay* dinilai sangat menarik, terlebih pada fitur *Froggy Jumps* yang sempat digunakan saat PLP
- Penggunaan *Educaplay* sangat efektif jika disesuaikan dengan kondisi dan kesiapan

siswa. Mengingat siswa saat ini sangat akrab dengan dunia digital, media seperti ini menjadi pilihan yang tepat untuk pembelajaran di era teknologi.

Sebagai pengembangan dari pengalaman sebelumnya, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan empat fitur utama dalam media *Educaplay* yaitu *Slideshow*, *Froggy Jumps*, *Fill in the Blanks*, dan *Matching Pairs*. Penggunaan keempat fitur ini bertujuan untuk mengoptimalkan keterampilan membaca siswa dalam tema “*Hobbys*” melalui pendekatan yang menarik, interaktif, dan berbasis digital. Dengan demikian, hasil wawancara ini memperkuat relevansi dan kelayakan pengembangan media *Educaplay* sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Jerman di tingkat SMA.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan permasalahan berhasil diidentifikasi, tahap berikutnya yang dilakukan adalah pengumpulan data. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghimpun mengumpulkan data yang dibutuhkan sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran digital *Educaplay* dengan tema *Hobbys*. Berikut tahapan yang akan dilakukan :

- Menggunakan beberapa sumber untuk materi dan soal yang akan diinput ke dalam media digital *Educaplay*. Sumber yang digunakan berupa buku ajar yaitu *Beste Freunde A1.2*, *Deutsch ist Einfach 3* dan *Netzwerk A1*.

Pemilihan dan pengembangan teks bacaan dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian terhadap tema *Hobbys*, level bahasa siswa kelas XI (setara A1), serta tujuan pembelajaran keterampilan membaca. Dari buku *Netzwerk A1*, peneliti mengadaptasi kosakata dan kalimat sederhana yang berkaitan dengan aktivitas hobi. Dari buku *Beste Freunde A1.2*, digunakan referensi mengenai tempat-tempat yang biasa digunakan untuk melakukan aktivitas hobi. Sementara dari buku *Deutsch ist einfach 3*, digunakan model teks rumpang (*Lückentext*) dan teks pendek yang kemudian disederhanakan dan dikembangkan kembali agar lebih sesuai dengan fitur interaktif yang tersedia dalam *Educaplay*.

- Mempersiapkan media canva yang akan didesain untuk diisi materi dan media *educaplay* untuk diisi materi dan juga latihan soal yang telah disiapkan.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data pada tahap sebelumnya, langkah selanjutnya adalah pembuatan Desain produk, yang terdiri dari 2 desain yaitu desain materi dan desain media *educaplay*.

a) Desain Materi

Desain materi yang dilakukan adalah mengumpulkan materi *Hobbys* yang diperoleh dari buku *Beste Freunde*, *Deutsch ist Einfach* dan *Netzwerk*. Isi materi yang terdapat dalam *educaplay* sebagai berikut :

- 1) Jenis-jenis hobi dalam bahasa Jerman
Jenis-jenis hobi dimasukkan untuk memperkenalkan kosakata dasar yang berkaitan langsung dengan tema *Hobbys*. Penguasaan kosakata menjadi fondasi utama dalam keterampilan membaca
- 2) Teks sederhana tentang hobi dalam bahasa Jerman
Teks sederhana dimasukkan ke dalam materi untuk membantu siswa memahami struktur kalimat sederhana serta melatih pemahaman bacaan yang sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran.
- 3) Soal pilihan ganda tema *Hobbys*
Latihan ini digunakan untuk melatih pemahaman isi bacaan serta mengukur sejauh mana siswa mampu menangkap informasi dari teks yang telah dipelajari.
- 4) Mengisi teks rumpang tema *Hobbys*
Mengisi teks rumpang melatih keterampilan membaca secara kontekstual, di mana siswa diminta memahami isi teks secara utuh agar dapat mengisi bagian yang hilang dengan tepat.
- 5) Mencocokkan gambar dan pernyataan yang sesuai
Latihan ini membantu menghubungkan gambar dan teks, meningkatkan daya ingat kosakata, serta mendukung pemahaman teks melalui pendekatan multimodal (gambar dan kata).

b) Desain Media *Educaplay*

Setelah melakukan desain materi, langkah selanjutnya adalah mendesain media *educaplay* sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran serta fitur-fitur interaktif yang tersedia pada *educaplay*.

