

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BANTUAN APLIKASI OODLÜ

Onyx Nifty¹, Herlina Jasa Putri Harahap²

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

e-mail: ¹onyxniftyn@gmail.com, ²herlinajasaputri@unimed.ac.id

Abstract: *The objective of this study is to develop an OodlÜ-based learning medium for the Lesen A1 course on the topic “Alltag und Familie”. This study employs a qualitative approach using the development model proposed by Richey and Klein. The model consists of three phases: (1) Planning, (2) Development, and (3) Evaluation. The data source for this study is the textbook Netzwerk neu A1 by Stefanie Dengler et al. (2019). The data consist of reading texts, vocabulary, and exercises related to the topic “Alltag und Familie”, covering the three subtopics: Tagesablauf (Daily Routine), Uhrzeiten (Time), and Familie (Family). The learning medium was developed on the OodlÜ platform in the form of interactive exercises using the question types Multi-Word Text, True/False, and Click the Letters to Spell the Word. These exercises were integrated with the games Archery, Bubble Breakout, and Cow Cakes. The results of this study are an OodlÜ-based learning medium consisting of a total of 45 interactive questions for the Lesen A1 course on the topic “Alltag und Familie”. The learning materials were validated by a material expert based on five evaluation criteria and received a score of 95.8, which falls into the “very good” category. In addition, the learning medium was validated by a media expert based on nine evaluation criteria and obtained a score of 97.2, which is also categorized as “very good.” Based on these findings, it can be concluded that the developed learning medium is suitable for use as a supplementary instructional medium in German language teaching for the Lesen A1 course on the topic “Alltag und Familie.”*

Keyword: Lesen A1, development, learning medium, OodlÜ, Everyday Life and Family, Richey and Klein.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah membuat media pembelajaran berbasis OodlÜ untuk mata kuliah Lesen A1 dengan tema „Alltag und Familie“. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model pengembangan Richey dan Klein. Model tersebut terdiri atas tiga tahap, yaitu (1) perencanaan (Planung), (2) pembuatan (Erstellung), dan (3) evaluasi (Evaluation). Sebagai sumber data digunakan buku ajar Netzwerk neu A1 karya Stefanie Dengler dkk. (2019). Data dalam penelitian ini berupa teks bacaan, kosakata, dan latihan dengan tema „Alltag und Familie“, yang mencakup tiga subtema, yaitu „Tagesablauf“ (kegiatan sehari-hari), „Uhrzeiten“ (waktu/jam), dan „Familie“ (keluarga). Media pembelajaran dibuat pada platform OodlÜ dalam bentuk latihan interaktif dengan jenis soal Mehrwörtertext, Richtig/Falsch, dan „Klickt auf die Buchstaben, um das Wort zu buchstabieren“. Latihan tersebut dipadukan dengan permainan Archery, Bubble Breakout, dan Cow Cakes. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis OodlÜ yang berisi 45 soal interaktif untuk mata kuliah Lesen A1 dengan tema „Alltag und Familie“. Materi divalidasi oleh seorang ahli materi berdasarkan lima aspek penilaian dan memperoleh skor 95,8, yang termasuk dalam kategori „sangat baik“. Selain itu, media pembelajaran juga divalidasi oleh seorang ahli media berdasarkan sembilan aspek penilaian dan memperoleh skor 97,2, yang juga termasuk dalam kategori „sangat baik“. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran bahasa Jerman pada mata kuliah Lesen A1 dengan tema „Alltag und Familie“.

Kata kunci: Lesen A1, Pembuatan, Media Pembelajaran, Oodlū, Alltag und Familie, Richey und Klein.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi manusia karena berperan besar dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional seseorang. Selain itu, bahasa juga mendukung keberhasilan dalam mempelajari berbagai bidang ilmu, termasuk bahasa asing (Salwa, Usman, & Saleh, 2021:2). Bahasa asing adalah bahasa kedua yang dipelajari setelah seseorang menguasai bahasa ibu atau bahasa pertama. Penguasaan bahasa asing tentu memudahkan seseorang dalam berkomunikasi, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di lingkungan internasional. Salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari adalah bahasa Jerman karena dapat membuka peluang untuk memperoleh informasi serta memperluas wawasan dan pengetahuan (Purwanto, 2022:1). Di Indonesia, bahasa Jerman diajarkan sebagai mata pelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan juga di perguruan tinggi, salah satunya di Universitas Negeri Medan. Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu membaca (Lesen), menulis (Schreiben), menyimak (Hören), dan berbicara (Sprechen) (Tomasouw et al., 2022:2). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan penting untuk dikuasai karena dapat membantu peserta didik memperluas cara berpikir serta meningkatkan pengetahuan mereka (Tomasouw et al., 2022:3).

