



## **Pengembangan Media Pembelajaran dengan Bantuan *Make It* untuk Keterampilan Membaca Tingkat A1**

### ***The Creation of The Learning Medium with The Help Of Make It for The Subject of Reading Level A1.***

**Fadli Rahman Saragih<sup>1\*</sup>, Rina Evianty<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Medan,

Email : fadlirahmansaragih18@gmail.com<sup>1\*</sup>, rina@unimed.ac.id<sup>2</sup>

---

Article history :

**Abstract**

Received : 17-01-2025

Revised : 18-01-2025

Accepted: 20-01-2025

Published: 23-01-2025

*Reading is an important part of foreign language learning as learners can acquire a variety of basic skills. The aim of this study is to describe the process and results of the development of learning media using the application 'Make It' with the theme of countries and languages in the subject Reading A1. This development used 'Make-it' as a learning medium in the form of an interactive quiz for learning reading A1, using the ADDIE theory as a development model. The research was conducted at the Foreign Language Laboratory of the Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Medan. The result of this research is an interactive learning medium for the German language in the form of a country and language quiz that uses the Make It application to support reading comprehension at the A1 level. This medium was developed on the basis of the book Kursbuch Netzwerk A1. The interactive quiz consists of 30 text-based questions. According to the assessment of the material expert, the learning medium based on the Make It application received 91.6 points, which is in the "very good" category. The media expert gave the medium a score of 95.8. The implementation results among the 2023 students show that this medium is considered very engaging and effective for learning to read at level A1. According to the evaluation criteria, this medium was also rated as 'very good'. Therefore, the learning medium based on the Make It application is considered suitable, practicable and effective for use in the teaching process of reading at A1 level.*

**Keywords : Learning media, Reading A1, Make It application**

---

### **Abstrak**

Membaca adalah bagian penting dalam pembelajaran bahasa asing karena peserta didik dapat memperoleh berbagai keterampilan dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi 'Make It' dengan tema *Länder und Sprachen* pada mata pelajaran Membaca A1. Pengembangan ini menggunakan aplikasi 'Make It' sebagai media pembelajaran berupa kuis interaktif untuk pembelajaran Membaca A1, dengan model pengembangan teori ADDIE. Penelitian dilakukan di Laboratorium Bahasa Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri



Medan. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif bahasa Jerman berupa kuis *Länder und Sprachen* yang menggunakan aplikasi 'Make It' untuk mendukung pemahaman membaca pada level A1. Media ini dikembangkan berdasarkan buku *Kursbuch Netzwerk A1*. Kuis interaktif ini terdiri atas 30 soal berbasis teks. Berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran berbasis aplikasi 'Make It' memperoleh nilai 91,6 poin, yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Ahli media memberikan nilai 95,8. Hasil implementasi pada mahasiswa tahun 2023 menunjukkan bahwa media ini dianggap sangat menarik dan efektif untuk pembelajaran membaca pada level A1. Menurut kriteria evaluasi, media ini juga dinilai "sangat baik". Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis aplikasi 'Make It' dianggap layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pengajaran membaca pada level A1.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Membaca A1, Aplikasi Make It**

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman, dianggap sebagai pengalaman yang sangat berharga bagi mahasiswa di bidang pendidikan. Bahasa Jerman tidak hanya memungkinkan mahasiswa untuk berkomunikasi, tetapi juga memperkaya pemahaman mereka tentang sejarah, budaya, dan warisan Jerman. Penguasaan bahasa asing berkontribusi pada peningkatan keterampilan bahasa dan pemahaman mahasiswa terhadap dunia luar. Selain itu, pembelajaran bahasa Jerman membantu mahasiswa belajar berpikir secara kritis dan berinteraksi dengan orang lain.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai, yaitu keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Utami dan Rijal (2021), keterampilan membaca adalah kemampuan memahami informasi dan pesan tertulis untuk memperluas wawasan dan pengetahuan. Membaca menjadi salah satu elemen penting dalam pembelajaran bahasa asing karena membantu mahasiswa menguasai berbagai dasar pengetahuan, mengikuti perkuliahan, dan meningkatkan kemampuan komunikasi dalam bahasa tersebut.