1) Desain Awal *Educaplay*

Tahap perancangan produk pada penelitian ini dilaksanakan dengan memanfaatkan situs web *Educaplay*, yang dapat diakses melalui tautan yang tersedia berikut ini: <https://www.educaplay.com/>.<https://www.educaplay.com/>.



Gambar 2 Tampilan Awal *Educaplay*

2) Pemilihan Fitur

Pada tahap selanjutnya adalah pemilihan fitur yang akan disesuaikan dengan kebutuhan pada

Pengembangan Media Digital Educaplay Tema Hobbys untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA

penelitian ini. Di mana dalam penelitian ini akan menggunakan 4 dari 19 fitur yang tersedia pada *educaplay* seperti *Slideshow*, *Froggy Jumps*, *Fill in the Blanks* dan *Matching Pairs*.



Gambar 3 Tampilan Fitur-fitur Educaplay

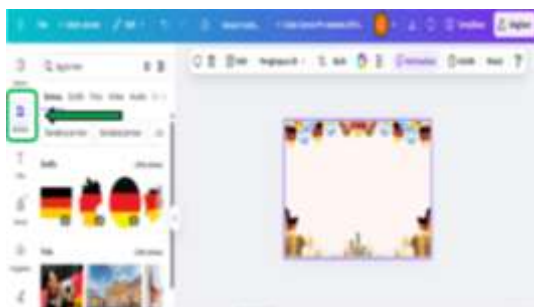
3) Canva

Aplikasi canva digunakan untuk mendesain materi Hobbys yang kemudian dimasukkan kedalam fitur *Slideshow* *educaplay*.



Gambar 4 Tampilan awal Canva

Gambar di atas merupakan tampilan awal canva sebelum diisi materi Hobbys.



Gambar 5 Tampilan canva setelah dimasukkan background canva

Pada gambar di atas telah ditambahkan background Jerman yang di buat dengan mencari *background* tentang Jerman pada menu “elemen” pada aplikasi canva seperti yang ditunjuk panah berwarna hijau (→).



Gambar 6 Tampilan canva setelah dimasukkan gambar aktivitas Hobby

Pada gambar di atas telah ditambahkan beberapa aktivitas *Hobby* yang di buat dengan mencari gambar hobby yang ingin dimasukkan pada menu “elemen” pada aplikasi canva seperti yang ditunjuk panah berwarna hijau (→).

4) Fitur *Slideshow*

Fitur *Slideshow* digunakan untuk menyusun dan menampilkan rangkaian slide yang berisi materi tema *Hobbys*. Dalam pengembangan media ini, materi pembelajaran dengan tema *Hobbys* terlebih dahulu didesain menggunakan platform Canva guna meningkatkan daya tarik visual dan keterbacaan materi. Setelah proses desain selesai, materi tersebut kemudian diunggah ke dalam fitur Slide Show pada platform *Educaplay*.

Berikut tampilan Fitur *Slideshow* pada *educaplay*:



Gambar 7 Tampilan slide 1

Pada slide 1 merupakan pembuka yang bertujuan untuk mengenalkan materi tentang hobi dalam bahasa Jerman kepada siswa kelas XI. Pada slide 1 berisi tentang pengertian hobi.



Gambar 8 Tampilan slide 2,3 dan 4

Pada slide 2, dan 4 menampilkan kosakata atau "Wortschatz" bahasa Jerman yang berkaitan dengan hobi



Gambar 12 Tampilan slide 8

Pada slide 8 menampilkan latihan mencocokkan kalimat dengan gambar yang sesuai (Zuordnungsübung).



Gambar 9 Tampilan slide 5

Pada slide 5 menyajikan berbagai lokasi yang umum digunakan untuk melakukan hobi.



