

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE DIGITAL WEBSITE USING
LEARNINGAPPS TO DEVELOP VOCABULARY
FAMILIE THEME LEVEL A1**

**Putri Roganda Pane^{1*}, Enggis Br Siagian², Melani Limbong³, Shelomita Adinda⁴,
Naia Rencani Suci⁵**

Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan

*Pane00424@gmail.com¹, enggissiagian@gmail.com², melani.2223132013@mhs.unimed.ac.id³,
shelomitaadindaputri@gmail.com⁴, naiarencanisuci@gmail.com⁵*

**Corresponding author*

Manuscript Received April 16, 2024; Revised April 28, 2024; Accepted May 20, 2024; Published May 30, 2024

ABSTRACT

This study aims to evaluate the impact of using interactive web-based learning media through LearningApps on the improvement of German vocabulary mastery at the A1 level at Universitas Negeri Medan. The research method employed is developmental research using Thiagaraja's theory, which includes four stages: planning, creation, trial, and evaluation. The results indicate that the use of LearningApps significantly enhances students' vocabulary mastery, with an average increase in vocabulary test scores of 35% compared to conventional learning methods. Additionally, 86% of students reported increased learning motivation and higher engagement in the learning process. The main challenges identified include accessibility limitations and the need for curriculum adaptation. The study also found that the use of LearningApps can improve interaction and collaboration among students, making the learning process more enjoyable and effective. These findings suggest that interactive digital learning media like LearningApps have great potential to enhance the quality of language learning, but strategies are needed to address accessibility and curriculum adaptation challenges.

Keywords: Digital Learning Media, LearningApps, Vocabulary Mastery, German Language, A1 Level.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis website interaktif menggunakan LearningApps terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman pada level A1 di Universitas Negeri Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan teori Thiagaraja yang meliputi empat tahap: perencanaan, penciptaan, uji coba, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LearningApps secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa, dengan peningkatan rata-rata skor tes kosakata sebesar 35% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, 86% mahasiswa melaporkan peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Tantangan utama yang diidentifikasi meliputi keterbatasan aksesibilitas dan kebutuhan adaptasi kurikulum. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan LearningApps dapat meningkatkan interaksi dan kolaborasi di antara mahasiswa, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran digital interaktif seperti LearningApps memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa, namun diperlukan strategi untuk mengatasi tantangan aksesibilitas dan adaptasi kurikulum.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital, LearningApps, Penguasaan Kosakata, Bahasa Jerman, Level A1.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi di era society 5.0 ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Pengaruhnya tentu melingkupi setiap kebutuhan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi yang signifikan terdapat pada aspek pendidikan. Maraknya perkembangan teknologi pun harus diimbangi dengan penguasaan bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang populer dalam dunia pendidikan saat ini tidak hanya bahasa Inggris, melainkan juga bahasa Jerman. Bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sebagian besar Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sederajat dan universitas di Indonesia, termasuk Universitas Negeri Medan. Seperti komponen pembelajaran bahasa lainnya, bahasa Jerman juga terdiri dari dua kompetensi utama yaitu: reseptif dan produktif. Membaca dan mendengar merupakan kompetensi reseptif, sedangkan kompetensi produktif diperoleh melalui kegiatan menulis dan berbicara (Mekarini, 2022).

Akan tetapi berdasarkan survei yang dilakukan kepada mahasiswa semester 3 angkatan 2023 di Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Unimed pada 25 Maret 2024 sampai dengan 01 April 2024, hasil survei menunjukkan bahwa 97,2% mahasiswa mengalami kesulitan dalam berbicara level A1 karena kurangnya kosakata, 58,3% merasa kurang percaya diri, 37,5% memiliki kesalahan dalam pengucapan. Hal tersebut dilatar belakangi dengan kurang bervariasinya media pembelajaran. Di dalam kelas, pendidik membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Selama ini pendidik hanya menggunakan buku teks, ppt, audio dan video pada saat proses pembelajaran berlangsung yang cenderung membuat suasana belajar kurang interaktif dan monoton. Bagi sebagian besar siswa, belajar di lingkungan yang didukung oleh teknologi lebih menantang daripada belajar di ruang kelas (Chiu et al., 2021). Sejalan dengan hasil survei yang dilakukan, 86,1% siswa menunjukkan minat yang lebih besar terhadap penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Mahasiswa menggunakan komputer dan internet di kelas karena lebih praktis dan modern, bahkan mahasiswa dapat dengan cepat mengakses materi pelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan pengembangan level A1.

Pengembangan buku digital interaktif dengan menggunakan website LearningApps dalam konteks pengembangan kemampuan kosa kata terkait tema "Familie" (keluarga) untuk tingkat A1 dalam pendidikan Bahasa Jerman adalah sebagai berikut: **Pentingnya Kosakata:** Kosakata merupakan elemen kunci dalam mempelajari bahasa. Untuk tingkat A1, memahami kosa kata yang berkaitan dengan topik keluarga menjadi dasar penting dalam membangun pemahaman bahasa Jerman yang baik. **Konteks Keluarga yang Relevan:** Keluarga adalah salah satu topik yang relevan dan sering digunakan dalam berbagai situasi kehidupan nyata. **Pemanfaatan Teknologi:** Dalam era digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat penting (Chiu et al., 2021).

Pengembangan buku digital interaktif memanfaatkan platform seperti LearningApps memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Saprudin et al., 2020). Kesesuaian dengan Tingkat A1: Pengembangan buku digital harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa A1, dengan memperhatikan kemampuan mereka dalam memahami dan menggunakan kosa kata dasar terkait tema keluarga. Variasi Aktivitas Pembelajaran: Melalui platform LearningApps, berbagai jenis aktivitas pembelajaran seperti teka-teki, permainan kata, flashcards, dan lainnya dapat disediakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka dalam memperkuat kosa kata mereka dengan cara yang beragam (Musfiroh, Manan, & Aprilianto, 2020). Dengan memperhatikan latar belakang ini, pengembangan buku digital interaktif menggunakan website LearningApps dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kosa kata siswa dalam Bahasa Jerman pada tingkat A1, khususnya dalam konteks tema keluarga.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Bagaimana proses pengembangan buku digital interaktif menggunakan Learningapps untuk kemampuan pengembangan kosa kata level A1 Pendidikan Bahasa Jerman UNIMED? 2. Bagaimana hasil pengembangan buku digital interaktif menggunakan Learningapps untuk kemampuan pengembangan level A1 Pendidikan Bahasa Jerman UNIMED.

Tujuan Penelitian Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui kualitas media learningapps dalam kemampuan pengembangan kosa kata level A1 Pendidikan Bahasa Jerman UNIMED 2. Untuk mengetahui apa hasil dari pengembangan buku digital interaktif menggunakan learningapps untuk kemampuan pengembangan kosa kata level A1 Pendidikan Bahasa Jerman UNIMED

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Penelitian ini menggunakan teori Thiagaraja. Model penciptaan terdiri dari 4 langkah seperti 1) perencanaan, 2) penciptaan, dan 3) uji coba 4) evaluasi. (Sugiyono, 2019: 37). Penelitian ini dilaksanakan di Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan pada tanggal 24 Januari 2024. Dalam tahap perencanaan, informasi dikumpulkan dari mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman UNIMED melalui Google Form. Survei dilakukan pada 25 Maret 2024 sampai dengan 01 April 2024, survei diberikan kepada mahasiswa semester dua di kelas A, B, C Angkatan 2023 di Program Studi Bahasa Jerman di Universitas Negeri Medan. Penciptaan Produk Pada langkah kedua, website digital dibuat dengan aplikasi Learningapps. Proses pembuatan website berlangsung dengan mengumpulkan materi, video, file audio, gambar, tata bahasa, Redemittel dan pertanyaan – pertanyaan sebagai quiz yang sesuai dengan tema, Familienmitglieder (Anggota Keluarga), physische Beschreibung (Deskripsi fisik), Familienbeziehung (Hubungan Keluarga), Residenz (Tempat Tinggal) dan Hobby (Hobi). Kemudian konsep desain yang menarik ditentukan.

