

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Tema “Die Familie” Berbasis Web

Deviana Claudia Habeahan¹, Katlin Febrina Nainggolan², Emirah Rezqa Mujahidah³, Epa Rahmayani⁴, Yuni Paulisa Barus⁵, Jefri Josua Sinaga⁶

¹²³⁴⁵⁶Program Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Medan

email : deviclaudiahabeahan@gmail.com, katlinnainggolan@gmail.com,
emirah.rezqa34@gmail.com, eparahmayani7@gmail.com, yunipaulisa@gmail.com,
jefrisinaga898@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis web untuk pelajaran bahasa Jerman tentang tema "Die Familie". Model ADDIE digunakan untuk metodologi penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat pembelajaran interaktif berbasis web efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar bahasa Jerman. Media pembelajaran ini memiliki fitur interaktif yang mencakup kuis, simulasi percakapan, dan permainan edukatif. Keterbatasan teknologi dan sumber daya adalah kendala yang menghalangi kemajuan media tersebut. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan garis besar untuk pengembang media pembelajaran lainnya. Metode evaluasi ADDIE memungkinkan peneliti untuk menilai seberapa efektif alat pembelajaran mereka dan merencanakan perbaikan untuk membuatnya tetap relevan dan efektif. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran dan minat siswa dengan memahami kebutuhan guru dan siswa, menganalisis proses pengembangan media pembelajaran, dan menemukan hambatan dalam pengembangan dan implementasi.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Berbasis Internet, Bahasa Jerman, ADDIE, Efektivitas Pembelajaran, Dan Minat Siswa.*

Abstract

The aim of this research is to create web-based interactive learning media for learning German on the theme "Die Familie". The ADDIE model is used for research methodology. The research results show that web-based interactive learning tools are effective in improving students' learning outcomes and increasing their desire to learn German. This learning media has interactive features which include quizzes, conversation simulations and educational games. Limited technology and resources are obstacles that hinder the progress of this media. It is hoped that this research will provide great results for other learning media developers. The ADDIE evaluation method allows researchers to assess how effective their learning tools are and plan improvements to keep them relevant and effective. It is hoped that the research results can improve student learning and interest by understanding the needs of teachers and students, analyzing the learning media development process, and finding obstacles in development and implementation.

Keywords: *Interactive Learning Media, Internet-Based, German, ADDIE, Learning Effectiveness, And Student Interest.*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi elemen vital dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga membuka akses yang lebih luas bagi para siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Salah satu inovasi dalam bidang pendidikan yang semakin berkembang adalah penggunaan media pembelajaran berbasis web. Media ini menawarkan fleksibilitas, interaktivitas, dan aksesibilitas yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar modern.

Tema "Die Familie" atau "Keluarga" dalam bahasa Jerman merupakan salah satu topik fundamental yang sering diajarkan pada tahap awal pembelajaran bahasa Jerman. Tema ini mencakup kosakata dan frasa dasar yang berkaitan dengan anggota keluarga, hubungan kekerabatan, serta interaksi sehari-hari dalam konteks keluarga. Memahami tema ini tidak hanya membantu siswa dalam menguasai bahasa Jerman secara fungsional, tetapi juga memperkenalkan mereka pada aspek-aspek budaya Jerman yang terkait dengan struktur dan dinamika keluarga.

Pentingnya penguasaan tema "Die Familie" membuat pengembangan media pembelajaran berbasis web menjadi sangat relevan. Media berbasis web memungkinkan penyampaian materi yang lebih dinamis dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Dengan memanfaatkan teks, gambar, audio, video, dan berbagai elemen interaktif lainnya, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga memungkinkan pembelajaran yang bersifat self-paced, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu yang mereka inginkan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk tema "Die Familie" bertujuan untuk menciptakan sumber belajar yang komprehensif dan mudah diakses. Proses pengembangan ini melibatkan beberapa tahapan penting, mulai dari analisis kebutuhan, perencanaan, desain, hingga implementasi dan evaluasi. Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan identifikasi terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta materi yang akan disajikan. Selanjutnya, tahap perencanaan dan desain fokus pada penyusunan kerangka kerja dan pemilihan metode penyampaian materi yang efektif. Implementasi melibatkan pengkodean dan penyusunan konten di platform web, sementara evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas dan keberterimaan media yang dikembangkan.

Dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis, simulasi percakapan, dan permainan edukatif, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kuis interaktif, misalnya, dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, sementara simulasi percakapan dapat membantu siswa dalam mempraktikkan kemampuan berbicara mereka dalam situasi yang mendekati nyata. Permainan edukatif dapat menambah elemen kesenangan dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Di samping itu, media pembelajaran berbasis web juga memungkinkan kolaborasi antara siswa melalui forum diskusi atau fitur chat. Hal ini dapat meningkatkan interaksi sosial dan pertukaran ide di antara siswa, yang pada gilirannya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan akses yang mudah melalui perangkat komputer atau smartphone, media ini juga menjembatani keterbatasan ruang dan waktu, memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja.

Artikel ini akan membahas secara mendalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan tema "Die Familie", meliputi tahapan analisis, perencanaan, desain, implementasi, dan evaluasi. Pembahasan ini diharapkan dapat memberikan panduan yang komprehensif bagi pengembang media pembelajaran

lainnya serta memperkaya literatur tentang inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, diharapkan tercipta media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan bermakna bagi siswa dalam mempelajari bahasa Jerman.

METODE

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena dirasa sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif topik "Meine Familie" berbasis web.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk baru atau yang sudah ada.

Dalam hal ini produk yang kami kembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis web dengan tema "Meine Familie".

3. Tahap Penelitian

Tahap penelitian ini terdiri dari lima tahap sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis seperti:

1. Kebutuhan dan Karakteristik Siswa
2. Kurikulum dan Materi Pembelajaran Bertema "Meine Familie"
3. Sumber Belajar yang Tersedia
4. Media Pembelajaran yang Ada Ketersediaan
5. Teknologi dan Sarana Prasarana

b. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran interaktif topik "Meine Familie" berbasis web. Perancangan media pembelajaran ini meliputi:

1. Tujuan Pembelajaran
2. Materi Pembelajaran
3. Kegiatan Pembelajaran
4. Media Pembelajaran
5. Penilaian Pembelajaran

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif bertema "Meine Familie" berbasis web sesuai dengan rencana. Dibatasi pada fase sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran tersebut dilakukan dengan menggunakan berbagai alat dan perangkat lunak yang sesuai.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis web bertema "Meine Familie" untuk siswa. Implementasinya dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Melakukan percobaan pada sekelompok kecil siswa.
2. Merevisi media pembelajaran berdasarkan masukan siswa.
3. Implementasi lengkap untuk semua siswa.

e. Tahap evaluasi

Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis web bertema Meine Familie. Evaluasi ini dilakukan dengan:

1. Mengumpulkan data keefektifan media pembelajaran
2. Menganalisis data dan menarik kesimpulan
3. Merevisi media pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Link Bentuk web pembelajaran untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik
2. memberikan Tes untuk mengukur hasil belajar siswa

5. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembagian link web pembelajaran tema "Meine Familie" kepada siswa

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendistribusikan link pembelajaran berbasis web kepada siswa.
2. dan mengumpulkan hasil analisis datanya.

7. Hasil Penelitian yang Diharapkan

Hasil penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis web yang efektif dan efisien pada topik "Meine Familie"
2. Meningkatkan hasil belajar siswa
3. Meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Jerman

8. Implikasi penelitian

Dampak dari penelitian ini adalah untuk:

1. Diharapkan hal ini akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman di sekolah
2. dan meningkatkan minat belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A Media pembelajaran interaktif berbasis web yang efektif dan efisien.

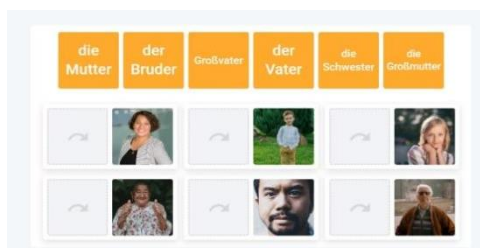
Penelitian ini menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis web pada tema "keluarga" dalam pembelajaran bahasa Jerman yang efektif dan efisien. Media-media tersebut dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis, simulasi percakapan, dan permainan edukatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

B Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema "Keluarga". Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka tentang kosakata dan frasa dasar yang berkaitan dengan topik 'Keluarga'.

C Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Jerman Siswa

Penelitian ini juga menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jerman siswa. Fitur interaktif dan kemudahan akses membuat siswa tetap termotivasi dan fokus dalam proses pembelajaran.



