



Pengembangan Website Untuk Menulis Pada Level A1

Website Development For Writing At A1 Level

Jenny Melani¹, Suci pujiastuti²

Universitas Negeri Medan

Email: jennymelani20@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 16-01-2026

Revised : 17-01-2026

Accepted : 19-01-2026

Pulished : 21-01-2026

Abstract

The purpose of this research is to develop a digital learning media based on the ZEP Quiz that can be used as a practical and effective tool in German language teaching, particularly for improving writing skills at the A1 level, focusing on the theme of daily activities. The developed learning media is based on the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. The object of this work is the ZEP Quiz-based digital learning media. Data collection was conducted through observation and questionnaires. The instruments used consisted of validation sheets from content and media experts and student questionnaires via Google Forms. The validation results by the content and media experts indicated that the developed learning media fell into the "very appropriate" category. The practicality test showed a percentage of 91.7%, which corresponds to the "very practical" category. The effectiveness test showed a percentage of 100%, indicating that the ZEP Quiz-based digital learning media is highly effective and supports the learning process of German writing skills at the A1 level. In summary, it can be concluded that the ZEP Quiz-based digital learning media is an appropriate, practical, and effective tool for teaching German writing skills at the A1 level.

Keywords: *Digital media, ZEP Quiz, German A1*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis ZEP Quiz yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pengajaran bahasa Jerman, praktis dan efektif, terutama untuk meningkatkan keterampilan menulis pada level A1 dengan tema aktivitas sehari-hari. Media pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pada model ADDIE, yang terdiri dari fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Objek dari karya ini adalah media pembelajaran digital berbasis ZEP Quiz. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan kuesioner. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar validasi dari para ahli konten dan ahli media serta kuesioner siswa melalui Google Form. Hasil validasi oleh para ahli konten dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat sesuai". Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase 91,7%, yang sesuai dengan kategori "sangat praktis". Hasil uji efektivitas menunjukkan persentase 100%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis ZEP Quiz sangat efektif dan mendukung proses pembelajaran keterampilan menulis dalam bahasa Jerman pada level A1. Secara ringkas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis ZEP Quiz merupakan alat bantu yang sesuai, praktis, dan efektif untuk pengajaran keterampilan menulis dalam bahasa Jerman pada tingkat A1.

Kata Kunci: Media digital, ZEP Quiz, Bahasa Jerman A1

PENDAHULUAN

Menulis adalah salah satu keterampilan tersulit dalam pembelajaran bahasa asing, terutama pada tingkat A1. Hal ini didukung oleh data dari sebuah kuesioner. Kuesioner tersebut dikirimkan



melalui Google Form kepada guru kelas dan guru bahasa Jerman kelas XI-8 di SMA Negeri 2 Binjai. Berdasarkan hasilnya, hanya sekitar 8 hingga 10 dari 30 siswa (sekitar 26,7%) yang memahami tugas dengan baik dan dapat menulis kalimat sederhana dalam bahasa Jerman dengan benar.

Menurut guru, sebagian besar siswa mengalami kesulitan ketika diberi tugas menulis. Mereka diminta untuk menulis paragraf sederhana tentang topik tertentu, meskipun mereka telah diberi contoh atau panduan. Kesulitan ini terutama muncul karena mereka memiliki kosakata yang terbatas dan kurang memahami konjugasi kata kerja. Topik yang sangat sulit bagi siswa adalah aktivitas sehari-hari. Untuk topik ini, siswa harus menguasai kata kerja dan tata bahasa (seperti kasus) dengan baik untuk dapat menulis teks. Banyak siswa yang belum mengetahui cara mengkonjugasi kata kerja dengan kata ganti orang dengan benar. Mereka juga belum memahami struktur kalimat dengan kasus seperti nominatif, akusatif, datif, atau genitif dengan baik. Oleh karena itu, mereka tidak dapat menulis kalimat yang benar. Masalah-masalah ini menunjukkan bahwa menulis sebagai kompetensi bahasa yang produktif memerlukan dukungan didaktik khusus. Menurut Jiang dan Kalyuga (2022:3), menulis dalam bahasa asing adalah proses kognitif yang kompleks yang memerlukan aktivasi simultan berbagai kemampuan bahasa dan mental. Demikian pula, Sophocleous (2024:193) menekankan bahwa menulis adalah salah satu kompetensi tersulit yang harus dikembangkan oleh pelajar di sekolah karena merupakan kemampuan yang kompleks dan serba guna yang sulit untuk dikuasai. Tanpa alat bantu dan strategi pembelajaran yang sesuai, pemula akan kesulitan menulis teks yang mudah dipahami dan secara tata bahasa benar.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran digital dalam bentuk situs web dengan ZEP Quiz yang membantu siswa tingkat A1 dalam menulis. Media ini akan didasarkan pada tema kegiatan sehari-hari yang dibahas dalam buku *Deutsch ist einfach* (Kasim, Handayani & Widayanti). Melalui media ini, siswa akan belajar secara menyenangkan untuk membentuk kalimat sederhana, mengkonjugasikan kata kerja dengan benar, dan memahami struktur kalimat.