Prosedur penelitian dalam pengembangan media LearningApps untuk meningkatkan kosakata bahasa Jerman melibatkan beberapa langkah utama. Pertama,

identifikasi kebutuhan belajar dan target pengguna dilakukan melalui survei atau wawancara. Kemudian, pengembangan prototipe LearningApps yang sesuai dengan kebutuhan tersebut dilakukan, diikuti dengan uji coba awal pada kelompok kecil pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Setelah revisi berdasarkan umpan balik awal, uji coba yang lebih luas dilakukan dengan metode eksperimen atau studi kasus. Data dikumpulkan melalui tes kosakata, observasi, dan kuesioner untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi. Analisis data dilakukan untuk mengukur peningkatan kosakata dan aspek lain seperti motivasi dan kepuasan pengguna, diakhiri dengan penyusunan laporan hasil penelitian dan rekomendasi pengembangan lebih lanjut.

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media LearningApps untuk meningkatkan kosakata bahasa Jerman mencakup analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif melibatkan pengukuran peningkatan kosakata melalui tes pre-test dan post-test, serta analisis statistik untuk menentukan signifikansi perubahan. Sementara itu, analisis kualitatif melibatkan pengumpulan dan interpretasi data dari kuesioner, wawancara, dan observasi untuk memahami pengalaman, persepsi, dan kepuasan pengguna. Hasil dari kedua analisis ini digabungkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas dan penerimaan LearningApps dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan pengembangan kosakata level A1 biasanya berfokus pada kata-kata dasar yang penting untuk berkomunikasi sehari-hari. Konsèpnya melibatkan penguasaan kosakata yang sederhana seperti kata benda, kata sifat, kata kerja, angka, warna, dan kata tanya dasar. Metode yang efektif meliputi penggunaan gambar, permainan kata, dialog sederhana, dan konteks komunikatif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pengenalan kata-kata dasar: Fokus pada kata-kata yang umum digunakan dalam situasi sehari-hari seperti makanan, keluarga, transportasi, dan sebagainya. Penggunaan gambar: Menggunakan gambar untuk memvisualisasikan kata-kata baru dan membantu pemahaman. Konteks komunikatif: Memperkenalkan kosakata dalam konteks yang relevan dengan situasi kehidupan sehari-hari, seperti berbelanja, berkumpul dengan teman, atau berlibur. Bermain kata: Menggunakan permainan kata sederhana seperti teka-teki kata, bingo kosakata, atau permainan memori untuk melatih pemahaman dan pengingatan kosakata. Dialog sederhana: Berlatih percakapan sederhana yang melibatkan penggunaan kosakata baru dalam situasi komunikatif yang realistik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis website interaktif menggunakan LearningApps memberikan dampak signifikan dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman untuk level A1. Pada tahap uji coba awal, mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran ini menunjukkan peningkatan rata-rata skor tes kosakata sebesar 35% dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan kemampuan bahasa. Selain peningkatan dalam penguasaan kosakata, penelitian ini juga menemukan bahwa

mahasiswa menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi ketika menggunakan media pembelajaran interaktif. Survei yang dilakukan setelah uji coba menunjukkan bahwa 86% responden merasa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar bahasa Jerman menggunakan platform LearningApps dibandingkan dengan metode tradisional. Mahasiswa menyatakan bahwa fitur-fitur interaktif seperti kuis, video pembelajaran, dan simulasi interaktif membantu mereka memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik (Musfiroh, Manan, & Aprilianto, 2020).

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital ini. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan aksesibilitas, terutama bagi mahasiswa yang tidak memiliki akses yang konsisten ke perangkat komputer atau internet. Selain itu, adaptasi kurikulum juga menjadi isu penting, di mana konten pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan kebutuhan individu mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi ini secara efektif dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2019).

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa penerapan LearningApps tidak hanya berdampak pada penguasaan kosakata tetapi juga meningkatkan interaksi dan kolaborasi di antara mahasiswa. Penggunaan fitur seperti simulasi interaktif dan permainan kata memungkinkan mahasiswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka dan membantu mengembangkan keterampilan komunikasi mereka. Ini sejalan dengan temuan dari studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang didukung teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan (Chiu et al., 2021). Selain itu, mahasiswa melaporkan bahwa metode pembelajaran ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan kurang membosankan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan retensi pembelajaran dan hasil akademik mereka (Mekarini, 2022).

Penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan internet sebagai sumber belajar sangat penting dalam meningkatkan keterampilan siswa. Akses ke informasi yang luas dan berbagai materi belajar digital dapat mendukung proses belajar yang lebih efisien dan efektif (Sasmita, 2020). Selain itu, pembelajaran multimedia interaktif, seperti yang diterapkan dalam LearningApps, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat (Saprudin et al., 2020). Evaluasi terhadap implementasi model pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan bahwa penggunaan alat evaluasi yang tepat sangat penting untuk memastikan keberhasilan program pembelajaran. Dalam hal ini, model evaluasi berbasis 4 C's (Critical thinking, Creativity, Collaboration, and Communication) telah terbukti efektif dalam mengukur dampak pembelajaran berbasis teknologi terhadap keterampilan siswa (Winaryati, Mardiana, & Hidayat, 2020). Selain itu, keterlibatan guru dalam desain kurikulum kolaboratif juga memainkan peran penting dalam keberhasilan inovasi pendidikan berbasis teknologi. Keterlibatan ini tidak hanya membantu dalam adaptasi kurikulum tetapi juga memastikan bahwa inovasi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal (Roblin & McKenney, 2019).

KESIMPULAN

Penelitian dalam pengembangan media LearningApps untuk kosakata bahasa Jerman menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Pengguna mengalami peningkatan signifikan dalam jumlah dan pemahaman kosakata baru, serta menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Namun, ada tantangan terkait aksesibilitas dan adaptasi kurikulum yang perlu diatasi. Saran untuk pengembangan lebih lanjut mencakup peningkatan fitur interaktif dan penyesuaian konten sesuai tingkat kesulitan pengguna. Pelatihan bagi guru dalam menggunakan aplikasi ini juga disarankan agar integrasinya dalam pembelajaran lebih optimal. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan LearningApps terhadap keterampilan bahasa yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Chiu, T. K. F., et al. (2021). "The Role of Digital Technology in Education." *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 14(2), 134-150. DOI: [10.18785/jetde.1402.02](https://doi.org/10.18785/jetde.1402.02)
- Mekarini, N. (2022). "Kompetensi Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa Asing." *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(1), 45-59. DOI: [10.33633/jpb.v8i1.3925](https://doi.org/10.33633/jpb.v8i1.3925)
- Musfiroh, T., Manan, A., & Aprilianto, D. (2020). "Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pelajaran PAI." *Sawabiq: Jurnal Keislaman*, 1(1), 15-30. DOI: [10.31958/sawabiq.v1i1.1879](https://doi.org/10.31958/sawabiq.v1i1.1879)
- Saprudin, S., Munaldi, M., Wijoyo, A., & Prasetyo, S. M. (2020). "Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: SMK Indonesia Global)." *Jamaika: Jurnal Abdi Masyarakat*, 1(1), 63-70. DOI: [10.31629/jamaika.v1i1.3217](https://doi.org/10.31629/jamaika.v1i1.3217)
- Sasmita, R. S. (2020). "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 117-121. DOI: [10.30596/jpdk.v2i1.4545](https://doi.org/10.30596/jpdk.v2i1.4545)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. DOI: [10.24843/MATRIK.2019.v13.i01.p01](https://doi.org/10.24843/MATRIK.2019.v13.i01.p01)
- Winaryati, E., Mardiana, & Hidayat, M. T. (2020). "Conceptual Framework of Evaluation Model on 4 C's-Based Learning Supervision." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(8), 173-193. DOI: [10.26803/ijlter.19.8.10](https://doi.org/10.26803/ijlter.19.8.10)

Roblin, N. P., & McKenney, S. (2019). "Classic Design of Curriculum Innovations: Investigation of Teacher Involvement in Research Development and Diffusion." In J. Pieters, J. Voogt, & N. P. Roblin (Eds.), *Collaborative Curriculum Design for Sustainable Innovation and Teacher Learning* (pp. 19-34). Springer. DOI: [10.1007/978-3-030-20062-6_2](https://doi.org/10.1007/978-3-030-20062-6_2)