

PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET DIGITAL BERBASIS CANVA TEMA "WOHNUNG" UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS XI SEMESTER GENAP

Dinda Futia Wulandari

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dinda.21008@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

Kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan lancar jika guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Di era sekarang media pembelajaran digital merupakan salah satu hal yang banyak diminati murid serta guru tertarik untuk mengaplikasikan media digital pada saat pembelajaran, tentunya hal tersebut juga bertujuan untuk merubah suasana pembelajaran dengan gaya baru agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan banyaknya media digital yang dikembangkan di masyarakat, booklet digital juga dapat menjadi salah satu pilihan media yang bisa digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar. Selain itu pada pembelajaran Bahasa Jerman yang sangat kompleks juga tidak dipungkiri bahwa memang perlu adanya media pembelajaran yang sesuai. Maka dibutuhkan media yang cocok untuk masing masing keterampilan tersebut. Metode dalam penelitian ini yaitu *Research And Development* dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap ketiga yaitu Development. Sumber data yang diperoleh berasal dari validator ahli media dan validator ahli materi. Sedangkan data yang diperoleh berasal dari lembar validasi kedua ahli. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar validasi dan dianalisis sekaligus dihitung menggunakan rumus skala likert. Hasil lembar validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh presentase kelayakan yang sama yaitu 94%, sehingga media dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran terkhususnya pada keterampilan membaca bahasa Jerman.

Kata kunci: media pembelajaran, keterampilan membaca, booklet digital, *Wohnung*, pembelajaran bahasa jerman

Abstract

Teaching and learning activities will run smoothly if teachers can choose learning media that are in accordance with the development of the times. In today's era, digital learning media is one of the things that many students are interested in and teachers are interested in applying digital media during learning, of course this also aims to change the learning atmosphere with a new style to make it more fun and not boring. With the many digital media developed in society, digital booklets can also be one of the media choices that can be used during teaching and learning activities. In addition, in learning German which is very complex, it is also undeniable that there is a need for appropriate learning media. So media that is suitable for each of these skills is needed. The method in this study is Research and Development with the ADDIE model which is limited to the third stage, namely Development. The data sources obtained come from media expert validators and material expert validators. While the data obtained comes from the validation sheets of both experts. The data collection technique is carried out using a validation sheet and is analyzed and calculated using the Likert scale formula. The results of the validation sheets of material experts and media experts show that the media developed obtained the same feasibility percentage, namely 94%, so the media is considered very suitable for use as a learning medium, especially for German reading skills.

Keywords: learning media, reading skills, digital booklet, *Wohnung*, german language learning

Auszug

Lehr und Lernaktivitäten können reibungslos verlaufen, wenn Lehrkräfte zeitgemäße Lernmedien auswählen können. Digitale Lernmedien sind heutzutage für viele Schüler und Lehrkräfte von Interesse, und sie setzen sie im Unterricht ein. Dies zielt natürlich auch darauf ab, die Lernatmosphäre zu verändern und sie unterhaltsamer und weniger langweilig zu gestalten. Angesichts der Vielzahl digitaler Medien, die in der Gesellschaft entwickelt werden, können auch digitale Broschüren eine Möglichkeit sein, im Lehr- und Lernprozess eingesetzt zu werden. Gerade im komplexen Deutschlernen besteht ein Bedarf an geeigneten Lernmedien. Daher werden für jede dieser Fertigkeit geeignete Medien benötigt. Die Methode dieser Untersuchung basiert auf Forschung und Entwicklung mit dem ADDIE-Modell, das sich auf die

dritte Phase, die Entwicklung, beschränkt. Die Datenquellen stammen von Medien- und Materialexperten. Die erhaltenen Daten stammen aus den Validierungsbögen beider Experten. Die Datenerhebung erfolgt mithilfe eines Validierungsbogens und wird anhand der Likert-Skala analysiert und berechnet. Die Ergebnisse der Validierungsbögen der Materialexperten und Medienexperten zeigen, dass die entwickelten Medien den gleichen Umsetzbarkeitsgrad von 94 % erreichten und daher als sehr geeignet für den Einsatz als Lernmedium, insbesondere für die deutsche Lesekompetenz, gelten.

Schlüsselwörter: lernmedien, lesefertigkeit, Booklet, Wohnung, Deutschunterricht

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan lancar jika guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Di era sekarang media pembelajaran digital merupakan salah satu hal yang banyak diminati murid serta guru tertarik untuk mengaplikasikan media digital pada saat pembelajaran, tentunya hal tersebut juga bertujuan untuk merubah suasana pembelajaran dengan gaya baru agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan banyaknya media digital yang dikembangkan di masyarakat, booklet digital juga dapat menjadi salah satu pilihan media yang bisa digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar. Menurut Sarip (dalam Hidayati, 2022: 2), booklet digital merupakan sebuah perubahan dari booklet berbentuk fisik yang diubah menjadi bentuk digital, hal ini dapat lebih mempermudah dalam pengaksesan sekaligus bisa dinikmati dimana saja dan kapan saja.

Selain itu pada pembelajaran Bahasa Jerman yang sangat kompleks juga tidak dipungkiri bahwa memang perlu adanya media pembelajaran yang sesuai. Terutama pada keterampilan membaca, mengingat dalam Bahasa Jerman mempunyai empat keterampilan yaitu: *Schreibfertigkeit* (keterampilan menulis), *Lesefertigkeit* (keterampilan membaca), *Sprechfertigkeit* (keterampilan berbicara), dan *Hörfertigkeit* (keterampilan menyimak). Maka dibutuhkan media yang cocok untuk masing masing keterampilan tersebut, pengertian media dari Rösler dan Würffel (dalam Nadhifa, 2013: 2), "*Medien sind Mittel, mit denen Inhalte, Aufgaben usw. transportiert werden, um so den Erwerb von Wissen und Fertigkeiten zu unterstützen*". Media merupakan sebuah jembatan atau sarana dan prasarana yang dimanfaatkan sebagai pendukung dalam memperoleh sebuah keterampilan.