<https://interacty.me/projects/1d14a376c83977e9>

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

A Tahap Pengembangan

- 1) Tahap Analisis : Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa, kurikulum dan materi pembelajaran, sumber belajar yang tersedia, media pembelajaran yang ada, serta teknologi dan prasarana. Identifikasi didasarkan pada tujuan pembelajaran, sumber belajar, dan teknologi yang tersedia.
- 2) Tahap Perancangan: Peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis web bertema “Keluarga” dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Perancangan ini meliputi pembuatan skenario pembelajaran dan pemilihan alat pengembangan media yang sesuai.
- 3) Tahap pengembangan : Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web sesuai rencana dengan menggunakan berbagai alat dan perangkat lunak yang sesuai. Proses ini mencakup pembuatan konten interaktif, pengkodean, dan pengujian awal untuk memastikan semua fungsi berfungsi dengan baik.
- 4) Tahap Implementasi: Peneliti mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis web untuk siswa, meliputi eksperimen dengan kelompok kecil siswa, revisi berdasarkan masukan siswa, dan implementasi penuh kepada seluruh siswa. Umpan balik yang diterima akan digunakan untuk melakukan modifikasi sebelum penerapan penuh kepada semua siswa.
- 5) Tahap evaluasi : Peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis web, yang meliputi pengumpulan data keefektifan media pembelajaran, analisis data, dan melakukan modifikasi berdasarkan hasil evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan media pembelajaran. Data tentang hasil belajar dan minat belajar siswa dikumpulkan dan dianalisis. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan revisi agar media tetap relevan dan efektif.

B Hambatan dan Tantangan

Kendalanya meliputi keterbatasan teknologi dan sumber daya serta tantangan dalam memastikan semua fitur interaktif berfungsi dengan baik.

Hambatan ini diatasi melalui proses revisi berkelanjutan dan memanfaatkan umpan balik pengguna.

C Implikasi Penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran yang dihasilkan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman di sekolah dan meningkatkan minat belajar siswa.

Selain itu, penelitian ini memberikan panduan yang berguna bagi pengembang media pembelajaran lainnya.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar bahasa Jerman siswa.

Pembahasan penelitian ini juga menyoroti kendala dan tantangan yang dihadapi dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis web.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web bertema “keluarga” berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran dan minat siswa dalam belajar bahasa Jerman, dan bahwa bahasa Jerman merupakan alat yang berharga dalam pendidikan modern .

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bimbingan yang komprehensif dan bermanfaat bagi para pengembang media pembelajaran lainnya serta memperkaya literatur inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, metode evaluasi yang terdapat dalam model ADDIE memungkinkan peneliti untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang dibuat. Evaluasi ini melibatkan pengumpulan data tentang hasil belajar dan minat belajar siswa serta analisis data untuk menilai keefektifan media pembelajaran. Dengan menggunakan tahap evaluasi ini, peneliti dapat melakukan perbaikan dan modifikasi media pembelajaran agar tetap relevan dan efektif dalam mengajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web yang dibuat untuk mengajar bahasa Jerman dengan tema "Meine Familie" efektif dan efisien. Media ini dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kuis, simulasi percakapan, dan permainan edukatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan metodologi ADDIE, peneliti dapat merancang, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan cara yang sistematis dan terorganisir. Dengan demikian, proses pengembangan media pembelajaran menjadi lebih sistematis dan efektif, yang menghasilkan produk yang berkualitas tinggi.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan tema "Meine Familie" untuk membantu siswa belajar bahasa Jerman dengan baik. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Media pendidikan ini memiliki fitur interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang kosa kata dan frasa dasar yang terkait dengan subjek "Keluarga" meningkat secara signifikan. Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman di sekolah dan meningkatkan minat siswa untuk belajar. Diharapkan bahwa siswa akan memiliki pengalaman belajar yang lebih baik dan lebih menyenangkan jika ada media pembelajaran interaktif berbasis web yang berhasil. Selain itu, langkah-langkah evaluasi dan implementasi yang dilakukan memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa efektif media pembelajaran tersebut dan apa yang perlu dilakukan untuk meningkatkannya sebelum diterapkan secara keseluruhan kepada semua siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68-2.
- Syahputra, H. (2023). Development of German Language E - LKPD based on liveworksheet on " Die Familie " material for High School Students. The 14th Annual, International Symposium of Foreign Language Learning. NST Proceedings. pages 7-14. doi: 10.11594/nstp.2023.3820
- Nifty, O., Sitanggang, E., Simaremare, Y. M. A., Anwar, R., Yusuf, S., & Hutagalung, S. M. (2024). Pengembangan Permainan Kosakata Interaktif Bahasa Jerman Level A1 Berbasis Aplikasi Construct 3. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(3), 112-119.
- SMAN, P. D. K. X., & BANTUL, I. (2014). Keefektifan Penggunaan Metode Cooperative Learning Tipe Cooperative Script Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Jerman.

- Mannahali, M., Azizah, L., & Hasmawati, H. (2021). Penerapan media pembelajaran Quizlet dalam keterampilan menulis cerita bergambar (Bild schreiben) bahasa Jerman pada masa pandemi Covid-19.
- Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, 42(5), 34-37.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman.