



PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS A2 DENGAN BANTUAN APLIKASI MEDIUM

DEVELOPMENT OF A2 WRITING LEARNING MEDIA USING MEDIUM APPLICATION

Desy Angraini Sitompul¹, Surya Masniari Hutagalung²

Universitas Negeri Medan

Email: desyanggrainisitompul@gmail.com¹, suryamasniari@unimed.ac.id²

Article Info

Article history :

Received : 12-06-2025

Revised : 13-06-2025

Accepted: 15-06-2025

Published : 17-06-2025

Abstract

This study aims to develop learning media for German writing skills at A2 level using the Medium application. The focus of the material in this study is "Festivalbesuch" and "Malerei: gestern und heute". This study uses the Plomp development model which consists of 4 phases, namely: (1) analysis, (2) design and development, (3) implementation and evaluation, (4) reflection and revision. The validation results from material experts and media experts indicate that this media is feasible to use with revision. The trial results showed a positive response from students, both in terms of ease of use and effectiveness in improving writing skills. The final result of this study is to produce A2 writing learning media.

Keywords: *Learning Media, A2 Writing Skills, Medium Application*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman tingkat A2 dengan menggunakan aplikasi Medium. Fokus materi pada penelitian ini adalah "Festivalbesuch" dan "Malerei: gestern und heute". Penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp yang terdiri dari 4 fase, yaitu: (1) analisis, (2) desain dan pengembangan, (3) implementasi dan evaluasi, (4) refleksi dan revisi. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dengan revisi. Hasil uji coba menunjukkan respon positif dari mahasiswa, baik dari segi kemudahan penggunaan maupun efektivitas dalam meningkatkan kemampuan menulis. Hasil akhir dari penelitian ini ialah menghasilkan media pembelajaran menulis A2.

Kata Kunci: **Media Pembelajaran, Keterampilan Menulis A2, Aplikasi Medium**

PENDAHULUAN

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di Indonesia dan menuntut penguasaan empat keterampilan dasar seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa yang baik sangat penting untuk komunikasi yang efektif dan bebas dari kesalahpahaman, di mana tingkat kemahiran setiap individu berbeda-beda. Menulis merupakan bentuk terakhir dari pengungkapan bahasa dan dianggap sebagai proses kreatif yang memerlukan pola pikir divergen. Keterampilan ini diajarkan secara bertahap dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dimulai dari menulis huruf, kata, kalimat, hingga membentuk paragraf yang utuh menjadi sebuah karangan.

Menulis merupakan proses kreatif yang dilakukan seseorang untuk mengungkapkan ide, gagasan, perasaan, dan pengetahuan ke dalam bentuk tulisan (Hikmah, 2021:62). Keakuratan dalam



menulis harus didukung oleh ketepatan dalam penggunaan bahasa, kosakata, serta kaidah tata bahasa dan ejaan. Kemampuan menulis tidak hanya penting sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai cara untuk mengembangkan imajinasi serta kemampuan berpikir kritis dan analitis. Di Universitas Negeri Medan, keterampilan menulis bahasa Jerman tingkat A2 diajarkan pada semester 2, di mana mahasiswa dituntut mampu menulis karangan pendek dengan struktur kalimat yang benar menggunakan kata penghubung (*Konnektoren*) seperti: *und, aber, oder, weil* dan kata tanda (*Signalwörter*) seperti: *zuerst, dann, nachher, später, zum schluss* dan kosakata yang sesuai.

Namun, hasil penyebaran angket yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa masih banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menulis bahasa Jerman, dikarenakan kurangnya pemahaman tata bahasa, keterbatasan kosakata, tidak terbiasa menulis, serta media pembelajaran yang kurang efektif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi mahasiswa dalam kegiatan menulis. Seluruh responden (100%) menyatakan perlunya media pembelajaran alternatif selain buku. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis adalah aplikasi Medium, sebuah platform terbuka yang memungkinkan pengguna untuk menulis dan membagikan karya mereka secara online. Medium menawarkan antarmuka yang sederhana, fokus pada konten, serta akses luas terhadap berbagai inspirasi dan referensi menulis, seperti literasi, penulisan kreatif, jurnalistik, hingga pengembangan diri. Selain itu, Medium juga memberikan kesempatan bagi penulis untuk mendapatkan penghasilan dari karya yang diminati pembaca. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Medium sebagai sarana pembelajaran menulis tidak hanya mendukung keberhasilan akademik, tetapi juga berpotensi meningkatkan prospek profesional mahasiswa di masa depan (Mubarokah et al., 2021).