Kesimpulan dari uraian diatas media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu peran seorang guru sangat diperlukan untuk memberikan serta menentukan media yang sesuai dengan materi yang disajikan. Selain peran guru dari segi murid juga harus dipertimbangkan, karena setiap murid satu dengan yang lainnya mempunyai perbedaan dalam menerima atau menangkap materi. Apabila media sudah sesuai dengan materi maka akan sangat mudah bagi murid untuk

menyerap serta mencerna materi yang diberikan pada saat kegiatan belajar mengajar.

Oleh karena itu berdasarkan pengalaman serta pengamatan pada saat melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) yang dilaksanakan 4 bulan yaitu pada tanggal 12 Agustus sampai 29 November tahun 2024 di SMA Negeri 1 Gedangan, murid akan lebih bersemangat ketika pada saat pembelajaran guru menggunakan sebuah media baik itu berupa media permain maupun digital. Selain itu kelebihan dari media booklet digital yaitu mudah diakses dan tidak hanya itu booklet juga membantu meminimalisir rasa bosan murid hal ini dikarenakan halaman dari booklet cenderung lebih sedikit sehingga murid juga dapat lebih cepat menangkap isi dari materi tersebut Berdasarkan pengamatan pada saat pembelajaran bahasa Jerman bertema "*Wohnung*" murid cenderung belum mampu memahami isi yang terdapat pada teks terutama pada penjelasan kehidupan sehari-hari serta memperkenalkan macam macam tempat tinggal atau perabotan di dalam rumah. Dengan tema "*Wohnung*" diharap dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jerman, khususnya dalam berinteraksi sosial dan kehidupan sehari-hari.

Selain pemilihan materi, pemilihan media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu penelitian ini memilih untuk menggunakan media booklet digital yang akan dikembangkan melalui aplikasi Canva, hal ini dikarenakan aplikasi Canva mudah digunakan dan dilengkapi dengan fitur yang cukup lengkap. Selain itu media booklet digital yang akan dihasilkan dapat diakses menggunakan *QR code* ataupun masuk melalui link. Hal ini membuat peneliti termotivasi memakai judul skripsi "Pengembangan Media Booklet Digital Berbasis Canva Tema *Wohnung* Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI Semester Genap", untuk menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih hidup dan dapat meningkatkan konsentrasi murid dalam belajar Bahasa Jerman.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana pengembangan media booklet digital berbasis Canva tema "*Wohnung*" untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap?; 2) Bagaimana kelayakan media booklet digital berbasis Canva tema "*Wohnung*" untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap?. Kemudian, tujuan dari penelitian ini, antara lain:

Pengembangan Media Booklet Digital Berbasis Canva Tema “Wohnung” Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI Semester Genap

- 1) Untuk mengetahui pengembangan media booklet digital berbasis Canva tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap.;
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media booklet digital berbasis Canva tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap.

METODE

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Booklet Digital Berbasis Canva Tema *Wohnung* Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI Semester Genap” ini memakai metode penelitian *Research And Development (R&D)*. Menurut Waruwu (2024: 2), penelitian ini merupakan sebuah metode penelitian pengembangan yang sangat banyak digunakan di dunia akademik kalangan dewasa. Yang dimana penelitian ini bertujuan sebagai perancangan sekaligus menguji efektifitas sebuah produk. Selain itu metode ini juga menghasilkan sebuah produk yang didapat dari sebuah penemuan potensi masalah, disini lain mendesain serta mengembangkan suatu produk adalah Solusi yang tepat di dalam sebuah bidang pendidikan yang mana nantinya hal ini bisa dimanfaatkan dalam pembuatan sebuah model kepemimpinan kepala sekolah, modul ajar guru, serta model kurikulum. Pengembangan media *Booklet Digital* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini adalah kependekan kata dari 5 struktur langkah-langkah dalam sebuah kegiatan pengembangan, 5 struktur langkah-langkah dalam pengembangan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pemilihan model pengembangan ADDIE ini dikarenakan model ini dapat manjabarkan dengan jelas pendekatan yang tertata rapi pada sebuah pengembangan, dilansir dari Waruwu (2024: 8), model pengembangan ADDIE sudah banyak dipakai untuk alternatif dari pengembangan sebuah produk. Kelebihan dari model pengembangan ini juga sangat banyak, salah satunya adalah valid dalam setiap tahapan dikarenakan melewati proses analisis yang mendalam.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini disesuaikan dengan model pengembangan yang mana menggunakan model pengembangan ADDIE. Tetapi pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 3 dari 5 struktur langkah-langkah, hal ini dikarenakan penelitian ini hanya terfokus pada sebuah pengembangan suatu media pembelajaran saja dan agar dapat lebih efisien pada saat penelitian. 3 struktur langkah-langkah itu merupakan *Analyze, Design, Development*.

Dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi sebagai instrumen sekaligus untuk teknik pengumpulan datanya. Lembar validasi akan digunakan untuk mengetahui sebuah kelayakan suatu media yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini terdapat dua lembar validasi para ahli, yaitu lembar validasi ahli materi

dan lembar validasi ahli media. Setelah memperoleh data melalui lembar validasi kedua ahli, maka selanjutnya data tersebut akan dianalisis serta dihitung kelayakannya dengan menggunakan rumus skala likert. Berikut merupakan rumus skala likert

$$p = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan rumus:

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam bagian ini akan dijelaskan mengenai hasil penelitian yang telah diperoleh setelah melakukan pengumpulan data melalui lembar validasi ahli materi dan juga lembar validasi ahli media. Berikut ini pembahasan secara lengkap mengenai hasil dari lembar validasi ahli materi dan juga lembar validasi dari ahli media:

Tabel 1 Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Kategori	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.	Sangat baik					✓
2.	Materi sesuai dengan kurikulum dan standar pembelajaran.	Sangat baik					✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	Sangat baik					✓
4.	Isi materi sesuai dengan tingkat bahasa Jerman A1.	Baik				✓	
5.	Kesesuaian gambar dan materi tema “Wohnung”.	Baik				✓	
6.	Kelengkapan kosa kata dengan tema “Wohnung”.	Baik				✓	
7.	Ketepatan latihan soal	Sangat baik					✓

	untuk keterampilan membaca.						
8.	Materi meliputi aspek penting tentang “Wohnung”	Sangat baik					✓
9.	Materi relevan dengan kebutuhan murid.	Sangat baik					✓
10.	Materi mudah dipahami.	Sangat baik					✓

Validator ahli materi dalam penelitian ini yaitu bapak Sigit Tri Rahadi, S.S. Selaku guru bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Gedangan. Berdasarkan hasil lembar validasi di atas diperoleh total skor sebagai berikut:

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

$$P = \frac{47}{5 \times 10} \times 100$$

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

$$P = 94\%$$

Berdasarkan perhitungan, maka diperoleh skor akhir yaitu 94% setelah itu, presentase tersebut baru dapat dikategorikan ke dalam tabel kriteria kelayakan media. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan, maka dengan skor akhir 94% tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang tertuangkan pada media tersebut dinyatakan sangat layak.

Tabel 2 Lembar Validasi Ahli Media

No	Indikator	Kategori	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan desain menarik.	Setuju				✓	
2	Keterbaruan media booklet digital.	Sangat setuju					✓
3	Gambar media menarik.	Sangat setuju					✓
4	Gambar media jelas.	Sangat setuju					✓
5	Jenis <i>Font</i> mudah terbaca.	Sangat setuju					✓
6	Tampilan media	Setuju				✓	

	memiliki kepaduan.						
7	Warna Pada media memiliki kepaduan.	Setuju				✓	
8	Media dapat diakses dengan mudah.	Sangat setuju					✓
9	Media dapat digunakan secara efektif.	Sangat setuju					✓
10	Media layak digunakan.	Sangat setuju					✓

Validator ahli materi dalam penelitian ini yaitu bapak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si. Selaku dosen prodi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan hasil lembar validasi di atas diperoleh total skor sebagai berikut:

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

$$P = \frac{47}{5 \times 10} \times 100$$

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

$$P = 94\%$$

Berdasarkan perhitungan, maka diperoleh skor akhir yaitu 94% setelah itu, presentase tersebut baru dapat dikategorikan ke dalam tabel kriteria kelayakan media. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan, maka dengan skor akhir 94% tersebut dapat disimpulkan bahwa media tersebut dinyatakan sangat layak digunakan terkhususnya dalam pembelajaran baahasa jerman tema “Wohnung”.

Pembahasan

Dalam pembahasan akan dijelaskan pula secara detail mengenai hasil dari setiap proses pengembangan media adapun pembahasan dari setiap tahapan sebagai berikut:

A. Proses analisis (Analys)

Pada tahap ini merupakan tahap observasi atau pengamatan yang dimana peneliti melakukan pengamatan serta observasi dan juga berdasarkan dari pengalaman pada saat melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) yang dilaksanakan 4 bulan yaitu pada tanggal 12 agustus sampai 29 november tahun 2024 di SMA Negeri 1 Gedangan, sehingga dapat

mengetahui tentang adanya suatu masalah yang maana nantinya masalah tersebut akan menjadi penyebab adanya penelitian lebih lanjut. Hal ini nantinya juga akan tercetus Sebab akibat mengapa pengembangan media booklet digital berbasis Canva tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap diperlukan sebuah pengemabangan, pada tahap ini menemukan masalah dalam keterampilan membaca siswa kelas XI yakni: 1) Pemakaian media pembelajarandigital bisa dikatakan kurang bervariasi, 2) Penggunaan media pembelajaran di sekolah menggunakan media pembelajaran yang konvensional.

Dengan masalah yang sudah tertera di atas, oleh karena itu sangat diperlukan sebuah solusi yang tepat untuk mengembangkan sebuah media pada suatu pembelajaran agar lebih bervariasi.

B. Proses perancangan (Design)

Pada tahap ini dibagi kembali menjadi tiga tahapan berikut merupakan tahapan tersebut: 1) Pengumpulan materi. Setelah menemukan potensi masalah, maka langkah selanjutnya adalah penjelasan tentang bagaimana pengumpulan materi dari media pembelajaran booklet digital berbasis Canva tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap. Pengumpulan materi yang digunakan merupakan materi “Wohnung” yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang sedang berlaku di sekolah yaitu kurikulum merdeka fase F. Proses pengumpulan materi pada penelitian ini diperoleh dari beberapa sumber, seperti: buku Netzwerk dan kanal dalam bahasa Jerman yang menjabarkan terkait materi “Wohnung”, apabila pengumpulan materi telah selesai terlaksana maka materi yang diperoleh dari sumber tersebut yang nantinya akan menjadi isi dan akan di tuangkan kedalam media pembelajaran booklet digital berbasis canva tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca siswa XI semester genap.