Gambar 13 Tampilan slide 9

Gambar 10 di atas menampilkan bacaan teks rumpang (Lückentext) yang dirancang untuk melatih keterampilan membaca dan memahami kosakata dasar dalam Bahasa Jerman, khususnya pada topik "Hobbys".



Gambar 10 Tampilan slide 6

Pada slide 6 berisi sebuah bacaan pendek berjudul "Nina und ihre Hobby". Isi bacaan menyampaikan informasi tentang kegemaran atau hobi seorang tokoh bernama Nina.



Gambar 11 Tampilan slide 7

Pada slide 7 menampilkan latihan mencocokkan kosakata dengan gambar yang sesuai (Zuordnungsübung).

5) Fitur *Froggy Jumps*

Fitur *Froggy Jumps* merupakan kuis interaktif dengan tampilan visual menyerupai seekor katak. Dalam permainan ini, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan dengan cara memilih jawaban yang benar dari beberapa opsi yang tersedia. Setiap jawaban yang benar memungkinkan seekor katak untuk melompat ke pijakan berikutnya, sedangkan jawaban yang salah akan menyebabkan katak jatuh.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, fitur *Froggy Jumps* digunakan untuk menyajikan 10 butir soal pilihan ganda yang berkaitan dengan tema *Hobbys* dalam pembelajaran Bahasa Jerman.

Berikut tampilan fitur *Froggy Jumps* pada *educaplay*:



Gambar 14 Tampilan fitur Froggy Jumps

6) Fitur *Fill in the Blank*

Dalam fitur *Fill in the Blanks*, peserta didik diminta untuk melengkapi bagian-bagian teks pendek bahasa Jerman yang bertema *Hobbys* yang dikosongkan (kata rumpang) dengan memilih kata yang tepat atau sesuai dengan isi teks secara keseluruhan. Teks tersebut disusun dengan 10 kata rumpang yang dihilangkan dari kalimat, Kosakata yang digunakan berkaitan dengan aktivitas keseharian, minat, serta ungkapan yang umum digunakan dalam topik *Hobbys*.

Fitur *Fill in the Blanks* seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 15 Tampilan Fitur *Fill in the Blanks*

7) Fitur *Matching Pairs*

Dalam fitur *Matching Pairs*, peserta didik diminta untuk mencocokkan dua elemen yang saling berhubungan, seperti kata atau kalimat dengan gambar yang relevan. Kosakata yang digunakan mencakup berbagai jenis kegiatan hobi, seperti membaca, bermain sepak bola, menonton film, dan sebagainya. Gambar-gambar yang ditampilkan berfungsi sebagai stimulus visual untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap makna kata. Berikut tampilan fitur *Matching Pairs* pada *educaplay*:



Gambar 16 Fitur *Fill in the Blanks*

Pada gambar menampilkan soal bertipe mencocokkan gambar dengan kata atau aktivitas yang sesuai.



Gambar 17 Fitur *Fill in the Blanks*

Pada gambar 14 menampilkan soal bertipe mencocokkan gambar dengan kalimat yang sesuai berdasarkan aktivitas atau hobi yang ditampilkan

4. Validasi Produk

Proses validasi produk bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Educaplay* yang dikembangkan dengan tema *Hobbys*, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman pada siswa kelas XI SMA. Validasi ini melibatkan dua orang ahli, yakni validator materi dan validator media. Validator materi adalah Ibu Tri Wahyuni, S.Pd., guru bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Driyorejo, sedangkan validasi media dilakukan oleh Bapak Hendro Ariyanto, S.Sn., M.Si., dosen Desain Komunikasi Visual dari Universitas Negeri Surabaya.

Hasil dari validasi materi mendapatkan skor 82% dan terdapat komentar dan yaitu materi bahasa Jerman yang di insert pada media *Educaplay* cukup baik dan sudah sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka, hanya soal yang ada di sana masih tumpang tindih dengan TP dan ATP. Pada angket yang diberikan pada validator materi, validator memberikan kesimpulan bahwa materi tersebut layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman tema *Hobbys* untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMA dan direvisi sesuai saran.

Adapun hasil validasi yang diberikan oleh validator media menunjukkan skor 98% dan terdapat 1

komentar dan saran yaitu Identitas negara “Jerman” belum nampak atau muncul di media Interaktif. Dan pada validasi media mendapat kesimpulan akhir bahwa media pembelajaran *educaplay* tema *Hobbys* untuk keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI SMA sangat layak digunakan.

Berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media di atas, maka peneliti akan merevisi sesuai dengan saran dan masukkan yang diberikan oleh kedua validator. Berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media di atas, maka peneliti akan merevisi sesuai dengan saran dan masukkan yang diberikan oleh kedua validator.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan revisi terhadap desain media yang dikembangkan berdasarkan saran dari para validator. Proses revisi dilakukan untuk memastikan kejelasan dan kesesuaian desain dengan tujuan penelitian guna menyempurnakan produk yang dikembangkan. Berikut adalah masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi :

Tabel 4. Revisi Ahli Materi

Komentar dan Saran dari ahli materi :	
Materi bahasa Jerman yang di insert pada media <i>Educaplay</i> cukup baik dan sudah sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka, hanya soal yang ada di sana masih tumpang tindih dengan TP dan ATP.	
Sebelum	Sesudah
TP (Tujuan Pembelajaran) 1. Siswa mampu mengenali kosakata baru terkait aktivitas hobi dari teks bacaan sederhana melalui aktivitas interaktif di <i>Educaplay</i> . 2. Siswa mampu menjawab pertanyaan terkait isi teks bacaan dengan menggunakan fitur <i>Froggy Jumps</i> . 3. Siswa dapat menemukan informasi penting dari teks bacaan sederhana tentang hobi menggunakan fitur <i>Fill in the Blanks</i> . 4. Siswa dapat mencocokkan kosakata dengan gambar yang sesuai	TP (Tujuan Pembelajaran) Peserta didik mampu memahami kosakata dan informasi dari teks bacaan sederhana bertema hobi secara bertahap melalui aktivitas interaktif menggunakan fitur <i>Slideshow</i> , <i>Froggy Jumps</i> , <i>Fill in the Blanks</i> , dan <i>Matching Pairs</i> di <i>Educaplay</i> .

melalui fitur *Matching Pairs*

Dilakukan revisi materi yang berkaitan dengan Tujuan Pembelajaran sesuai dengan masukan dari Ibu Tri Wahyuni, S.Pd selaku validator materi.

Tabel 5. Revisi Ahli Media

Komentar dan Saran dari ahli media :	
Identitas “Jerman” belum nampak atau muncul di media Interaktif	
Sebelum	Sesudah
	

Dilakukan revisi media dengan menambahkan identitas Jerman yaitu bendera Jerman yang ditunjukkan panah biru

() sesuai dengan masukan dari bapak Hendro Ariyanto, S.Sn.,M.Si. sebagai ahli media.

Setelah dilakukan tahap revisi, diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran *educaplay* yang dapat diakses melalui tautan https://www.educaplay.com/challenge/1909672-das_hobbys/. Tautan tersebut dapat diakses secara online dan menampilkan media pembelajaran *educaplay* yang telah dikembangkan.

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, dilakukan revisi terhadap beberapa komponen desain media berdasarkan masukan yang diberikan. Revisi tersebut mencakup perbaikan pada aspek bahasa, tampilan visual, serta kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya revisi ini, media pembelajaran *Educaplay* yang dikembangkan dinilai telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi maupun penyajian, sehingga siap digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI SMA.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan antara lain:

1. Tahapan Pengembangan yang Terbatas
Salah satu keterbatasan dalam penelitian ini adalah tahapan pengembangan yang tidak

dilaksanakan secara menyeluruh. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap revisi desain sesuai dengan model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan. Media yang dikembangkan pada penelitian ini belum diuji coba secara langsung di kelas maupun dianalisis efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa secara menyeluruh.

2. Fokus pada Satu Keterampilan Bahasa
Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media yang menunjang keterampilan membaca (*Leseverstehen*) dalam pembelajaran bahasa Jerman. Media yang dikembangkan belum dapat menjelaskan potensi media *Educaplay* dalam meningkatkan keterampilan bahasa lainnya seperti menyimak, menulis, atau berbicara.
3. Ruang Lingkup Materi yang Spesifik
Pengembangan media ini hanya mencakup tema “*Hobbys*” yang sesuai dengan kurikulum Merdeka kelas XI SMA. Oleh karena itu, pengembangan media ini untuk tema atau jenjang lain masih memerlukan pengembangan dan penelitian lebih lanjut..

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media digital *educaplay* tema *Hobbys* untuk keterampilan membaca Bahasa Jerman kelas XI SMA diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Proses pengembangan media digital *Educaplay* tema *Hobbys* untuk keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI SMA dikembangkan melalui tahapan pengembangan menurut model Borg & Gall hingga tahap revisi desain. Media yang dihasilkan dalam penelitian ini menggunakan empat fitur utama dari platform *Educaplay*, yaitu *Slideshow*, *Froggy Jumps*, *Fill in the Blanks*, dan *Matching Pairs*. Pada fitur *Slideshow* terdapat 9 slide yang berisi materi tema *Hobbys* dan pada 3 fitur lainnya masing-masing berisi 10 soal. Keempat fitur ini didesain menarik dan interaktif untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman (2) Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan validasi media dan validasi materi memperoleh kelayakan media sebesar 98% dan kelayakan materi sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa media digital *educaplay* yang dikembangkan pada penelitian ini tema *Hobbys* untuk keterampilan membaca layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman Kelas XI SMA.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media digital *educaplay* tema *Hobbys* untuk keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI SMA disarankan guru bahasa Jerman untuk memanfaatkan media *Educaplay* sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan guna menunjang keterampilan membaca siswa. Adapun untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar melanjutkan tahapan pengembangan hingga tahap uji coba di kelas sehingga efektivitas media dapat dinilai secara lebih menyeluruh. Selain itu, pengembangan media dengan menggunakan *educaplay* dapat juga diarahkan untuk keterampilan bahasa lainnya seperti menulis, menyimak dan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh, A., & Afifah, L. (2021). Quizizz Sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 28. <https://doi.org/10.30651/lf.v5i1.5110>
- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 210–221. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12599>
- Arianto, B. Y. P. (2018). Pengembangan Aplikasi Kuis untuk Keterampilan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Jerman Kelas X Semester 2 berbasis Android melalui Situs Web Appsgeyser. *Laterne*, 7(2). <http://app.appsgeyser.com/6936166/AyoBelajar>
- Arsyad. Azhar, (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta, Raja Grafindo Persada
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Ehlers, Swantje. 1992. *Lesen als Verstehen: Zum Verstehen F remdsprachlicher Literarischer Texte und zu Ihrer Didaktik*. Berlin: Langenscheidt
- Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Tersedia pada laman [web: http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20Digital.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20Digital.pdf). Diakses Pada 5 Februari 2025.

- Nieveen, N., 1999. Prototyping to reach Product Quality. Springer Netherlands, Dordrecht. <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>. Diakses pada 10 Februari 2025.
- Nurita, L., Wathoni, M., & Widyasari, N. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. 2361–2366.
- Situngkir, D. M., Situmorang, M. V., Siagian, G., Biologi, P., Keguruan, F., Ilmu, D., & Universitas, P. (2024). Jurnal Rectum PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY UNTUK SISTEM EKSKRESI DI KELAS VIII, 355–369.
- Soegiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
- Supriyono, S. (2022). DEVELOPMENT IN EDUCATION : Model Borg & Gall.ReaseachGate, May, 10. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.10113.94566>
- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). Pemanfaatan video animasi dan games Educaplay untuk peningkatan hasil belajar peserta didik materi sejarah Pancasila. 1(1), 63–71.
- Tarigan, Henry Guntur. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa,2008.