Kajian Teori

Menurut Fatirul et al. (2021:15), penelitian pengembangan merupakan bentuk perubahan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan pendidikan dan pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan dipahami sebagai proses menciptakan rancangan dalam bentuk fisik yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Refdinal (2022:2) media mampu menyajikan informasi dalam bentuk suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun hasil manipulasi, sehingga dapat membantu pendidik menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan tidak monoton. Sejalan dengan itu, Branch (2009:2) "*instructional design is the systematic process by which instructional materials are designed, developed, and delivered. It ensures that the instruction is effective, efficient, and appealing.*" Mayer (2009:47) menyatakan bahwa *People learn more deeply from words and pictures than from words alone.*"

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan melibatkan unsur visual seperti gambar, warna, dan gerakan, memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Penggabungan kata dan visual tidak hanya membuat suasana belajar lebih hidup dan tidak monoton, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, efisien, dan bermakna.



Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis adalah aplikasi Medium, sebuah platform populer untuk membaca dan menulis esai, artikel, dan cerita panjang. Aplikasi ini didirikan pada tahun 2012 oleh Evan Williams, Biz Stone, dan Jason Goldman pendiri Twitter (sekarang dikenal sebagai “X”). Medium dirancang untuk memberikan pengalaman menulis yang mendalam dan memungkinkan penulis membagikan ide mereka kepada pembaca yang lebih luas. Platform ini mendukung penggunaan gambar, video, dan audio dalam kontennya, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan tidak kaku. Medium memiliki berbagai keunggulan seperti kemampuan membaca dan menulis cerita, membuat portofolio, mengikuti program mitra untuk menghasilkan uang dari tulisan, fitur komentar untuk berinteraksi dengan penulis, desain minimalis yang nyaman untuk membaca, serta fitur *clap* (tepuk tangan) sebagai bentuk apresiasi. Namun, aplikasi ini juga memiliki kekurangan, di antaranya tidak mendukung perataan kiri dan kanan, pembaca hanya mendapatkan lima artikel berbayar secara gratis, dan sistem pembayaran menggunakan *Stripe* yang belum mendukung pengguna di Indonesia.

Kesimpulannya, para ahli sepakat bahwa media pembelajaran yang efektif, menarik, dan berbasis teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. Aplikasi Medium sebagai salah satu bentuk media digital memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis karena mendukung prinsip desain instruksional yang baik dan mendorong keterlibatan aktif pengguna, meskipun masih terdapat keterbatasan teknis yang perlu dipertimbangkan.

Kemampuan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang saling terhubung dan saling mempengaruhi, sehingga penguatan salah satu keterampilan juga menuntut penguasaan keterampilan lainnya. Menurut Helaluddin (2020:1), keterampilan menulis berperan penting dalam menyampaikan pesan dan informasi secara tidak langsung, baik dalam konteks akademik maupun non-akademik. Hasani (2013:4) menyatakan bahwa menulis adalah proses mengungkapkan pikiran, perasaan, indra, imajinasi, kehendak, keyakinan, dan pengalaman yang dituangkan dalam bentuk simbol grafis untuk tujuan komunikasi. Siddik (2016:3) juga menekankan bahwa menulis berarti mengekspresikan pikiran atau perasaan melalui lambang tulisan yang telah disepakati oleh pengguna bahasa untuk saling memahami.

Pendapat lainnya ialah menurut Nunan (2003:92), pembelajaran menulis yang baik mengintegrasikan kegiatan membaca dan menulis, memberikan dukungan bertahap, serta menggunakan tugas yang bermakna dan kontekstual yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Harmer (2007:113) memandang menulis sebagai proses, bukan hasil dari inspirasi sesaat, tetapi melibatkan tahap-tahap perencanaan, penyusunan draf, revisi, dan penyuntingan. Menurut Perdamean dkk, (2024:207) menyebutkan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan mengekspresikan pikiran dalam bentuk teks, seperti cerita pendek, dengan struktur yang tepat dan penggunaan kosakata yang sesuai untuk mencapai tujuan komunikasi. Menurut Frilling (1999:54–59) menyimpulkan bahwa tujuan utama dari kegiatan menulis adalah menghasilkan sebuah teks.

Dengan demikian, menulis bukan hanya sekadar menuangkan ide ke dalam tulisan, tetapi merupakan proses terstruktur yang mencerminkan kedalaman berpikir, kemampuan berbahasa, dan keterampilan menyampaikan pesan secara efektif, sehingga menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan dan komunikasi.



METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan Plomp, dan pelaksanaannya dilakukan di Laboratorium bahasa Asing Universitas Negeri Medan. Tahap pengembangan media pembelajaran terdiri dari empat tahap utama. (1) Pada tahap analisis, dianalisis kebutuhan mahasiswa, materi pembelajaran, dan karakteristik produk yang akan dikembangkan untuk mengidentifikasi masalah dan kesulitan belajar. (2) Tahap desain dan pengembangan mencakup perancangan media serta validasi oleh ahli materi dan media melalui lembar validasi dan angket mahasiswa. (3) Selanjutnya, tahap implementasi dan evaluasi dilakukan dengan menguji media di kelas untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar mahasiswa, dilanjutkan dengan evaluasi berdasarkan respons pengguna. (4) Terakhir, pada tahap refleksi dan revisi, dilakukan pengumpulan masukan dari mahasiswa melalui angket untuk menyempurnakan media, sekaligus mengevaluasi efektivitas aplikasi Medium dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Penelitian ini dilakukan melalui penyebaran angket kepada mahasiswa untuk mengidentifikasi kesulitan dalam menulis pada tingkat A2. Sebanyak 32% mahasiswa menganggap topik *Gute Unterhaltung* sebagai yang tersulit. Kesulitan utama berasal dari lemahnya penguasaan tata bahasa, minimnya kosakata, kurangnya kebiasaan menulis, serta media pembelajaran yang kurang efektif. Media yang biasa digunakan meliputi buku Netzwerk A1 (68%), YouTube (16%), PPT/kuis (12%), dan 4% tanpa media. Seluruh responden (100%) menyatakan perlunya media pembelajaran tambahan, khususnya yang berbasis digital dan interaktif. Sebanyak 92% percaya media berbasis aplikasi seperti Medium dapat membantu mengatasi kesulitan menulis, meskipun 80% belum mengenal aplikasi tersebut dan 76% belum pernah menggunakannya. Mayoritas mahasiswa menyambut positif pengembangan media pembelajaran menulis berbasis aplikasi Medium.

2. Desain dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dimulai berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya, dengan tujuan utama meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa tingkat A2 dalam bahasa Jerman. Fokusnya adalah pada penggunaan struktur karangan seperti: pembuka (einleitung), isi (hauptteil) dan penutup (Schluss) serta menggunakan kata kongjungsi (Konnektoren) dan kata tanda (Signalwörter) secara tepat dan kontekstual. Materi disusun agar selaras dengan tujuan pembelajaran, yaitu mahasiswa mampu menulis karangan pendek dengan kalimat yang benar secara gramatikal dan relevan dalam interaksi sosial. Materi dikembangkan berdasarkan dua tema utama, yaitu Festivalbesuch dan Malerei: gestern und heute, yang dipilih karena relevan dengan konteks nyata serta minat dan pengalaman mahasiswa. Pembuatan ilustrasi dilakukan dengan bantuan aplikasi pihak ketiga seperti Canva, lalu dipublikasikan melalui aplikasi Medium.

3. Validasi

Sebelum media pembelajaran diunggah sepenuhnya ke platform Medium, terlebih dahulu dilakukan proses validasi materi oleh ahli materi, Ibu Indah Aini, M.A., untuk menilai



kesesuaian isi dengan standar pembelajaran A2, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi, dan mendorong rasa ingin tahu mahasiswa. Hasil validasi memperoleh skor 88,8 yang tergolong layak dengan revisi. Selanjutnya, media divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Rio Oktaviandi S.Kom yang menilai aspek teknis seperti kualitas tampilan, teknik perangkat lunak, kemudahan penerapan, *interface*, dan *compability* dalam pembelajaran. Validasi media memperoleh skor 95,8 dengan kategori sangat layak. Setelah melalui kedua tahap penilaian ini, materi kemudian dikembangkan dalam aplikasi Medium.