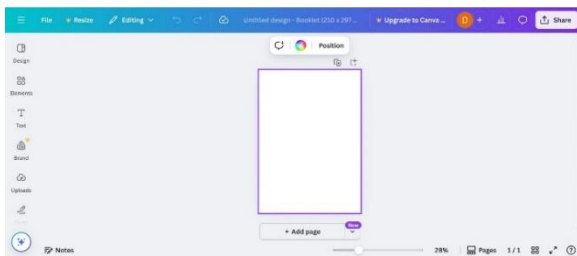
Apabila proses pengumpulan materi telah dilakukan maka tahap berikutnya adalah mengelolah dengan cara memilih dan memilah serta merangkum isi materi dan informasi yang akan dituangkan ke dalam media booklet digital. Materi yang dipilih serta diolah harus

disesuaikan dengan materi yang ada disekolah, proses penyesuaian materi tersebut bertujuan untuk pembelajaran yang menggunakan media booklet digital berbasis canva tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap tidak menyimpang terlalu jauh keluar dari kurikulum sekolah dan akan membuat pembelajaran berjalan dengan baik. Apabila pemilihan isi materi telah ditetapkan, langkah selanjutnya merupakan proses pengembangan media booklet digital dengan menggunakan aplikasi canva, 2) Desain produk awal. Tahap berikutnya merupakan sebuah awal proses pada saat mendesain media booklet digital. Pada penelitian ini pengembangan media booklet digital menggunakan aplikasi Canva, pemilihan aplikasi Canva dalam penelitian ini dikarenakan dapat membantu dalam merancang sebuah desain grafis secara online. Selain dapat dimanfaatkan untuk membuat desain grafis aplikasi Canva juga bremanaft untuk sebuah pengelolaan suatu sosial media, poster, power point, dokumen, dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga sudah menyediakan sebuah template yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar. Banyaknya nilai posistif tersebut maka dapat memudahkan pada saat proses pengembangan suatu media terutama booklet digital, meskipun terdapat beberapa fitur, template, maupun stiker yang berbayar, tetapi aplikasi Canva juga masih menyediakan fitur, template, dan stiker gratis yang tidak kalah bagus dan menarik dengan yang berbayar. Dan yang terakhir 3) Tahap berikutnya merupakan sebuah awal proses pada saat mendesain media booklet digital. Pada penelitian ini pengembangan media booklet digital menggunakan aplikasi Canva, pemilihan aplikasi dalam

Penelitian ini dikarenakan dapat membantu dalam merancang sebuah desain grafis secara online. Selain dapat dimanfaatkan untuk membuat desain grafis aplikasi Canva juga bermanfaat untuk mengelolah suatu sosial media, poster, power point, dokumen, dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga sudah menyediakan sebuah template yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar. Berikut merupakan proses pengeditan desain pada aplikasi canva:

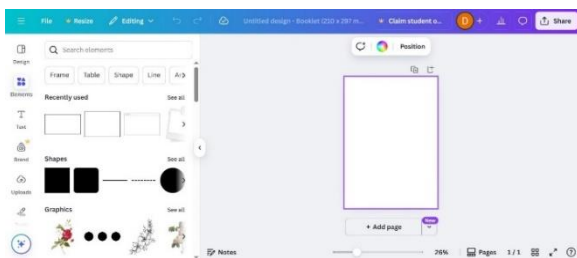
Pada tahap ini pengembangan media

booklet digital berbasis Canva tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap dimulai, hal pertama yang dapat dilakukan adalah membuka aplikasi atau web Canva dan menekan tombol pencarian pada bagian atas laman aplikasi Canva dengan keyword atau kata kunci “Booklet”, hal ini sangat penting diterapkan karena agar ukuran kertas sesuai dengan desain grafis yang akan dibuat. Setelah menekan tombol tersebut maka akan muncul tampilan “Create a blank booklet (A4)” atau dapat juga disebut sebagai “Artboard” yang biasa ditandai dengan kotak putih seperti gambar di bawah:



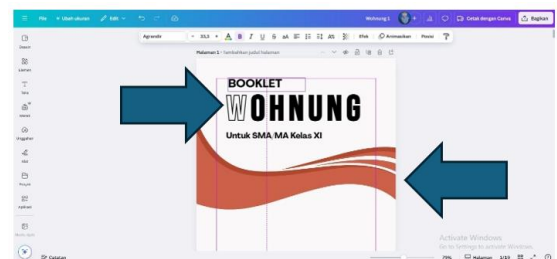
Gambar 1. Artboard Baru

Artboard sudah tersedia, hal tersebut menandakan bahwa aplikasi Canva siap untuk digunakan sebagai pembuatan sebuah desain grafis. Pada tahap ini merupakan awal mulanya proses pengembangan media booklet digital berbasis Canva tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap. Agar dapat membuat tampilan suatu media booklet digital semakin menarik, maka dapat dilakukan pengeditan atau penambahan elements, stiker, maupun teks pada bagian samping laman aplikasi Canva. Dengan bantuan fitur-fitur tersebut selain membantu agar membuat tampilan suatu media booklet digital semakin menjadi lebih menarik, fitur-fitur tersebut juga berkontribusi untuk membantu kemudahan dalam proses pengembangan suatu produk yang nantinya akan dihasilkan agar dapat sesuai dengan keinginan dan dapat digunakan dengan mudah oleh murid.



Gambar 2. Menu Fitur Pengeditan Pada Aplikasi Canva

Dengan bantuan fitur-fitur pengeditan dalam aplikasi Canva. Mendesain tampilan visual awal dari media booklet digital berbasis Canva tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap akan sangat mudah. Pada tahap ini proses melakukan pembuatan cover dari media booklet digital dimulai dari penambahan penulisan judul berupa “Booklet Wohnung”, element merah, gambar rumah serta, penambahan nama pencipta dari booklet. Hal ini dilakukan agar booklet digital sesuai dengan tema yang akan dimasukkan pada materi tersebut dan mempunyai visual yang indah serta pesan yang terdapat pada booklet tersebut dapat tersampaikan dengan baik sehingga media booklet digital layak untuk dibaca.