Landasan Teori

Pembuatan adalah proses sistematis yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk menghasilkan produk yang praktis atau dapat memecahkan masalah. Di bidang pendidikan, pembuatan sering kali berarti pengembangan media pembelajaran, bahan ajar, atau sistem pembelajaran untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Model ADDIE adalah model dengan lima tahap, yaitu analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Model ini berasal dari Dick dan Carey (dalam Endang 2011: 200) dan juga dijelaskan dalam Sugiyono (2012: 200). Model ADDIE bersifat sistematis dan mudah digunakan. Oleh karena itu, model ini cocok untuk penelitian dan pengembangan ini. Dengan model ADDIE, produk pembelajaran dapat dibuat secara bertahap. Pertama-tama, masalah dianalisis. Kemudian, produk direncanakan. Setelah itu, produk dibuat. Selanjutnya, produk diuji dengan siswa. Terakhir, produk dievaluasi.

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran berbasis web menjadi fokus utama. Tujuannya adalah untuk membantu siswa dalam menulis pada level A1 dalam mata pelajaran Bahasa Jerman. Media ini memanfaatkan fitur-fitur platform ZEP Quiz untuk menciptakan situasi belajar yang sederhana, menyenangkan, dan terstruktur. Model ADDIE adalah model yang sangat



terkenal dalam pengembangan media pembelajaran. Model ini sistematis dan fleksibel. Kata ADDIE adalah singkatan dari lima langkah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi)

Media pembelajaran digital mencakup semua sarana atau alat berbasis teknologi yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Menurut Arsyad (2011:28), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan mampu merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik. Dalam pengajaran bahasa asing, media digital dapat digunakan sebagai aplikasi, video, permainan pembelajaran, atau situs web seperti ZEP Quiz. Biebighäuser dan Feick (2020:21) menjelaskan dalam buku mereka *Digitale Medien in Deutsch als Fremd- und Zweitsprache* bahwa media digital berkontribusi pada pengembangan keterampilan membaca dasar dan mendukung pembelajaran mandiri. Hal ini sangat membantu bagi pelajar di level A1 yang secara rutin bekerja dengan topik-topik sederhana dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pada tingkat A1, peserta didik diharapkan mampu menulis kalimat pendek tentang diri mereka sendiri dan orang lain. Mereka diharapkan dapat menulis teks sederhana, misalnya kartu pos, formulir, atau catatan singkat. Kata-kata yang digunakan sederhana dan jumlahnya sedikit. Menulis adalah salah satu keterampilan utama dalam pembelajaran bahasa Jerman. Menurut Kerangka Acuan Umum Eropa untuk Bahasa (GER, 2001:31), kompetensi menulis pada tingkat A1 mencakup menulis kalimat sederhana, memperkenalkan diri, menulis kartu pos, serta deskripsi singkat tentang orang, tempat, atau benda. Peserta didik harus mampu menulis ungkapan singkat dan kalimat sederhana tentang topik sehari-hari.

Dalam pelajaran bahasa Jerman tingkat A1, ZEP Quiz sangat cocok untuk mengulang dan memperkuat kosakata serta pola kalimat dasar. Guru dapat merancang tugas-tugas yang mengharuskan siswa membuat kalimat pendek atau mengkonjugasi kata kerja dengan benar. Dengan cara ini, keterampilan menulis pada tingkat dasar dilatih secara terarah, misalnya dalam konteks tematik “aktivitas sehari-hari”. Keunggulan utama platform ini terletak pada desainnya yang ramah pengguna. ZEP Quiz secara keseluruhan meyakinkan dengan kemampuannya yang serbaguna dalam konteks pendidikan. Baik guru maupun siswa dapat berpartisipasi dengan mudah melalui tautan atau kode akses. Fitur-fitur ini menjadikan alat ini sebagai alat yang praktis untuk pengajaran modern. Khususnya dalam pengajaran bahasa asing pada level A1, ZEP Quiz merupakan alat bantu yang berharga untuk melatih struktur bahasa dasar. Platform ini mendukung pembuatan latihan yang ditargetkan untuk kosakata, bentuk kata kerja, dan pembentukan kalimat, yang berkontribusi pada pengembangan sistematis keterampilan menulis.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi situs web ZEP Quiz, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis dalam pelajaran bahasa Jerman pada level A1. Fokus tematiknya adalah pada topik aktivitas sehari-hari, yang memainkan peran sentral dalam pelajaran A1.

Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan ADDIE dari Dick dan Carey (dalam Endang 2011: 200). Model ini sangat sesuai dengan produk yang sedang dikembangkan. Model



ADDIE memiliki lima fase: analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) (Sugiyono 2012: 200). Data dalam penelitian ini terdiri dari informasi teoretis dan konseptual tentang penggunaan media pembelajaran digital dalam pengajaran bahasa asing, khususnya dalam pengajaran bahasa Jerman pada tingkat A1. Sumber utama adalah buku teks “Deutsch ist einfach” karya Kasim, Tri Kartika Handayani (Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2014; ISBN 978 602 257 456 9), yang mencakup topik-topik seperti kegiatan sehari-hari, kosakata dasar, dan contoh kalimat sederhana—sangat ideal untuk meningkatkan kemampuan menulis pada tingkat ini.

Untuk meningkatkan kemampuan menulis pada level A1, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi ZEP Quiz. Situs web ini membantu siswa menulis kalimat sederhana tentang aktivitas sehari-hari. Agar media pembelajaran dapat direncanakan dan diuji dengan baik, digunakan rencana kerja yang jelas. Situs web disiapkan, dirancang, diuji, dan dievaluasi dalam beberapa tahap. Dengan demikian, dapat tercipta media digital yang membantu siswa dalam menulis pada pelajaran bahasa Jerman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran digital ZEP Quiz untuk pelajaran bahasa Jerman pada tingkat A1 dapat dijelaskan sebagai berikut : 1) Berdasarkan Design, desain media pembelajaran digital mencakup beberapa elemen penting, seperti menu navigasi, teks, skema warna, jenis huruf, dan gambar. Desainnya dibuat sederhana, jelas, dan rapi agar peserta didik dapat dengan mudah memahami konten dan mengerjakan latihan secara mandiri. Struktur menu dibuat sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat dengan mudah menemukan materi pembelajaran dan latihan menulis. Semua elemen desain dikembangkan di platform ZEP Quiz, sehingga media pembelajaran terlihat menarik, rapi, dan informatif. Penekanan khusus diberikan pada kejelasan, sehingga peserta didik dapat menavigasi latihan dengan mudah. 2) Berdasarkan isi, Setelah desain selesai, konten pembelajaran dan latihan menulis akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran digital. Konten terdiri dari kosakata sederhana, kalimat contoh singkat, dan tugas menulis yang sesuai dengan level A1. Sebelum digunakan, semua teks dan latihan diperiksa untuk memastikan keakuratan bahasa, kejelasan instruksi, dan kualitas konten. Tahap ini memastikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan baik sebagai media informasi dan pembelajaran untuk pelajaran bahasa Jerman. 3) Berdasarkan Metode ADDIE, Media pembelajaran digital ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan dan hasilnya menunjukkan bahwa kelima tahap model ADDIE tersebut sesuai dan efektif untuk pembuatan media pembelajaran digital yang mendukung pengajaran menulis pada tingkat A1.

Platform ZEP Quiz menawarkan banyak keuntungan untuk pembuatan media pembelajaran digital, seperti integrasi konten yang mudah, desain latihan yang fleksibel, dan kemampuan untuk menyesuaikan tugas dengan cepat. Media pembelajaran ini mudah digunakan, jelas, dan memungkinkan peserta didik mengerjakan latihan menulis secara mandiri. Namun, media pembelajaran yang dikembangkan ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Fungsi interaktifnya masih sederhana, dan topik serta latihan saat ini terbatas pada level A1. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk memperluas media pembelajaran, menambahkan lebih banyak latihan menulis, dan membuat konten lebih interaktif. Studi ini termasuk dalam kategori



penelitian dan pengembangan (R&D) dan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital di platform ZEP Quiz guna meningkatkan kemampuan menulis dalam bahasa Jerman pada level A1, khususnya dalam menulis kalimat sederhana tentang aktivitas sehari-hari.

Secara ringkas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran digital ZEP Quiz cocok, praktis, menarik, dan efektif untuk membantu siswa pada level A1 dalam menulis kalimat sederhana tentang aktivitas sehari-hari. Media ini tidak hanya memudahkan pemahaman kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga mendorong pembelajaran mandiri, secara bertahap meningkatkan kemampuan menulis siswa, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan dan penerapan media pembelajaran digital ZEP Quiz untuk kemampuan menulis kalimat sederhana tentang kegiatan sehari-hari pada level A1, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama, yakni : Media pembelajaran digital ZEP Quiz yang dikembangkan telah berhasil melalui proses validasi oleh para ahli baik dalam bidang konten maupun media. Validasi konten dilakukan oleh Ibu Nurhanifah Lubis, S.Pd., M.Si., Dosen Bahasa Jerman sebagai Bahasa Asing di Universitas Negeri Medan, untuk memastikan kesesuaian latihan menulis dengan level A1 serta relevansi topik dengan aktivitas sehari-hari siswa.

Dari segi kepraktisan, media ini menunjukkan bahwa ia mudah diakses dan digunakan oleh siswa. Latihan-latihan dalam ZEP Quiz dirancang secara fleksibel, dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Presentasi visual yang menarik, contoh kalimat yang jelas, dan petunjuk sistematis memudahkan siswa memahami struktur kalimat dan kosakata baru. Siswa dapat belajar selangkah demi selangkah dan fokus pada bagian-bagian yang mereka anggap sulit, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Penggunaan ZEP Quiz secara signifikan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis kalimat sederhana tentang aktivitas sehari-hari. Peserta didik tampak lebih percaya diri saat menulis kalimat, dapat menggunakan kosakata dengan lebih tepat, dan mengikuti struktur kalimat yang benar. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang terstruktur sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan menulis mereka secara sistematis dan bertahap.

DAFTAR PUSTAKA

- Anskeit, Petra & Neff, Peter. 2022. *Lesen und Schreiben im digitalen Raum*. Springer VS. ISBN 978-3-658-36547-9. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-658-36548-6>
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. ISBN 978-979-769-419-0. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=936693>
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers. ISBN 978-623-231-261-3. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1299398>
- Böttger, H. 2011. *Training der Schreibkompetenz im Fremdsprachenunterricht*. In: Böttger, H. (Hrsg.), *Kompetenzorientierter Fremdsprachenunterricht: Grundlagen und Praxisbeispiele*, S. 121–129. Seelze: Klett Kallmeyer. ISBN 978-3-7800-4845-9. <https://www.klett.de/produkt/isbn/9783780048459>



- Branch, Robert M., Dick, Walter & Carey, Lou. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer. ISBN 978-0-387-09505-9.
<https://link.springer.com/book/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Council of Europe. 2001. *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen: Lernen, Lehren, Beurteilen*. ISBN 978-3-468-49432-2.
<https://www.goethe.de/z/50/commeuro/GERdeutsch.pdf>
- Dick, W. & Carey, L. (in Endang, S.). 2011. *Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Referensi Jakarta (dikutip dalam Sugiyono). ISBN: 9780673469037
<https://www.amazon.com/Systematic-Design-Instruction-Walter-Dick/dp/0673469032>
- Fitriani, N. & Alamsyah, R. 2022. *Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Asing*. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 14, No. 1, hlm. 23–25. ISSN 2086-7523.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/25755>
- Florin, Anita. 2005. *Medienpädagogik im Fremdsprachenunterricht*. Berlin: Cornelsen Verlag. ISBN 978-3-464-54532-4. <https://www.cornelsen.de/reihen/reihe/r-12102/ausgabe/a-5651/artikel/9783060254543>
- GER (Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen). 2001. *Lernen, Lehren, Beurteilen*. Berlin: Langenscheidt. ISBN 978-3-468-49432-2.
<https://www.goethe.de/z/50/commeuro/GERdeutsch.pdf>
- Hafniati und Evianty, A. 2021. *Learning Media Development 'HÖREN AI' Berbasis Webseite*. Jurnal Edukasi Bahasa Jerman, Vol. 9, No. 1, hlm. 110–115. ISSN 2528-6014.
<https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/52685/>
- Harahap, N.; Siregar, H. und Simanjuntak, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Deutsch für Tourismus Berbasis Cloud-Based Web*. Jurnal Bahasa dan Sastra Jerman, Vol. 10, No. 2, hlm. 57–59. ISSN 2303-155X. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/52954/>
- Helbig, Gerhard & Buscha, Joachim. 2001. *Deutsche Grammatik: Ein Handbuch für den Ausländerunterricht*. Leipzig: Langenscheidt. ISBN 978-3-324-00396-5.
<https://www.langenscheidt.com/>
- Meier, L. & Schubert, K. 2020. *Digital Tools for Language Acquisition: A Study on Writing Competence at the AI Level*. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, Vol. 29, No. 4, hlm. 211–225. ISBN 978-0-87426-152-9.
<https://www.learntechlib.org/primary/p/217614/>
- Molenda, M. 2003. In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, Vol. 42, No. 5, hlm. 34–36. ISSN 1090-8811.
<https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
- Plomp, Tjeerd. 2013. *Educational Design Research: An Introduction*. Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development. ISBN 978-90-329-3455-9.
<https://slo.nl/publikaties/educational-design-research-an-introduction/>