4. Implementasi Media

Implementasi dilakukan pada 27 Mei 2025 lantai 3 bahasa Asing di kelas C tahun 2024. Mahasiswa diberi pengantar mengenai aplikasi Medium kemudian diminta untuk *mendownload* aplikasi Medium di *Playstore*. Setelah itu, mahasiswa dapat mengakses materi yang telah disediakan. Kemudian, mahasiswa mengerjakan latihan soal serta menulis karangan bertema *Festivalbesuch* dan *Malerei:gestern und heute* dengan memperhatikan struktur penulisan (pendahuluan, isi, penutup) serta penggunaan kata penghubung (Konnektoren) dan kata tanda (Signalwörter) di kolom komentar. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran berjalan dengan baik dan mahasiswa dapat menulis menggunakan struktur karangan dan penggunaan Konnektoren dan Signalwörter.

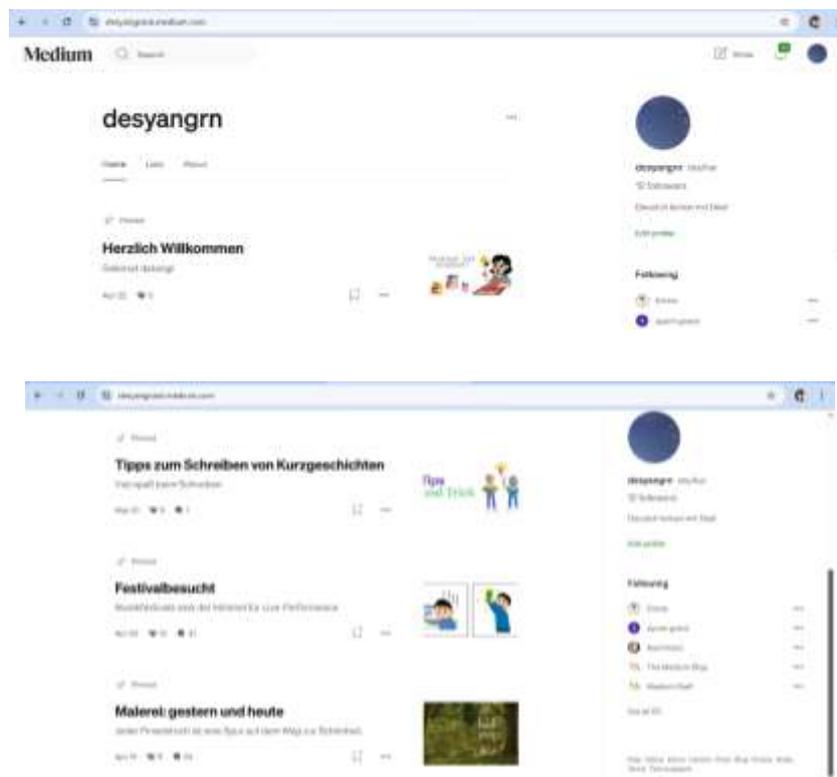
5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui angket tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi. Hasil angket tersebut ialah sebanyak 85,7% mahasiswa merasa bahwa aplikasi Medium membantu meningkatkan kemampuan menulis mereka. Beberapa masukan dari ahli materi terhadap soal nomor 6–10 dalam artikel *Malerei: Gestern und heute* dilakukan dengan menambahkan instruksi kerja yang jelas dan terstruktur. Instruksi ini membantu mahasiswa memahami jenis teks yang harus ditulis, fokus isi, serta format yang diharapkan. Dengan adanya panduan ini, mahasiswa menjadi lebih terarah dan percaya diri saat mengerjakan latihan menulis.

Sedangkan evaluasi dari ahli media ialah penyesuaian ukuran gambar karena dianggap terlalu besar dan mengganggu tampilan halaman. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan fleksibel, namun tetap membutuhkan penyempurnaan dalam aspek visualisasi. Menanggapi masukan dari ahli media, bagian visual juga direvisi dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) penyesuaian ukuran gambar agar lebih proporsional dengan elemen lain di halaman, (2) pengaturan ulang tata letak gambar agar tidak mendominasi tampilan teks namun tetap mendukung isi secara visual, dan (3) memastikan gambar dapat ditampilkan secara optimal di berbagai ukuran layar, seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar.

Hasil Pembuatan Media Pembelajaran Digital

Setelah proses analisis, desain dan pengembangan materi serta media, validasi, implementasi dan evaluasi, media pembelajaran untuk keterampilan menulis A2 berhasil dikembangkan dengan mempertimbangkan saran dan masukan dari ahli materi dan media. Produk ini tersedia dalam website dan aplikasi Medium dan siap jika digunakan dalam proses pembelajaran bahasa. Media pembelajaran terdiri dari 4 bagian, yang dapat diakses pada link berikut <https://desyangraini.medium.com/>.



Gambar 1. Hasil berupa media pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran menulis A2

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman tingkat A2 menggunakan aplikasi Medium, dapat disimpulkan bahwa media ini layak dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan fokus pada penggunaan Signalwörter dan Konnektoren dalam penulisan karangan. Media pembelajaran ini juga dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa, yang menunjukkan bahwa tema *Gute Unterhaltung* masih menjadi tantangan dalam keterampilan menulis. Penyusunan materi dilakukan secara kontekstual dan visual, serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (Lernziele) menulis A2 yang ada pada rancangan pembelajaran semester (RPS).

Validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan, dengan skor sangat baik dari aspek teknis dan isi, meskipun diperlukan sedikit revisi pada instruksi soal dan tampilan visual. Hasil implementasi menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menulis dengan struktur yang benar dan memanfaatkan fitur dalam aplikasi dengan baik. Evaluasi dari mahasiswa menunjukkan respon yang positif, baik dari segi kemudahan penggunaan maupun efektivitasnya dalam membantu proses belajar. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Medium sebagai media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman A2, khususnya pada tema Festivalbesuch dan Malerei: gestern und heute.



SARAN

Dari hasil penelitian ini, disarankan agar pengajar (Dosen) bahasa Jerman memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti Medium untuk mendukung pembelajaran menulis A2 secara lebih interaktif dan kontekstual. Media ini dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis mahasiswa, serta dapat digunakan secara mandiri di luar kelas. Pengembang media juga disarankan untuk terus menyempurnakan tampilan dan instruksi agar lebih efektif. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan media serupa untuk keterampilan bahasa lainnya agar pembelajaran lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
<https://link.springer.com/book/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (edisi khusus mahasiswa pendidikan dan pendidik)*. Pascal Books.
<https://tinyurl.com/3p7hs93s>
- Frilling, S. (1999): *Schreibforschung und Aufsatzunterricht*. In: *Deutschunterricht 1*, S. 54-59.
https://www.pedocs.de/volltexte/2010/3232/pdf/Harsch_Neumann_Lehmann_Schroeder_Schreibfaehigkeit_2007_D_A.pdf
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching (4th ed.)*. Pearson Education Limited.
<https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/the-practice-of-english-language-teaching/P200000005813>
- Hasani, A. (2013). *Ihwal menulis*. UIKM Belistra FKIP Untirta dan Banten Muda.
<https://eprints.untirta.ac.id/id/eprint/17479>
- Helaluddin, Awalludin. 2020. *Keterampilan Menulis Akademik Panduan Bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Serang: Media Madani.
- Hikmah, S. N. A. (2021). Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 2(01), 59–69. <https://doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v2i01.975>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
<https://www.cambridge.org/core/books/multimedialelearning/0DAB95BBAEF01C79B88B8F0A4B6CF84B>
- Mubarokah, L., Azizah, U. N., Riyanti, A., Nugroho, B. N., & Sandy, T. A. (2021). Pentingnya inovasi pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(9), 1349-1358. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i9.224>
- Nunan, D. (2003). *Practical English language teaching*. McGraw-Hill Education.
<https://www.mheducation.com/highered/product/practical-english-language-teaching-nunan/M9780071216609.html>
- Perdamean, Ahmad, Tanti Sari, and Indah Aini. 2024. *Grammar Mistakes in Writing Short Stories by Second Semester Students of German Language Education Study Program of Universitas Negeri Medan*. Proceedings of the 5th International Conference on Innovation in Education, Science, and Culture, ICIESC 2023, 24 October 2023, Medan, Indonesia.
<https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.24-10-2023.2342108>
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*. Enschede, The Netherlands: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.



Refdinal, M.T. (2022) Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Media Pembelajaran. Depok; Rajawali Pers. <https://www.pedocs.de/volltexte/2010/3232/pdf/>

Siddik. 2016. Dasar-Dasar Menulis dengan Penerapannya. Malang: Tunggal Mandiri Publishing. <https://medium.com/komunitas>