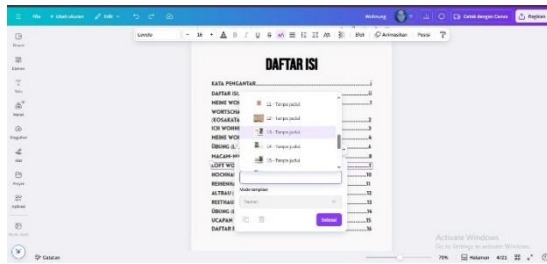
Gambar 3. Proses Mendesain Cover Booklet



Gambar 4. Tampilan Cover Booklet

Setelah melakukan proses mendesain cover, dengan pengeditan dan penghiasan visual agar tampilan semakin lebih menarik untuk dipandang oleh mata, maka dilakukan pula pembuatan serta pengeditan dibagian daftar isi. Pembuatan serta pengeditan di bagian daftar isi dimulai dengan penambahan penulisan judul berupa “Daftar Isi” dan dilanjut dengan penulisan list-list apa saja isi yang terdapat pada booklet tersebut, dimulai dari kata pengantar sampai dengan daftar Pustaka. Hal ini dilakukan yang bertujuan untuk memudahkan murid dalam melihat secara keseluruhan isi materi serta melihat halaman pada media booklet digital.

Pengembangan Media Booklet Digital Berbasis Canva Tema “Wohnung” Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI Semester Genap



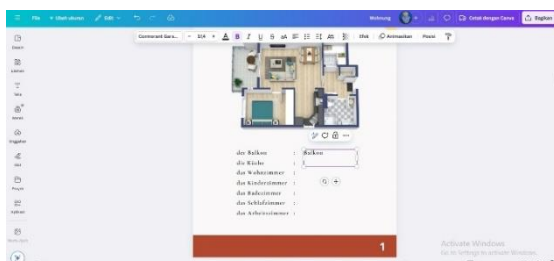
Gambar 5. Proses Pembuatan Daftar Isi

Tahap selanjutnya yaitu pemasangan materi dengan tema “*Wohnung*” pada booklet digital, hal pertama yang perlu dilakukan pada tahap ini yaitu penambahan penulisan judul berupa “*Meine Wohnung*” atau tempat tinggal saya, hal ini bertujuan untuk sebagai pertanda bahwa sudah masuk pada tahap materi, materi pertama yaitu macam-macam ruangan apa saja yang biasanya terdapat pada sebuah rumah, dimulai dari ruang tamu, ruang belajar, kamar tidur, kamar mandi, sampai dengan ruangan untuk dapur. Tidak hanya penambahan materi tentang macam-macam ruangan apa saja yang biasanya terdapat pada sebuah rumah, pada tahap ini juga dilakukan penambahan elemen gambar denah rumah.



Gambar 7. Proses Pembuatan Materi Adjektiv Mit + Sein Dan Adjektiv + Zu

Dengan penambahan materi-materi di atas maka tahap selanjutnya yaitu penambahan Übung atau Latihan soal. Langkah pertama yang perlu dilakukan pada penambahan Übung atau Latihan soal adalah dengan penambahan penulisan judul berupa “*Übung*” hal ini bertujuan untuk sebagai penanda bahwa sudah memasuki pada pengerjaan Latihan soal. Latihan soal diambil dari sumber buku Netzwerk Kursbuch dengan tingkatan A1, yang mana Übung atau Latihan soal tersebut sudah disesuaikan dengan keterampilan membaca. Tidak hanya penambahan Übung pada tahap ini juga terdapat penambahan elemen bendera pada bagian samping booklet.



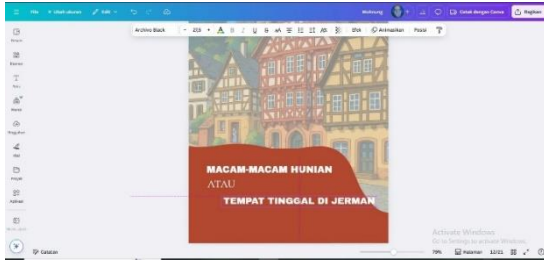
Gambar 6. Proses Pembuatan Materi Macam Macam Ruangan

Setelah memasukkan materi pertama tentang macam macam ruangan apa saja yang biasanya terdapat pada sebuah rumah. Langkah selanjutnya yaitu penambahan materi kedua. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah penambahan judul berupa “*Meine Wohnung Ist*” atau tempat tinggal saya adalah, hal ini bertujuan untuk sebagai penanda bahwa sudah memasuki pada materi kedua. Pada Materi Kedua Ini berisikan tentang adjektiv mit + sein dan adjektiv + zu yang dimana rumus tersebut dicontohkan untuk menyebutkan besar atau kecilnya sebuah rumah dan mahal atau tidaknya sebuah rumah. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan penambahan elemen gambar rumah berukuran kecil dan gambar rumah berukuran besar.



Gambar 8. Proses Pembuatan Übung Pertama

Tahap selanjutnya yaitu proses mendesain cover kedua, dengan pengeditan dan penghiasan visual agar tampilan semakin lebih menarik untuk dipandang oleh mata. Cover kedua berbeda dengan cover utama yang mana cover kedua hanya sebagai pembatas antara materi wohnung sebelumnya, pada pengeditan dan penghiasan cover kedua langkah pertama yang perlu dilakukan adalah penambahan penulisan judul berupa “*Macam-Macam Hunian Atau Tempat Tinggal Di Jerman*”. hal ini bertujuan untuk sebagai penanda bahwa sudah memasuki materi selanjutnya, selain penambahan penulisan judul maka berikutnya yang perlu dilakukan adalah penambahan gambar rumah.



Gambar 9. Proses Pembuatan Cover Kedua

Setelah melakukan proses pengeditan dan penghiasan visual pada cover kedua, Tahap selanjutnya yaitu pemasukan pada materi kedua, pada materi kedua ini yaitu terdapat macam macam hunian atau tempat tinggal yang biasanya ditempati oleh warga di negara Jerman yang terdiri dari loft wohnung, hochhaus, reinhenhaus, altbau, dan reethaus. langkah pertama yang dapat dilakukan untuk memasukkan materi tersebut adalah menulis judul dari setiap tipe hunian atau tempat tinggal tersebut di setiap halaman.