Penggunaan media pembelajaran memainkan peranan penting dalam mendukung pembelajaran bahasa. Menurut Musfiqon (dalam Salwa et al., 2021), media pembelajaran adalah alat bantu, baik fisik maupun non-fisik, yang digunakan untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Salah satu teknologi pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi *Make It*, yang dirancang untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jerman. Aplikasi ini tidak hanya memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap teks-teks berbahasa Jerman, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam menguasai keterampilan membaca tingkat A1.

Aplikasi *Make It* menawarkan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran interaktif, seperti pembuatan kuis edukatif dengan beragam templat dan permainan. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan pemantauan hasil dan statistik secara langsung, sehingga memudahkan evaluasi dan peningkatan efektivitas pembelajaran. Dengan fitur-fitur yang lengkap dan mudah digunakan, *Make It* menjadi solusi ideal untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil survei terhadap mahasiswa tahun ajaran 2023 jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan, sebanyak 71,4% mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami kemampuan membaca pada tingkat A1. Salah satu tema yang dianggap sulit adalah "*Länder und Sprachen*," dengan 88,6% mahasiswa melaporkan kesulitan terkait tema tersebut. Kesulitan ini mencakup kurangnya pemahaman kosakata bahasa Jerman dan minimnya pengalaman belajar bahasa Jerman sebelumnya.



Melalui penelitian ini, penulis bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kuis menggunakan aplikasi *Make It* dengan tema "*Länder und Sprachen*" guna meningkatkan kemampuan membaca A1 mahasiswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Make It* dalam bentuk kuis interaktif untuk pembelajaran membaca tingkat A1. Model pengembangan yang digunakan adalah teori ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, 2015). Model ini menyediakan kerangka kerja sistematis untuk merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi program atau produk yang dihasilkan.

### **Sumber Data**

Sumber data utama dalam penelitian ini meliputi kata, teks, gambar, dan kalimat bertema "*Länder und Sprachen*" yang diambil dari buku referensi *Kursbuch Netzwerk A1*. Data tambahan diperoleh melalui distribusi kuesioner menggunakan Google Forms kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, angkatan 2023.

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.

### **Tahapan Penelitian**

#### **1. Analisis**

Menganalisis kebutuhan materi pembelajaran, karakteristik mahasiswa, serta perangkat lunak yang digunakan. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan kebutuhan spesifik terkait tema "*Länder und Sprachen*."

#### **2. Desain**

Merancang pertanyaan kuis interaktif menggunakan aplikasi *Make It*. Mengembangkan materi dan soal evaluasi yang sesuai dengan tingkat A1. Memilih dan menambahkan gambar, ikon, serta tombol interaktif untuk digunakan dalam aplikasi.

#### **3. Pengembangan**

Membuat media interaktif berbasis kuis menggunakan aplikasi *Make It*. Melakukan uji coba internal terhadap media pembelajaran. Merevisi media berdasarkan hasil uji coba untuk memastikan kelayakan dan kualitasnya.

#### **4. Implementasi**

Menguji coba media pembelajaran pada mahasiswa sasaran untuk mendapatkan umpan balik mengenai efektivitas dan interaktivitas media. Melibatkan mahasiswa dalam pengisian kuis berbasis aplikasi untuk menilai kemampuan membaca A1 mereka.



## 5. Evaluasi

Meningkatkan kualitas produk berdasarkan hasil uji coba lapangan. Menyelesaikan produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Make It* dengan tautan URL untuk akses kuis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pembuatan media pembelajaran dengan bantuan *Make It* untuk mata pelajaran Membaca level A1

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima fase: (1) analisis, (2) desain, (3) kreasi, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

#### 1. Analisa

Analisis adalah tahap pertama dari proses pembuatan media pembelajaran. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi masalah. Peserta kuesioner adalah tiga kelas (A, B dan C) di Jurusan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan pada tahun 2023, kemudian dikumpulkan informasi mengenai kebutuhan mahasiswa dalam belajar bahasa Jerman. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam belajar membaca A1 pada topik *Länder und Sprachen*, yang disebabkan oleh pengetahuan kosakata yang kurang dan kurangnya latihan membaca.

Materi pembelajaran untuk ujian ini diambil dari buku teks *Netzwerk A1*. Pada latihan ini, dibuat sebuah kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi *Make It* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Make It*. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang pemahaman membaca A1. Data dari ujian ini terdiri dari kumpulan kata, kalimat dan teks dari buku teks *Netzwerk A1*, dengan salah satu topik "*Länder und Sprachen*" yang digunakan dalam ujian. Semua materi dikumpulkan, diproses dan diubah menjadi tugas.

#### 2. Desain

Setelah tahap analisis, model ADDIE berlanjut ke tahap desain. Tahap ini berfokus pada perancangan elemen dan struktur materi pembelajaran yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Tahap desain sangat penting karena menentukan cara pembelajaran diorganisasi dan disajikan, serta bagaimana konten disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata dan melatih keterampilan membaca, tahap desain berfokus pada pengembangan rencana pembelajaran yang terstruktur dan sistematis sesuai dengan kebutuhan spesifik mahasiswa.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap desain adalah sebagai berikut:

##### a. Penetapan Tujuan Pembelajaran

Tujuan utama tahap desain adalah membantu mahasiswa memahami teks dengan lebih baik dan memperluas kosakata mereka terkait tema "*Länder und Sprachen*." Tujuan lainnya



adalah meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa serta memberikan latihan terarah agar mereka dapat membaca secara mandiri dan menerapkan kosakata yang telah dipelajari.

b. Pengembangan Konten Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis, konten pembelajaran difokuskan pada kosakata yang berkaitan dengan tema "*Länder und Sprachen*." Materi diambil dari buku ajar *Netzwerk A1* dan disusun dalam bentuk teks pendek yang mengandung kata-kata baru serta kalimat relevan sesuai tema. Setiap teks dilengkapi dengan pertanyaan latihan untuk menguji pemahaman mahasiswa terhadap teks tersebut.

c. Perancangan Format Materi Pembelajaran

Pada tahap ini, kuis interaktif dirancang menggunakan aplikasi *Make It*. Kuis ini mencakup berbagai format pertanyaan, seperti pilihan ganda, melengkapi kalimat, dan mencocokkan informasi, untuk menguji pemahaman teks dan kosakata mahasiswa. Penggunaan aplikasi ini bertujuan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

d. Penyusunan Tugas dan Aktivitas

Tugas dan aktivitas yang dikembangkan dirancang untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa melatih kemampuan membaca secara aktif. Setiap tugas disusun untuk membantu mahasiswa mengidentifikasi kata kunci dan informasi penting dalam teks serta memperluas pengetahuan mereka tentang *Länder und Sprachen*. Aktivitas ini dirancang bervariasi dan menantang untuk terus meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa.

e. Penyusunan Sistem Penilaian

Pada tahap desain, sistem penilaian juga dirancang untuk memberikan umpan balik langsung dan konstruktif kepada mahasiswa. Kuis interaktif memungkinkan mahasiswa melihat hasilnya secara langsung setelah menyelesaikan latihan, sehingga mereka dapat mengetahui area yang telah dikuasai dan area yang masih memerlukan perbaikan. Umpan balik ini diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk terus mengembangkan kemampuan membaca mereka.

f. Pemanfaatan Teknologi

Penggunaan teknologi memainkan peran penting dalam tahap desain ini. Aplikasi *Make It* dipilih karena memungkinkan pembuatan kuis yang interaktif dan mudah diakses. Desain kuis dilengkapi dengan elemen visual menarik, seperti gambar dan teks, untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dan memperdalam keterlibatan mereka dengan materi pembelajaran.

### 3. Pengembangan

Fase desain diikuti oleh fase pembuatan dalam model ADDIE. Pada fase ini, rencana yang dikembangkan pada fase desain diterjemahkan ke dalam materi pembelajaran yang konkret. Fokusnya adalah menciptakan dan menguji secara praktis konten dan struktur pembelajaran yang disusun dalam fase desain dan membuatnya dapat diakses oleh siswa. Fase pembuatan memastikan bahwa media dan materi berfungsi dan secara efektif mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.



#### 4. Implementasi

Fase implementasi adalah langkah di mana media yang dikembangkan diuji untuk memastikan fungsionalitas dan efektivitasnya. Pada tahap ini, evaluasi media dilakukan untuk memeriksa apakah media tersebut memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Pengujian ini berfungsi untuk mengidentifikasi kekurangan atau potensi masalah yang perlu diperbaiki sebelum media tersebut dapat digunakan secara lebih luas. Implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi *Make It* dilakukan oleh mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jerman angkatan 2023 Universitas Negeri Medan melalui pertemuan Zoom.

#### 5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan dengan menganalisis hasil dari validator dan siswa. Menurut ahli materi, media pembelajaran berbasis aplikasi *Make It* mendapatkan nilai 91,6 yang termasuk dalam kategori “sangat baik” sesuai dengan standar evaluasi materi. Ahli media memberikan nilai 95,8. Berdasarkan hasil implementasi dengan mahasiswa angkatan 2023, media pembelajaran dinilai sangat menarik dan membantu mahasiswa dalam belajar membaca A1. Berdasarkan kriteria evaluasi materi, media ini juga termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan evaluasi tersebut, media pembelajaran berbasis aplikasi *Make It* dikategorikan layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran membaca A1.

### **Hasil Media Pembelajaran Dengan Bantuan *Make It* Untuk Mata Pelajaran Membaca Level A1**

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif bahasa Jerman berupa kuis tentang *Länder und Sprachen* yang menggunakan aplikasi *Make It* untuk mendukung pemahaman membaca pada level A1. Media ini dikembangkan berdasarkan buku *Kursbuch Netzwerk A1*. Kuis interaktif ini terdiri dari 30 pertanyaan berbasis teks. Setiap pertanyaan memiliki nilai 2 poin. Peserta didik mendapatkan 2 poin untuk setiap jawaban yang benar. Jika peserta didik menjawab semua pertanyaan dengan benar, mereka dapat mencapai skor maksimum 100 poin.

### **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran “*Make It*” dapat digunakan secara efektif untuk pembelajaran bahasa dan menulis bahasa Jerman. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai bagian dari model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap pertama, materi regional dan linguistik dikembangkan berdasarkan buku teks “*Kursbuch Netzwerk A1*”. Aplikasi pembelajaran dibuat dengan desain yang menarik untuk membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan meningkatkan motivasi pembelajar.

Hasilnya adalah latihan membaca yang terdiri dari 30 tugas membaca tingkat A1, yang dapat diakses melalui tautan. Terdapat instruksi yang membantu untuk setiap tugas. Aplikasi



“*Make It*” memiliki keunggulan dalam mendukung pembelajaran bahasa Jerman dengan cara yang menarik dan efektif, terutama dalam hal meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Pentingnya membaca dalam pelajaran bahasa Jerman ditekankan dalam penelitian ini, karena membaca merupakan keterampilan dasar untuk penguasaan bahasa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh, & Afifah, L. (2021). Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman. *BRILIANT : Jurnal Riset dan Konseptual*, 6, 241–249.
- Aruan, L., Dallion, R., Hafniati, H., & Evianty, R. (2024, Februari 9). Development of Canva For Education-Based Learning Media to Improve German Reading Ability (Lesen) Level A1. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342113>
- Dengler, S., Mayr-Sieber, T., Rusch, P., & Schmitz, H. (2022). *Netzwerk neu A1, Kursbuch (Buku Pelajaran 1)*. Cetakan II. Verlag: ISBN 978-3-12-607782-8.
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Evianty, R., & Sari, R. (2022). Development of Moodle-Based E-Learning on the Website for German Reading Skills A2. *Britain International of Linguistics Arts and Education (BioLAE) Journal*, 4(3), 268-278. <https://doi.org/10.33258/biolae.v4i3.787>
- Indah Mafazatin Nailiah, & Erwin Rahayu Saputra. (2022). Pengembangan Media Ict Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd. *Jipd (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8–15. <https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>
- Iskandar, S., Rosman, P. S., Azizah, A., Sari, E., Amelia, E., Rahman, & Mayanti, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Aplikasi Make It pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Keguruan*, 68–74. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Salwa, R., Usman, M., Saleh, N., & Negeri Makassar, U. (2021). Media Puzzle Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman *PHONOLOGIE Journal of Language and Literature*.
- Sugiyono, P. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta, 28(1), 12.
- Triasmosari, N. (2023). “*Make It*” Sebuah Prinsip Mendesain Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Keterampilan Berbicara. *Syntax Idea*, 3(6), 1247. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i6.1227>
- Trie Utami, T., & Rijal, S. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Jawaban Dalam Keterampilan Membaca Bahasa Jerman.
- Widyasari, R., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Gqsky Berbasis Aplikasi Make It-Create Educational Games & Quizzes Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas Iii Sekolah Dasar.
- Yulitasari, Y. (2019). Multimodal Literasi: Media Piktogram dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Asing tingkat A1. <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks>