

Pengembangan Flashcard Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 sebagai Media Pembelajaran Tema Sich Vorstellen untuk Keterampilan Menulis Bahasa Jerman

Nabila Gea Arda Permata

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nabila.21005@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

Pengembangan media dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa kelas X dalam keterampilan menulis tema *Sich Vorstellen* yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan struktur kalimat dan konjugasi kata kerja berdasarkan subjek. Selain itu, bahasa Jerman merupakan bahasa yang baru dipelajari siswa kelas X, sehingga diperlukan media sebagai variasi pembelajaran yang menyenangkan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan dan kelayakan *flashcard* interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran tema *Sich Vorstellen* untuk keterampilan menulis bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan dari *flashcard* interaktif. Metode dalam penelitian ini yaitu RnD model ADDIE yang dibatasi pada tahap *development*. Data diperoleh melalui hasil lembar validasi ahli materi dan ahli media. Hasil lembar validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media memperoleh presentase kelayakan yang sama yaitu 96%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, keterampilan menulis, *Sich Vorstellen*, *Articulate Storyline 3*, pembelajaran bahasa Jerman

Abstract

The media development was motivated by the difficulty of tenth grade students in writing skills on the theme *Sich Vorstellen*, which was caused by the lack of mastery of sentence structure and verb conjugation based on the subject. In addition, German language is become part of the foreign language lesson in high school, especially for tenth grade students, so media is needed as a fun variation of learning. The formulation of the problem in this study was how were the development process and the feasibility of interactive flashcards based on *Articulate Storyline 3* as a learning medium for *Sich Vorstellen* theme for German writing skills. This study aimed to determine the development process and feasibility of interactive flashcards. The method in this study was RnD with the ADDIE model, which was limited to the development stage. Data was obtained through the results of material expert and media expert validation sheet. The results of the validation sheet of material experts and media experts showed that the media obtained the same percentage of feasibility, namely 96%. It can be concluded that the media was considered very feasible to use as learning media.

Keywords: learning media, writing skills, *Sich Vorstellen*, *Articulate Storyline 3*, german language education

Auszug

Die Entwicklung der Medium wurde durch die Schwierigkeiten der zehnten Klasse beim Schreibfertigkeit zum Thema „Sich Vorstellen“ motiviert, die durch die mangelnde Beherrschung der Satzstruktur und der Verbkonjugation je nach Subjekt verursacht wurden. Außerdem ist Deutsch für die zehnten Klassen eine neue erlernte Fremdsprache, so dass das Medium als eine spaßige Variante des Lernens benötigt. Die Problemstellung in dieser Untersuchung war, wie der Entwicklungsprozess und die Machbarkeit von interaktiven Flashcards auf Basis von *Articulate Storyline 3* als Lernmedium zum Thema *Sich Vorstellen* für die deutsche Schreibfertigkeit waren. Das Ziel dieser Untersuchung war es, den Entwicklungsprozess und die Machbarkeit von interaktiven Flashcards zu ermitteln. Die Methode in dieser Untersuchung war RnD mit dem ADDIE-Modell, das auf die Entwicklungsphase beschränkt war. Die Daten wurden anhand der Ergebnisse der Validierungsbögen von Materialexperten und Medienexperten gesammelt. Die Ergebnisse der Validierungsbögen von Materialexperten und Medienexperten zeigten, dass die Medien den gleichen Prozentsatz an Machbarkeit erhielten, nämlich 96 %. Es lässt sagen, dass die Medien als sehr gut geeignet für den Einsatz als Lernmedien angesehen wurden.

Schlüsselwörter: Lernmedium, Schreibfertigkeit, Sich Vorstellen, Articulate Storyline 3, Deutschunterricht

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian materi kepada siswa dengan cara yang lebih menarik. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat, maka dapat merangsang perhatian, pikiran, serta minat dalam proses belajar mengajar sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang telah diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Lautfer (1993: 12) yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat yang membantu guru menyampaikan materi ajar, menumbuhkan kreativitas siswa, dan memusatkan fokus siswa selama terjadinya proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang dikembangkan dengan baik akan membantu siswa dalam meningkatkan berbagai keterampilan, salah satunya yaitu keterampilan berbahasa, seperti bahasa Jerman.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa, diantaranya keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Dalam keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*) dibutuhkan penguasaan struktur kalimat agar pembaca dapat memahami hal yang disampaikan oleh penulis. Oleh karena itu, keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan yang sulit dikuasai oleh siswa, khususnya pada tingkat pemula atau siswa kelas X. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bersama guru bahasa Jerman di SMAN 15 Surabaya yang menyatakan bahwa keterampilan menulis bukan merupakan keterampilan yang mudah bagi siswa kelas X yang baru mengenal bahasa Jerman sehingga siswa mengalami kesalahan dalam keterampilan menulis.

Keterampilan menulis yang harus dikuasai oleh siswa kelas X adalah menulis kalimat sederhana mengenai *Sich Vorstellen*. Hal itu dikarenakan *Sich Vorstellen* merupakan materi dasar dalam pembelajaran bahasa Jerman. *Sich Vorstellen* memuat ungkapan (*Redemittel*) untuk memperkenalkan diri, dimulai dari nama (*Name*), umur (*Alter*), asal (*Herkunft*), tempat tinggal (*Wohnort*), dan nomor ponsel (*Handynummer*). Kemudian, pada materi tersebut juga akan memuat ungkapan salam pembuka (*Gruß*) dan salam penutup (*Abschied*). Dalam materi ini, siswa akan diajarkan untuk menyusun kalimat pernyataan dan pertanyaan sederhana. *Sich Vorstellen* merupakan materi dasar dalam pembelajaran bahasa Jerman. Muatan dalam materi ini terlihat sederhana, namun berbekal dari pengalaman peneliti pada saat PLP dan informasi dari guru bahasa

Jerman di SMAN 15 Surabaya, siswa masih mengalami kesalahan dalam menulis kalimat sederhana mengenai *Sich Vorstellen*. Hal ini disebabkan kurangnya penguasaan struktur kalimat dan pemahaman konjugasi kata kerja berdasarkan kata ganti orang dalam menyusun kalimat sederhana dalam *Sich Vorstellen*. Selain itu, materi ini merupakan materi baru yang sebelumnya belum dikenal oleh siswa kelas X. Dengan demikian, variasi pembelajaran seperti penggunaan media interaktif dengan visual yang menarik dapat dijadikan sarana untuk mengenalkan bahasa Jerman dengan cara yang lebih menyenangkan. Berbekal dari pengalaman peneliti pada saat melakukan program PLP (Pengenal Lapangan Persekolahan), siswa akan lebih semangat dan tertarik apabila terdapat media dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, saat ini diperlukan adanya inovasi-inovasi guru untuk menggunakan atau mengembangkan media agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menghidupkan kegiatan belajar mengajar. Menurut Sadiman (dalam Hidayat, 2017: 182) dalam teori media pembelajaran menyatakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan untuk merangsang perhatian, perasaan, dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media bukan sekedar sarana penyampaian materi, namun media juga berperan dalam membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, serta menciptakan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kendala yang dialami oleh siswa kelas X, maka salah satu media yang dapat dijadikan sebagai variasi pembelajaran yaitu *flashcard* interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Menurut Angreany (dalam Wahyuni, 2020: 11) mengemukakan bahwa *flashcard* merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki bentuk kartu kecil pada bagian depan terdapat gambar dan bagian belakang terdapat kata maupun kalimat sebagai keterangan. *Flashcard* dapat membantu siswa untuk meningkatkan daya ingat. Pada umumnya *flashcard* dimainkan secara tatap muka (*offline*), namun untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, *flashcard* fisik akan dikembangkan menjadi *flashcard* digital yang interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, seperti *flashcard*. Melalui *flashcard* ini, siswa dapat belajar mengenai *Sich Vorstellen* dan berlatih menulis kalimat sederhana. Dalam *software* ini, terdapat fitur umpan balik otomatis yang memberikan respon langsung terhadap jawaban siswa. Melalui fitur ini apabila siswa menulis jawaban yang salah, siswa dapat mengetahui secara langsung letak kesalahannya. Selain itu, dalam *software* ini

memuat teks, gambar, suara, dan fitur yang interaktif lain seperti tombol navigasi yang membuat media semakin menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana proses pengembangan *flashcard* interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran tema *Sich Vorstellen* untuk keterampilan menulis bahasa Jerman?; 2) Bagaimana kelayakan *flashcard* interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran tema *Sich Vorstellen* untuk keterampilan menulis bahasa Jerman?. Kemudian, tujuan dari penelitian ini, antara lain: 1) Untuk mengetahui proses pengembangan *flashcard* interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran tema *Sich Vorstellen* untuk keterampilan menulis bahasa Jerman.; 2) Untuk mengetahui kelayakan *flashcard* interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran tema *Sich Vorstellen* untuk keterampilan menulis bahasa Jerman. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk: 1) Membantu siswa memahami materi *Sich Vorstellen* dan menyusun kalimat sederhana dalam tema *Sich Vorstellen* dengan variasi media yang menarik dan interaktif. 2) Memberikan variasi media pembelajaran bagi guru dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital agar pembelajaran lebih menyenangkan. 3) Bahan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development*. *Research and Development* adalah metode yang digunakan untuk memperbaiki produk yang sudah ada atau menciptakan produk baru yang akan bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran. Sugiono (dalam Rustamana et al., 2024: 62), berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk melalui tahapan pengujian terhadap kelayakan produk yang telah dirancang. Sedangkan menurut Gay (dalam Rustamana et al., 2024: 62), penelitian pengembangan bukan untuk menguji teori, melainkan mengembangkan produk yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah. Pendapat yang dikemukakan oleh para ahli sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini akan menggunakan media yang sudah ada yaitu *flashcard*. *Flashcard* akan dikembangkan menjadi lebih interaktif dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3*. Model pengembangan yang

digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE. Dalam model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahapan, namun dalam penelitian ini dibatasi pada tahapan ketiga, antara lain: 1) *Analysis* (analisis) yang bertujuan agar kegiatan yang dilakukan tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan. Dalam tahap ini, analisis dilakukan melalui studi lapangan didasarkan pada pengamatan peneliti pada saat melakukan program PLP dan wawancara bersama guru bahasa Jerman di SMAN 15 Surabaya.; 2) *Design* (perancangan) yang dilakukan dengan menjadikan tahap analisis sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Perancangan dilakukan dengan 2 tahapan. Tahap pertama yaitu menentukan materi. Materi yang digunakan yaitu *Sich Vorstellen*. Pada tahap ini menentukan ungkapan (*Redemittel*) dalam kalimat pernyataan dan pertanyaan yang akan digunakan untuk mengungkapkan, diantaranya: nama (*Name*), umur (*Alter*), asal (*Herkunft*), tempat tinggal (*Wohnort*), nomor ponsel (*Handynummer*). Kemudian, materi ini akan memuat ungkapan (*Redemittel*) mengenai salam dalam bahasa Jerman yaitu salam pembuka (*Gruß*) dan salam penutup (*Abschied*). Selain materi, media ini juga memuat latihan soal untuk mendukung tujuan pembelajaran yang berfokus pada keterampilan menulis tema *Sich Vorstellen*. Latihan soal terdiri dari 3 bentuk, antara lain: isian singkat, menyusun kata menjadi kalimat, dan uraian. Kemudian, setelah menentukan materi, tahap berikutnya yaitu desain *flashcard* interaktif. Pengembangan media ini akan menggunakan *software Articulate Storyline 3* dan elemen desain akan dibuat melalui Canva.; 3) *Development* (pengembangan) merupakan realisasi dari konsep yang telah dirancang.

Dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi sebagai instrumen dan teknik pengumpulan data. Lembar validasi akan digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Terdapat dua lembar validasi ahli dalam penelitian ini. Pertama, lembar validasi materi yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan dari media yang digunakan apakah sudah sesuai dengan materi. Kedua, lembar validasi media yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Setelah memperoleh data melalui lembar validasi ahli, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan skala Likert dan menggunakan rumus berikut.

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

Gambar 1: Rumus kelayakan media

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Total skor yang didapatkan

$\sum xi$ = Total skor ideal (skor maksimum)

Rumus tersebut dipaparkan oleh Sugiono (2016). Setelah data dihitung menggunakan rumus di atas, langkah berikutnya adalah melakukan analisis berdasarkan kriteria untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran.

Tabel 1 Kriteria kelayakan media

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu *flashcard* interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan tema *Sich Vorstellen*, media berfokus pada keterampilan menulis khususnya dalam kalimat sederhana. Berbeda dengan *flashcard* yang umumnya berisi daftar kosakata, media *flashcard* ini dikemas dan memuat kumpulan materi *Sich Vorstellen* yang disusun secara terstruktur berdasarkan submateri agar mudah mengakses setiap materi. Selain materi dengan tema *Sich Vorstellen*, media ini juga dilengkapi dengan latihan soal. Latihan dirancang untuk melatih siswa menulis kalimat sederhana sesuai dengan struktur kalimat dan konjugasi kata kerja berdasarkan subjeknya. Latihan soal terdiri dari 3 jenis, yaitu isian singkat, menyusun kata menjadi kalimat, dan uraian. Latihan disusun dalam *Articulate Storyline 3* dan dilengkapi dengan fitur umpan balik otomatis terhadap jawaban yang telah dikirimkan. Media didesain secara menarik, audio untuk mengajarkan pelafalan yang benar dari materi yang disajikan. Media pada penelitian ini juga dilengkapi dengan tombol navigasi yang menyebabkan penggunaan media menjadi lebih interaktif.

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar validasi. Berikut ini pembahasan secara detail mengenai hasil lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media:

1. Hasil lembar validasi ahli materi

Validator ahli materi dalam penelitian ini yaitu Ibu Yeti Sofianah, S. Pd. selaku guru bahasa Jerman di SMAN 15 Surabaya. Penilaian difokuskan pada isi materi yang ada dalam media. Instrumen yang digunakan memuat beberapa indikator yang dinilai menggunakan skala 1 hingga 5. Hasil dari proses validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Validasi ahli materi

No	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Jerman.					√	Sangat setuju
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√	Sangat setuju
3.	Media tepat digunakan untuk menyampaikan materi <i>Sich Vorstellen</i> .					√	Sangat setuju
4.	Isi materi yang disajikan menarik sehingga mendorong minat siswa untuk belajar.				√		Setuju
5.	Bentuk latihan soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√	Sangat setuju
6.	Isi media mencakup keseluruhan materi <i>Sich Vorstellen</i> .				√		Sangat setuju
7.	Materi memberikan penjelasan yang mudah dipahami mengenai cara menyusun kalimat tema „ <i>Sich Vorstellen</i> “ dengan tepat (Struktur kalimat dan konjugasi kata kerja)					√	Sangat setuju
8.	Materi disusun secara sistematis dan mudah diikuti oleh siswa.					√	Sangat setuju
9.	Materi berisi latihan soal yang mendukung keterampilan menulis siswa.				√		Setuju
10.	Kosakata yang digunakan mudah dipahami atau setara dengan level A1 Bahasa Jerman.					√	Sangat setuju

Pengembangan Flashcard Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 sebagai Media Pembelajaran Tema Sich Vorstellen untuk Keterampilan Menulis Bahasa Jerman

Tabel di atas merupakan hasil lembar validasi ahli materi. Berdasarkan hasil lembar validasi ahli materi di atas dapat diperoleh informasi bahwa terdapat 8 indikator yang memperoleh skor 5 (sangat setuju) dan 2 indikator memperoleh skor 4 (setuju). Dengan demikian, total skor yang didapatkan dari seluruh indikator adalah 48 skor. Kemudian, total skor tersebut akan diolah menggunakan rumus dari Sugiono sebagai berikut.

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

$$= \frac{48}{50} \times 100 = 96\%$$

Keterangan:
P= Presentase kelayakan
 $\sum x$ = Total skor yang didapatkan
 $\sum xi$ = Total skor maksimum

Berdasarkan perhitungan, diperoleh skor akhir 96%. Setelah itu, presentase tersebut dikategorikan ke dalam tabel kriteria kelayakan media. Berdasarkan kriteria kelayakan, maka dengan skor akhir 96% dapat disimpulkan bahwa materi yang termuat dalam media dinyatakan sangat layak dan tidak perlu revisi.

2. Hasil lembar validasi ahli media

Validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Validator dalam penelitian ini yaitu Bapak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si. dosen prodi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya. Instrumen yang digunakan memuat beberapa indikator yang dinilai menggunakan skala 1 hingga 5. Hasil dari proses validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Validasi ahli media

No	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi pembelajaran.					√	Sangat setuju
2.	Keselarasan komposisi warna.				√		Setuju
3.	Keterbacaan jenis dan ukuran font yang digunakan dalam media.					√	Sangat setuju
4.	Elemen visual serta fitur interaktivitas dalam media menarik sehingga mendorong minat siswa dalam belajar bahasa Jerman.					√	Sangat setuju

5.	Fitur interaktif berfungsi dengan baik.					√	Sangat setuju
6.	Tata letak elemen pada media disusun secara terstruktur.					√	Sangat setuju
7.	Instruksi penggunaan media jelas.				√		Setuju
8.	Media dapat diakses melalui website.					√	Sangat setuju
9.	Media disusun sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran di era digital.					√	Sangat setuju
10.	Media dapat digunakan siswa secara mandiri.					√	Sangat setuju

Tabel di atas merupakan hasil lembar validasi ahli media. Hasil lembar validasi ahli media di atas menunjukkan bahwa terdapat 2 indikator memperoleh skor 4 (setuju) dan 8 indikator yang memperoleh skor 5 (sangat setuju). Dengan demikian, total skor yang didapatkan dari seluruh indikator adalah 48 skor. Selanjutnya, total skor tersebut diolah dengan menggunakan rumus dari Sugiono sebagai berikut.

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

$$= \frac{48}{50} \times 100 = 96\%$$

Keterangan:
P= Presentase kelayakan
 $\sum x$ = Total skor yang didapatkan
 $\sum xi$ = Total skor maksimum

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh skor akhir 96%. Selanjutnya, presentase tersebut dikategorikan ke dalam tabel kriteria kelayakan media. Berdasarkan kriteria kelayakan, maka dengan skor akhir 96% dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak dan tidak perlu revisi.

B. PEMBAHASAN

Dalam pembahasan dijelaskan secara detail mengenai hasil dari setiap proses pengembangan media Adapun pembahasan dari setiap tahapan, di antaranya:

a) *Analysis* (analisis)

Analisis merupakan tahapan pertama dalam proses pengembangan media pembelajaran model ADDIE yang bertujuan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam tahap ini, analisis dilakukan melalui studi lapangan dengan berbekal pengalaman pada saat menjalankan program PLP dan wawancara bersama guru bahasa Jerman di SMAN 15 Surabaya. Berdasarkan

hasil wawancara diperoleh informasi bahwa keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*) merupakan keterampilan berbahasa yang tidak mudah bagi siswa kelas X yang baru mengenal bahasa Jerman. Oleh karena itu, siswa masih mengalami kesalahan dalam menulis kalimat sederhana mengenai *Sich Vorstellen*. Kesalahan yang dialami oleh siswa terletak pada penguasaan struktur kalimat dan konjugasi kata kerja berdasarkan subjek nya (kata ganti orang). Berkaitan dengan hal tersebut, maka diperlukan adanya pemahaman dan penguasaan mengenai struktur kalimat, konjugasi kata kerja berdasarkan subjek nya (kata ganti orang), serta latihan soal yang mendukung keterampilan menulis kalimat sederhana mengenai *Sich Vorstellen*.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara bersama narasumber juga diperoleh informasi bahwa siswa senang terhadap hadirnya media dalam pembelajaran terutama media interaktif. Hal itu sesuai dengan bekal pengalaman pada saat menjalankan program PLP yaitu siswa akan tertarik jika menggunakan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa siswa kelas X baru mengenal dan mempelajari bahasa Jerman sehingga siswa masih mengalami kesulitan untuk menulis kalimat sederhana dalam *Sich Vorstellen*. Oleh karena itu, diperlukan adanya variasi pembelajaran seperti media interaktif sebagai sarana untuk mengenalkan bahasa Jerman dengan cara yang lebih menyenangkan. Salah satu media interaktif yang tepat yaitu *flashcard* interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

b) Design (Perancangan)

Perancangan dilakukan dalam 2 tahap:

1) Menentukan materi

Materi yang digunakan dalam media ini yaitu *Sich Vorstellen* yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Capaian pembelajaran dalam materi ini yaitu peserta didik dapat menyusun teks tulis sederhana dalam bentuk dialog, formulir isian, pos-el (email), dan teks sederhana lainnya tentang kehidupan sehari-hari, lingkungan sekitar dan lintas budaya. Sedangkan tujuan pembelajaran dari materi ini yaitu menyusun kalimat sederhana untuk memperkenalkan diri (nama, umur, asal, tempat tinggal, nomor ponsel) sesuai dengan struktur kalimat dan konjugasi kata kerja berdasarkan subjeknya. Materi yang ada dalam media memuat ungkapan (*Redemittel*) dalam menulis kalimat pernyataan dan pertanyaan seputar *Sich Vorstellen* bentuk formal dan informal. Ungkapan-ungkapan tersebut digunakan untuk mengungkapkan, di antaranya: nama (*Name*); umur (*Alter*); Asal (*Herkunft*); tempat tinggal (*Wohnort*); nomor ponsel

(*Handynummer*). Selain itu, materi ini memuat penjelasan mengenai struktur kalimat dan konjugasi kata kerja berdasarkan kata ganti orang. Kemudian dijelaskan juga salam pembuka (*Gruß*) dan salam penutup (*Abschied*) dalam bahasa Jerman. Semua materi yang ada dalam media diperoleh dari beberapa sumber, antara lain buku Deutsch Echt Einfach A1.1, Goethe-Institut, kanal YouTube Learn German, dan website belajar-jerman.com. Selain materi pembelajaran, media ini juga memuat latihan soal yang bertujuan untuk mendukung tujuan pembelajaran yang berfokus pada keterampilan menulis tema *Sich Vorstellen*. Latihan soal terdiri dari 3 bentuk, antara lain: Isian singkat, menyusun kata menjadi kalimat, dan uraian.

2) Desain *flashcard* interaktif

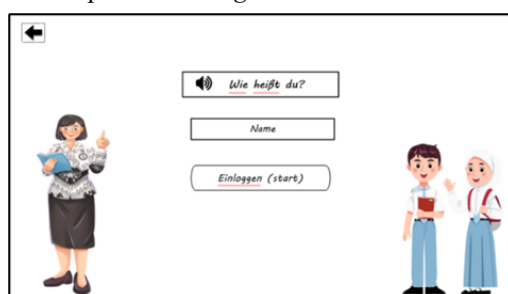
Media *flashcard* interaktif dikembangkan menggunakan *software Articulate Storyline 3*. Sementara itu, elemen yang digunakan dalam media dibuat melalui Canva. Berikut merupakan rancangan desain media berbasis *Articulate Storyline 3*.

- Tampilan menu awal media



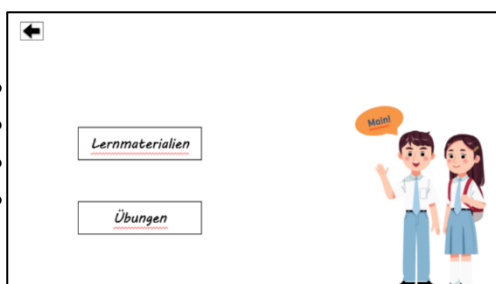
Gambar 2: Tampilan menu awal media

- Tampilan menu *log in*



Gambar 3: Tampilan menu *log in*

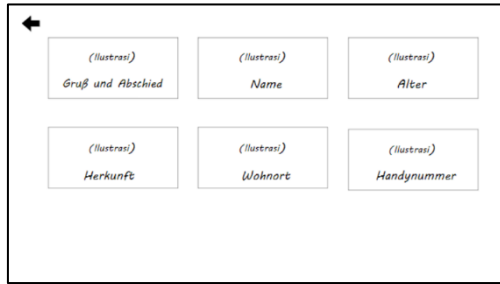
- Tampilan menu utama



Gambar 4: Tampilan menu utama

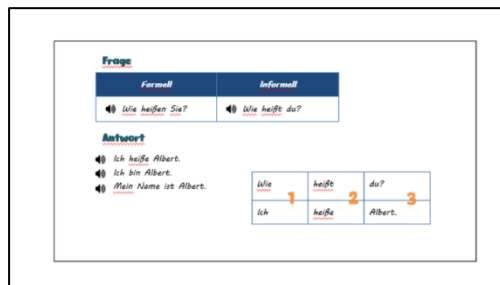
Pengembangan Flashcard Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 sebagai Media Pembelajaran Tema Sich Vorstellen untuk Keterampilan Menulis Bahasa Jerman

- Tampilan menu *Lernmaterialien*



Gambar 5: Tampilan menu *Lernmaterialien*

- Tampilan menu materi



Gambar 6: Tampilan menu materi

- Tampilan menu utama *Übung*



Gambar 7: Tampilan menu utama *Übung*

- Tampilan menu *Übung*



Gambar 8: Tampilan menu *Übung*

c) *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam proses pengembangan media model ADDIE yaitu *development* (pengembangan). Proses *development* (pengembangan) disesuaikan dengan perancangan yang telah dibuat. Berikut ini uraian hasil dari tahap *development* (pengembangan):

- Tampilan menu awal media

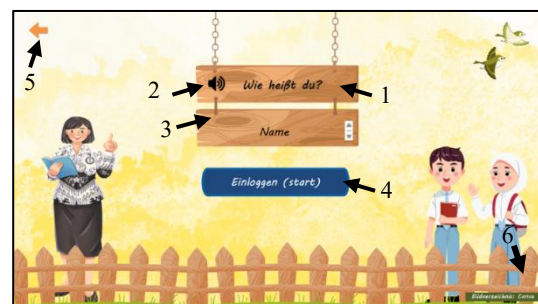


Gambar 9: Tampilan menu awal media

Gambar di atas menunjukkan tampilan awal saat pengguna telah mengakses media melalui tautan web https://deutsch-a1.github.io/Sich_Vorstellen/.

Menu ini dibuat dengan tampilan visual yang menarik dengan *background* dan elemen visual bertema “taman” serta bernuansa warna kuning, hijau, coklat. Hal tersebut bertujuan agar memberikan kesan hangat, cerah, tidak kaku sehingga mencerminkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan santai. Selain itu, pada menu ini juga ditampilkan tulisan “*Sich Vorstellen*” (panah no.1) sebagai judul materi. Kemudian, terdapat ilustrasi siswa sedang berdialog “*Guten Morgen!*” (panah no.2) yang menggambarkan salah satu sub materi. Pada menu ini juga dilengkapi dengan tombol-tombol navigasi, antara lain: antara lain: ✖ (panah no. 3) untuk menutup halaman; 🖥 (panah no. 4) untuk tampilan *fullscreen*; 👤 (panah no.5) untuk melihat profil penyusun; ⓘ (panah no.6) untuk melihat sumber-sumber yang digunakan untuk mengembangkan media; tombol *Los geht's* (panah no.7) untuk menuju ke menu *log in*.

- Menu *log in*

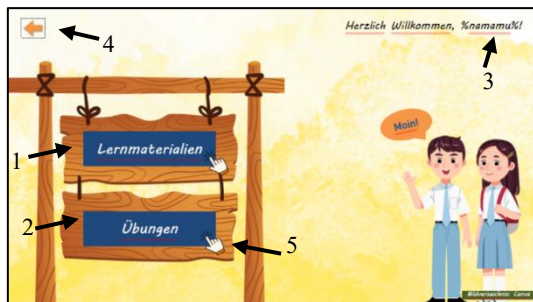


Gambar 10: Menu *log in*

Gambar di atas merupakan tampilan menu yang muncul ketika pengguna telah menekan tombol “*Los geht's*” pada tampilan awal. Pada menu ini terdapat tulisan “*Wie heißt du?*” (panah no.1) sebagai pertanyaan yang relevan dengan pengisian identitas pengguna. Tulisan tersebut dilengkapi dengan audio (panah no.2) untuk mengetahui pelafalan dari “*Wie heißt du?*”. Kemudian, di bawahnya terdapat kolom “*Name*” (panah no.3) yang digunakan pengguna untuk menuliskan nama sesuai identitas masing-masing. Apabila pengguna telah memasukkan nama, selanjutnya pengguna dapat menekan tombol

“Einloggen” (panah no.4). Tombol tersebut berfungsi untuk menuju ke menu selanjutnya yaitu menu utama. Selain itu, menu ini dilengkapi dengan tombol navigasi ◀ (panah no.5) yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya. Menu *log in* ini didesain dengan tampilan visual yang menarik dengan elemen yang dibuat melalui aplikasi Canva. Sumber dari elemen tersebut telah disebutkan pada panah no.6.

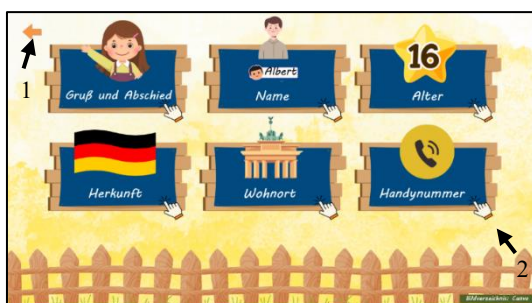
- Menu utama



Gambar 11: Menu utama

Pada menu utama ditampilkan 2 pilihan yaitu *Lernmaterialien* (materi pembelajaran) dan *Übungen* (latihan soal). *Lernmaterialien* (panah no.1) digunakan untuk menuju ke menu materi. *Übungen* (panah no.2) digunakan untuk menuju ke menu utama *Übung*. Kemudian, pada pojok kanan terdapat tulisan “Herzlich Willkommen, %namamu%!” (panah no.3). [%namamu%] merupakan referensi variable atau fitur dari *software Articulate Storyline 3* untuk menampilkan isi variable (nama) yang telah ditulis pada kolom “Name” pada menu *log in*. %namamu% akan berubah sesuai dengan nama yang telah diisi oleh pengguna. Kemudian, dalam menu ini terdapat tombol navigasi ◀ (panah no.4) untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu *log in* dan tombol ↩ (panah no.5) sebagai petunjuk letak untuk menekan pilihan yang akan dipilih.

- Menu Lernmaterialien

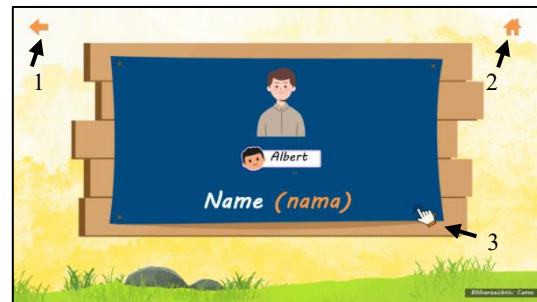


Gambar 12: Menu Lernmaterialien

Gambar di atas merupakan tampilan dari menu *lernmaterialien* yang terbagi dalam 6 bagian sub materi yaitu *Gruß* (salam pembuka) dan *Abschied* (salam penutup); *Name* (nama); *Alter* (umur); *Herkunft* (asal); *Wohnort* (tempat tinggal); *Handynummer* (nomor

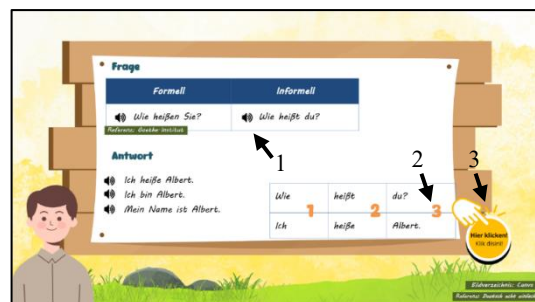
ponsel). Hal tersebut bertujuan agar materi tersusun secara terstruktur sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses setiap sub materi. Setiap bagian ditampilkan gambar dan kata sesuai yang mempresentasikan setiap materi yang akan dipelajari. Dalam menu tersebut terdapat 2 macam tombol navigasi yaitu tombol ◀ (panah no.1) yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya (menu utama) dan tombol ↩ (panah no.2) sebagai petunjuk letak untuk menekan materi yang akan dipilih.

- Menu materi



Gambar 13: Bagian depan menu materi

Menu ini merupakan letak pengembangan dari *flashcard* interaktif sehingga menu materi dibuat dengan mengadaptasi konsep *flashcard* yang terdiri dari dua bagian, yaitu bagian depan dan bagian belakang. Gambar di atas merupakan bagian depan dari salah satu sub materi yaitu “Name”. Bagian ini didesain dengan tampilan visual yang menarik dengan ilustrasi dan kata kunci sesuai sub materi seperti yang terlihat pada gambar 13. Pada bagian depan terdapat 3 tombol navigasi yaitu ◀ (panah no.1) untuk kembali ke menu *lernmaterialien*; ↩ (panah no.2) untuk kembali ke menu utama; ↩ (panah no.3) sebagai petunjuk letak untuk menekan materi agar berpindah ke bagian belakang materi. Dalam bagian ini telah diberikan animasi swivel. Animasi tersebut memberikan kesan visual seolah-olah pengguna sedang membolak-balikkan kartu.



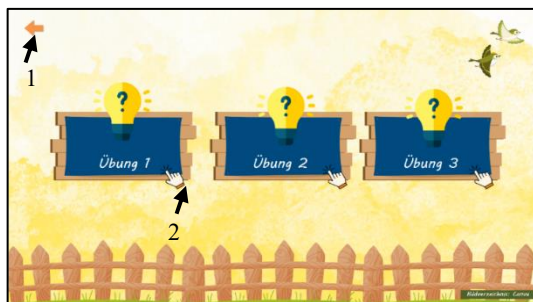
Gambar 14: Bagian belakang 1 menu materi



Gambar 15: Bagian belakang 2 menu materi

Kedua gambar di atas merupakan bagian belakang menu materi yang berisi penjelasan dari bagian depan. Belakang menu materi terdiri dari 2 bagian dengan penjelasan yang berbeda. Penjelasan pada bagian belakang 1 (gambar 14) yaitu mengenai ungkapan untuk menulis kalimat pertanyaan dan pernyataan mengenai sub materi dalam bentuk formal dan informal serta dilengkapi dengan audio (panah no.1). Kemudian, angka no.1, 2, 3 (panah no.2) merupakan penanda urutan struktur kalimat sesuai fokus pengembangan media yaitu untuk keterampilan menulis. Penjelasan urutan stuktur kalimat yang singkat tersebut kemudian diperluas melalui bagian belakang 2 (gambar 15), setelah pengguna menekan tombol "Hier klicken" (panah no.3). Pada gambar 15 berisi penjelasan secara lengkap mengenai struktur kalimat dan konjugasi kata kerja berdasarkan subjeknya. Penjelasan seluruh materi dalam kedua gambar tersebut bersumber dari buku *Deutsch echt einfach A1.1*, Goethe-Institut, kanal You-Tube Learn German, dan website belajar-jerman.com. Sumber-sumber tersebut telah dicantumkan dalam tampilan menu (panah no.4). Selain itu, pada gambar juga terdapat tanda seru berwarna merah (panah no.5) sebagai penanda catatan penting yang harus diperhatikan. serta tombol navigasi ◀ (panah no.6) untuk kembali ke bagian belakang 1 menu materi (gambar 15).

- Menu utama Übung



Gambar 16: Menu utama Übung

Tampilan di atas merupakan menu utama Übung. Dalam menu ini terdapat 3 bagian sesuai dengan jenis Übung. Dalam tampilan ini dilengkapi dengan 2 tombol navigasi yaitu ◀ (panah no.1) untuk kembali ke menu sebelumnya (menu utama) dan ➡ (panah no.2) sebagai petunjuk letak untuk menekan Übung yang akan dipilih.

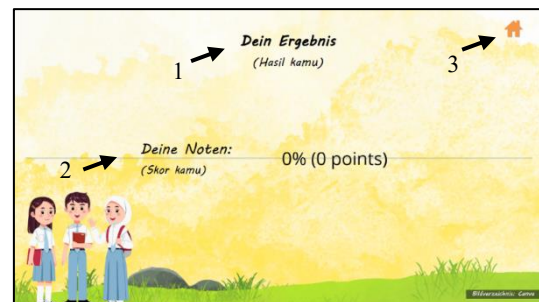
- Menu Übung



Gambar 17: Menu Übung

Gambar di atas merupakan salah satu tampilan menu Übung. Dalam setiap Übung terdapat perintah pengerjaan soal (panah no.1). Selain itu, terdapat kolom untuk mengisi jawaban (panah no.2) serta tombol *Absenden* (panah no.3) yang berfungsi untuk mengirim jawaban apabila pengguna telah mengisi jawaban. Kemudian, dalam menu ini juga dilengkapi tombol navigasi ◀ (panah no.4) untuk kembali ke soal sebelumnya, serta tombol navigasi ➡ (panah no.5) untuk menuju ke soal berikutnya.

- Menu hasil skor



Gambar 18: Menu hasil skor

Apabila pengguna telah menyelesaikan seluruh soal maka akan muncul tampilan menu hasil skor seperti gambar di atas. Dalam tampilan ini terdapat tulisan "Dein Ergebnis" (panah no.1) sebagai judul dari menu yang ditampilkan. Kemudian, skor dari jawaban yang telah dikerjakan akan muncul pada panah no.2. Dalam menu ini juga dilengkapi dengan tombol navigasi ; 🏠 (panah no.3) untuk kembali ke menu utama.

- Menu profil penyusun



Gambar 19: Menu profil penyusun

Gambar di atas merupakan tampilan profil penyusun. Dalam tampilan ini terdapat foto, nama serta asal instansi dari penyusun media. Menu ini juga dilengkapi dengan tombol navigasi ◀ (panah no.1) untuk kembali ke menu awal media.

- Menu sumber



Gambar 20: Menu sumber

Menu ini berisi daftar sumber yang digunakan dalam mengembangkan media. Terdapat 3 jenis sumber yaitu sumber materi, sumber elemen, dan sumber audio. Sumber-sumber tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan merujuk pada materi yang valid serta memperhatikan tampilan visual untuk mendukung pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, pada menu ini juga dilengkapi dengan tombol navigasi ◀ (panah no.1) untuk kembali ke menu awal media.

Berdasarkan hasil pengembangan media, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* telah berhasil dikembangkan sesuai dengan tahapan dalam model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada tahap ketiga yaitu *development*. Media ini memuat materi dan latihan soal yang disusun secara terstruktur, dengan fokus pada keterampilan menulis sederhana dalam tema *Sich vorstellen*. Media telah dikembangkan sesuai rancangan dengan tampilan visual menarik, dilengkapi audio untuk mengetahui pelafalan dari materi yang disajikan, fitur umpan balik otomatis terhadap jawaban yang telah dikirimkan, serta tombol-tombol navigasi yang membuat media menjadi lebih interaktif.

Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penelitian ini memiliki keterbatasan, diantaranya:

1. Elemen visual pada *software Articulate Storyline 3* terbatas, sehingga elemen visual dibuat menggunakan aplikasi Canva.
2. Fitur media belum dapat digunakan secara optimal pada semua jenis perangkat. Tombol navigasi *fullscreen* tidak dapat berjalan sebagaimana fungsinya pada saat pengguna mengakses media melalui perangkat iOS.
3. Penelitian ini menggunakan model

pengembangan ADDIE oleh Dick and Carey yang dibatasi sampai tahap ketiga, yaitu *development* (pengembangan).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diberikan kesimpulan bahwa *flashcard* interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran tema *Sich Vorstellen* untuk keterampilan menulis bahasa Jerman telah dikembangkan dengan baik. Proses pengembangan media dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dibatasi hingga tahapan ketiga. Tahapan tersebut yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). Media yang dikembangkan berfokus pada keterampilan menulis kalimat sederhana. Berbeda dengan *flashcard* yang umumnya berisi daftar kosakata, media *flashcard* ini dikemas dan memuat kumpulan materi *Sich Vorstellen* yang disusun secara terstruktur berdasarkan submateri agar mudah mengakses setiap materi. Selain materi, media ini juga memuat latihan soal yang terdiri dari 3 jenis, yaitu isian singkat, menyusun kata menjadi kalimat, dan uraian. Media ini dilengkapi dengan fitur umpan balik otomatis terhadap jawaban yang telah dikirimkan. Tampilan pada media pembelajaran ini didesain secara menarik, terdapat audio dan tombol-tombol navigasi sehingga media ini dapat menjadi lebih interaktif.

Media yang telah dikembangkan dilanjutkan dengan validasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi, dapat diperoleh informasi bahwa dari segi materi dan media mendapatkan presentase kelayakan yang sama yaitu 96%. Presentase tersebut menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat layak tanpa ada revisi, didasarkan kategori kelayakan media menurut Sugiono.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran, di antaranya:

1. Media *flashcard* interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital agar pembelajaran lebih menyenangkan
2. Media *flashcard* interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi bahasa Jerman lainnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
3. Media dapat dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya sebagai penelitian lanjutan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljatila, L.O.R. (2015). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif melalui Model Kooperatif Tipe Round Table pada Siswa Kelas X-1 SMAN 1 Kulisusu Barat. *Jurnal Humanika*, 3(15), 1–14.
- Arikunto, Suharsimi. Dr. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bana, R.E., Ekowati, C.K. and Blegur, I.K.S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android dan Ispring pada Materi Barisan dan Deret. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 5(1), 41–56.
- Hasan, M. et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Hidayat, S. (2017). Pendidikan Berbasiskan Media dan Modul. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 181–218.
- Lautfer. Ruth. (1993). *Pedoman Pelayanan Anak*. Malang Indonesia: Yayasan Persekutuan Pekabaran Injil Indonesia.
- Magdalena, I. et al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV SDN Karang Tengah 07'. *Anwarul*, 2(1), 38–53.
- Muskini, D.R., Wahyunningsih, D.F. and Pd, M. (2013). Instagram Story Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Kelas X Semester I', *Laterne*, 10(2), 1–15.
- Nuraini, D. and Mintowati, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X Sman 3 P. *Ejournal.Unesa. Ac. Id*, 7(1), 19–35.
- Rustamana, A. et al. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Susilo, A.A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 81.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 11.
- Yunanda Pradiani, N.P.W., Turmuzi, M. and Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469.
- Yuniar, I. and Wahyunningsih, F. (2022). Aplikasi Kartu Kata (Flash Card) untuk Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Semester 1. *E-Journal Laterne*, 11(3), 45–54.
- Zalzabilah, Zahra. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Concept Sentence dengan Media Flashcard untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman di SMAN 2 Sidoarjo*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.