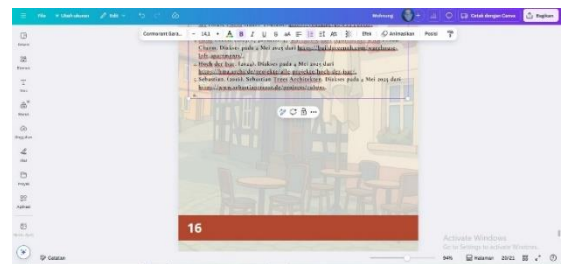
Gambar 10. Proses Pembuatan Materi Kedua

Dengan penambahan materi-materi di atas maka tahap selanjutnya yaitu penambahan Übung atau Latihan soal kedua. Langkah pertama yang perlu dilakukan pada penambahan Übung atau Latihan soal kedua ini adalah dengan penambahan penulisan judul berupa “Übung” hal ini bertujuan untuk sebagai penanda bahwa sudah memasuki pada pengerjaan Latihan soal. Latihan soal diambil dari sumber buku Netzwerk Kursbuch dengan tingkatan A1, yang mana Übung atau Latihan soal tersebut sudah disesuaikan dengan keterampilan membaca. Tidak hanya penambahan Übung pada tahap ini juga terdapat penambahan elemen bendera pada bagian samping booklet.



Gambar 11. Proses Pembuatan Übung Kedua

Tahap selanjutnya yaitu proses pemasukan daftar Pustaka. Hal ini sangat penting dilakukan karena agar tidak terjadinya pelanggaran pengambilan hak cipta. Penelitian ini mengambil gambar gambar serta informasi tambahan seperti pengertian dari macam macam rumah atau hunian di negara Jerman maupun materi tambahan dari kanal youtube Learn German yang tersedia dalam bahasa Jerman, gambar gambar dari penelitian ini diambil dari suatu aplikasi yang bernama Pinterest. Hal ini juga bertujuan untuk agar tampilan booklet lebih menarik, selain itu pemilihan aplikasi pinterest juga dikarenakan sangat banyaknya tersedia pilihan pilihan gambar yang berkualitas dan menarik.



Gambar 12. Proses Pemasukan Daftar Pustaka

Setelah melakukan proses pemasukan daftar pustaka, maka langkah terakhir yang perlu dilakukan adalah pembuatan biografi penulis, pemasukan biografi penulis dimulai dari langkah pertama yaitu penambahan foto formal penulis serta identitas penulis. Biografi penulis berisikan tentang asal sekolah penulis, asal perguruan tinggi penulis, jurusan atau prodi penulis, dan alamat penulis atau tanggal lahir penulis. Pembuatan biografi penulis bertujuan untuk agar murid atau pembaca dapat mengetahui pencipta dari booklet digital tersebut, selain itu pembuatan biografi penulis juga bertujuan sebagai agar dapat mengetahui pembimbing penelitian dari penulis booklet digital tersebut.

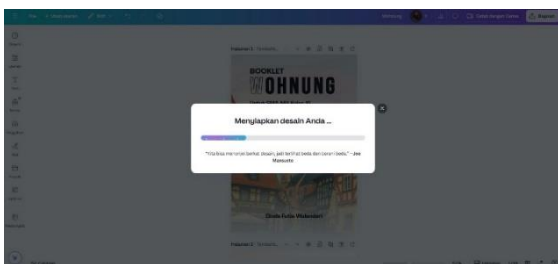


Gambar 13. Proses Pembuatan Biografi Penulis

Setelah melakukan proses mendesain dengan pengeditan dan menghias visual agar tampilan semakin lebih menarik untuk

Pengembangan Media Booklet Digital Berbasis Canva Tema “Wohnung” Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI Semester Genap

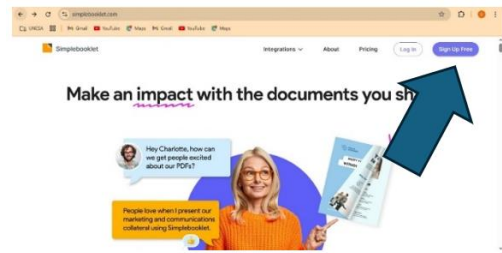
dipandang oleh mata, dan dilakukan pula pemasukan materi dengan tema “*Wohnung*” pada booklet digital tersebut, seperti ruangan yang ada di dalam rumah, benda-benda yang ada di dalam rumah, hingga tipe-tipe hunian atau tempat tinggal di Jerman. Penambahan materi tersebut bertujuan untuk dapat membah wawasan serta pengetahuan terkait kebudayaan jerman khususnya dalam bidang tempat tinggal, materi tersebut di persingkat dan ditambahkan pada media booklet digital sehingga informasi dan pesan yang dimaksud dapat tersampaikan dengan baik. Setelah materi telah dituangkan ke dalam media booklet digital dengan lengkap, langkah selanjutnya merupakan pengunduhan produk dari aplikasi Canva dengan cara menekan tombol “*Share*” pada sudut atas laman aplikasi Canva dan pilih download dalam bentuk pdf. Hal ini penting dilakukan karena pengupload an pada situs atau web *simplebooklet.com* hanya dapat berupa bentuk pdf.



Gambar 14. Proses Pengunduhan Produk Dalam Aplikasi Canva

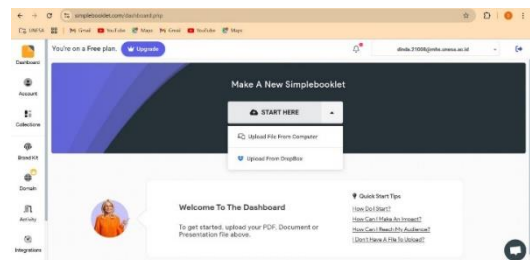
*C. Proses pengembangan pada situs atau web *simplebooklet.com* (Development)*

Apabila produk booklet digital sudah melalui pengeditan pada aplikasi Canva serta sudah melawati proses pengunduhan sehingga dapat tersedia dalam bentuk pdf. Maka langkah selanjutnya yang dapat dilakukan adalah mengunjungi situs atau web *simplebooklet.com* guna untuk mengembangkan serta pengeditan agar membuat produk booklet digital dapat lebih menarik. Tetapi sebelum memasuki pengembangan serta pengeditan, maka sangat diperlukan terlebih dahulu untuk menekan tombol bagian sudut atas “*Sign up free*” untuk yang belum pernah masuk atau mendaftar situs atau web *simplebooklet.com* dan tekan tombol “*Log in*” untuk yang sudah pernah masuk atau mendaftar situs atau web *simplebooklet.com*.



*Gambar 15. Tombol Untuk Masuk Ke Situs Atau Web *simplebooklet.com**

Jika sudah berhasil pada tahap pendaftaran akun di situs atau web *simplebooklet.com*, hal tersebut menunjukkan bahwa situs atau web *simplebooklet.com* sudah siap untuk digunakan. Tahap ini merupakan awal mulanya proses pengembangan media booklet digital berbasis Canva tema “*Wohnung*” untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap pada situs atau web *simplebooklet.com*. Agar dapat membuat tampilan suatu media booklet digital semakin menarik, maka dapat dilakukan pengeditan atau penambahan elements contohnya seperti video tanam. Tetapi sebelum memasuki pengembangan serta pengeditan, maka yang diperlukan terlebih dahulu adalah mengupload file yang akan diedit tersebut dengan cara menekan tombol “*Start here*” pada bagian atas situs atau web *simplebooklet.com*.



*Gambar 16. Tombol Untuk Mengupload File Ke Situs Atau Web *simplebooklet.com**

Setelah melakukan proses penguploadan, maka dilakukan pula penamaan title untuk produk yang akan di kembangkan atau edit, selain itu langkah selanjutnya melakukan pemilihan efek membolak-balik halaman, hal ini merupakan salah satu tahapan penting yang mana bertujuan untuk membuat media beooklet digital memiliki tampilan lebih menarik dan terkesan seperti buku fisik meskipun media booklet ini merupakan digital. Apabila semua proses atau tahap di atas telah dilakukan maka selanjutnya akan sudah benar benar masuk ke dalam situs atau web *simplebooklet.com* dengan cara menekan tombol “*Convert*”.



Gambar 17. Tombol “Convert” Untuk Benar-Benar Memulai Dan Mengupload File Ke Situs Atau Web *simplebooklet.com*

Apabila produk booklet digital sudah benar-benar terupload dan tersedia pada situs atau web *simplebooklet.com*, hal ini menunjukkan bahwa proses pengeditan pada situs atau web sudah dapat dilakukan.

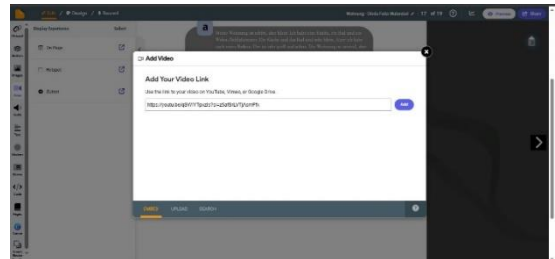
Untuk melakukan proses pengeditan pada situs atau web *simplebooklet.com* dapat terlihat pada sisi samping situs atau web, yang mana pada sisi tersebut terdapat fitur-fitur untuk melakukan pengeditan agar media booklet digital dapat terlihat lebih menarik, fitur-fitur yang tersedia di antara lain yaitu penambahan foto, video, maupun teks. Fitur ini sangat membantu peneliti pada saat pengeditan, apabila pada saat pengeditan di aplikasi canva merasa kurang puas maka dapat dilakukan pengeditan ulang pada situs atau web *simplebooklet.com*.



Gambar 18. Menu Fitur_Fitur Pengeditan Pada Situs Atau Web *simplebooklet.com*

Dengan bantuan fitur-fitur pengeditan pada situs atau web *simplebooklet.com*, peneliti memilih untuk menambahkan sebuah link video dari channel youtube yang bernama “Learn german” yang nantinya tampilan video youtube tersebut akan menjadi video tanam. Hal ini dilakukan karena selain agar tampilan menjadi lebih menarik, penambahan video dari channel youtube juga dapat membantu murid memahami materi yang terlewat atau belum tersedia pada produk booklet digital, selain itu video youtube juga mengurangi rasa bosan pada murid sehingga akan tercipta suasana baru pada saat

pembelajaran menggunakan produk booklet digital. Kemudian untuk langkah memasukkan video dari youtube tersebut perlu menekan tombol yang bertuliskan “Video” pada bagian samping situs atau web *simplebooklet.com*, apabila langkah tersebut telah dilakukan maka selanjutnya akan muncul kolom untuk meletakkan link dan video dari youtube.



Gambar 19. Kolom Untuk Meletakkan Link Video Pada Situs Atau Web *simplebooklet.com*

Jika link video youtube telah diletakkan pada kolom, maka langkah selanjutnya adalah pengeditan kembali tampilan dari video youtube agar terlihat menjadi video tanam. Pengeditan video tanam sendiri dapat dilakukan dengan cara mengakses fitur-fitur yang tersedia pada situs atau web *simplebooklet.com* yang terletak di samping, fitur-fitur tersebut berisikan untuk pengeditan video tanam mulai dari warna, bayangan, bentuk, serta background yang akan digunakan. Dengan bantuan fitur-fitur tersebut selain membantu agar membuat tampilan suatu video tanam semakin menjadi lebih menarik, fitur-fitur tersebut juga berkontribusi untuk membantu kemudahan dalam proses pengembangan suatu produk yang nantinya akan dihasilkan agar dapat sesuai dengan keinginan dan dapat digunakan dengan mudah oleh murid.



Gambar 20. Fitur-Fitur Pengeditan Video Tanam Pada Situs Atau Web *simplebooklet.com*

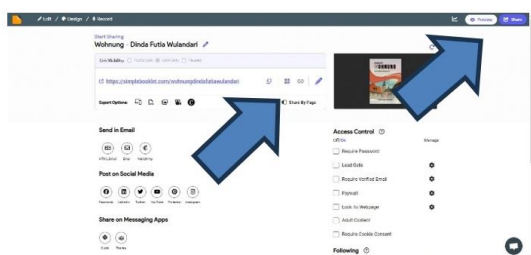
Apabila produk booklet digital telah selesai memasuki tahap pengeditan serta penambahan element seperti video dan lain lain, maka sudah sampai pada akhir tampilan serta desain akhir pada produk booklet digital itu sendiri, pada tahap akhir ini dalam situs

atau web *simplebooklet.com* juga sudah terlihat terdapat adanya fasilitas fitur ataupun efek membolak-balik halaman, serta efek suara seperti membalik booklet maupun buku fisik meskipun produk booklet tersedia dalam bentuk digital, selain itu untuk membalik halaman juga terdapat tombol untuk mempermudah bagi murid agar tidak perlu menggeser dan cukup menekan tombol tersebut pada saat membalik halaman.



Gambar 21. Tombol Untuk Membalik Halaman Pada Situs Atau Web simplebooklet.com

Dengan selesainya langkah-langkah pengediatan maupun pengembangan, mulai dari mendesain serta penambahan element-element dan lain-lain, maka langkah terakhir selanjutnya yang perlu dilakukan yaitu menyediakan QR code agar booklet digital dapat berjalan dengan baik dan diakses dengan lebih mudah. Langkah penyediaan QR code sendiri merupakan langkah terakhir sekaligus penutup dari proses pembuatan produk. Hal yang perlu dilakukan pada saat membuat QR code yaitu dengan cara menekan tombol “Share” di pojok atas situs atau web *simplebooklet.com*, apabila sudah menekan tombol tersebut, maka akan keluar kolom link sekaligus QR code yang nantinya dapat dibagikan kepada murid, agar media booklet digital lebih valid maka langkah selanjutnya merupakan tahap validasi sebuah produk, yang mana validasi produk tersebut akan dilakukan oleh para ahli dalam bidangnya.



Gambar 22. Tombol Untuk Membuat QR Code Serta Membagikan Produk Pada Situs Atau Web simplebooklet.com

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media booklet digital tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca siswa kelas XI smester genap maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media booklet digital tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap dilakukan dengan beberapa tahapan yang sesuai dengan rancangan pengembangan ADDIE yang mana memakai 5 tahapantetapi pada penelitian ini hanya dibatasi memakai 3 tahapan yaitu: *Analyze, Design, Development*. Pengembangan media booklet digital yang akan dipakai sebagai media pembelajaran dan dapat dijelaskan secara bertahap agar setiap langkah-langkah pengembangan dapat diselesaikan dan tersampaikan dengan baik.
2. Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan validasi media dan materi memperoleh kelayakan media sebesar 94% dan materi juga sama memperoleh kelayakan sebesar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa media booklet digital tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca layak untuk digunakan terkhususnya pada pembelajaran bahasa Jerman.

Saran

Hasil penelitian mengenai pengembanganmedia booklet digital tema “Wohnung” untuk keterampilan membaca siswa kelas XI semester genap diharapkan untuk mampu: 1) digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman, sehingga proses pembelajaran semakin lebih menarik dan bervariasi dengan media pembelajaran baru yang telah dikembangkan, terakhir 2) media ini dikembangkan dengan menggunakan materi bahasa Jerman yang lain sehingga akan mendapatkan sebuah variasi media pembelajaran berupa media booklet digital dengan materi “Wohnung” yang mana tentunya hal ini juga akan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (JSR)*, 1(1), 282-294.
- Fauzan, R.M., & Julaikah, D. I. (2018). Hasil Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Dengan Penggunaan Media Big Book Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Sooko Mojokerto. *Laterne*. Volume VII Nomor 01 Tahun 2018, 01, 25-37.
- Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa

Jerman Kelas XI SMA Semester II Di Media
Booklet. E-Book Journal Laterne, Volume 12,
Nomor 02, Tahun 2023, 12.

- Hidayati, N. N., Yulinda, R., & Putri, R. F. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet Sebagai Bahan Pengayaan Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 942–952.
- Indriani, H., Rosyida, F., Soelistijo, D., & Suharto, Y. (2023). Pengembangan Booklet Digital Berbantuan HTML 5 Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 3(3), 203–224. <https://doi.org/10.17977/um063v3i32023p203-224>
- Nadhifa, N. A., & Pujosusanto, A. (2013). Game Belajar Bahasa Jerman Luvlingua Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Keterampilan Menyimak Peserta Didik SMA Kelas XI.
- Suryati, Nunung; Widiati, Utami; Hayati, N. (2021). Developing a Mentoring-based Booklet for the Profesional Development of Indonesian Novice Teachers of English. *The Journal of Asia TEFL*, 18(2), 18823.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal AUDHI*, 4(1), 8–17.
- Yafi, A. (2021). Pengembangan Booklet Digital Submateri Mamalia Berdasarkan Hasil Identifikasi Kelelawar Pemakan Buah Di Lingkungan Kampus Uin Khas Jember Untuk Siswa Kelas X Ipa SMAN Rambipuji Jember.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*6, 6, 247–257.