Dari keempat keterampilan tersebut, penulis memilih keterampilan membaca (Lesen) karena masih ditemukan berbagai kesulitan yang dialami mahasiswa. Kesulitan tersebut diketahui berdasarkan hasil angket yang disebarkan oleh penulis melalui Google Forms kepada 29 mahasiswa kelas B semester III angkatan 2024 pada tanggal 3 September. Hasil angket menunjukkan

bahwa sebanyak 65,5% mahasiswa mengalami kesulitan mempelajari tema „Alltag und Familie“ pada mata kuliah Lesen A1. Selain itu, sebanyak 86,2% mahasiswa belum mengenal aplikasi Oodlū.

Hasil angket juga menunjukkan beberapa faktor yang menjadi penyebab kesulitan mahasiswa dalam mempelajari keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A1, yaitu: (1) mahasiswa baru pertama kali belajar bahasa Jerman di perguruan tinggi; (2) kurangnya motivasi untuk mengulang materi secara mandiri; (3) kesulitan memahami kosakata dan konjugasi; (4) kesulitan mengingat artikel der, die, dan das pada tema „Alltag und Familie“; (5) kesulitan memahami aturan konjugasi kata kerja sesuai subjek; (6) penyampaian materi oleh dosen yang dirasakan terlalu cepat; dan (7) kesulitan memahami struktur kalimat pada tema tersebut. Berdasarkan hasil tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa agar dapat membantu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar mereka dalam mempelajari bahasa Jerman tingkat A1, khususnya pada tema „Alltag und Familie“.

Keterampilan membaca merupakan kemampuan memahami isi bacaan sehingga seseorang dapat menangkap informasi dan makna yang terdapat dalam sebuah teks. Tujuan utama membaca adalah memahami isi bacaan. Apabila kemampuan membaca seseorang masih rendah, maka isi atau pesan dalam suatu teks akan sulit dipahami maupun disampaikan kembali kepada orang lain. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, keterampilan membaca memiliki peran yang sangat penting karena melalui kegiatan membaca mahasiswa tidak hanya memperoleh informasi dan pengetahuan, tetapi juga dapat memperluas wawasan mereka (Umar, Al-Ilmullah, & Mannahali, 2025:2).

Keterampilan membaca juga menjadi salah satu bagian penting dari kemampuan berbahasa karena berkaitan dengan kemampuan memahami informasi yang terdapat dalam sebuah teks. Namun, pada kenyataannya masih banyak mahasiswa yang menganggap kegiatan membaca teks sebagai aktivitas yang membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat mahasiswa untuk berlatih keterampilan membaca (Amiroh & Afifah, 2021:1).

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan karena dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Saleh et al., 2023:11). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi dari dosen kepada mahasiswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik apabila dirancang secara sistematis (Saleh et al., 2023:12).

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital semakin berkembang dan banyak dimanfaatkan oleh guru, dosen, maupun mahasiswa untuk mendukung proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi Oodlū.

Oodlū merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan secara gratis. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis soal, seperti esai, pilihan ganda, benar/salah, dan beberapa jenis soal lainnya. Selain itu, Oodlū juga menyediakan berbagai permainan yang dapat dipadukan dengan aktivitas belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Melalui platform ini, dosen dapat membuat kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan diakses melalui komputer, tablet, maupun telepon pintar. Oodlū menyediakan 17 jenis soal, di mana 4 jenis soal dapat digunakan secara gratis, sedangkan 13 jenis soal lainnya tersedia melalui layanan berlangganan dengan biaya sebesar 9,99 USD (sekitar

Rp165.000, belum termasuk pajak).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Erstellungsuntersuchung* (penelitian pengembangan) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada teori Richey dan Klein (2009), yang terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan (*Planung*), pembuatan (*Erstellung*), dan evaluasi (*Evaluation*). Sumber data utama dalam penelitian ini berasal dari buku *Netzwerk neu A1* karya Stefanie Dengler et al. (2019), khususnya materi bertema „*Alltag und Familie*“ yang meliputi tiga subtema, yaitu *Tagesablauf*, *Uhrzeiten*, dan *Familie*. Data yang dianalisis berupa teks bacaan, kosakata, dan latihan membaca pada tingkat A1. Sumber data pendukung diperoleh dari berbagai referensi ilmiah dan internet yang relevan. Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.

Penelitian dilaksanakan berdasarkan tahapan model pengembangan Richey dan Klein. Pada tahap perencanaan (*Planung*), dilakukan analisis kebutuhan melalui penyebaran angket secara daring menggunakan Google Forms kepada 29 mahasiswa kelas B semester III angkatan 2024 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi kesulitan mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah Lesen A1 pada tema „*Alltag und Familie*“ serta sebagai dasar dalam menentukan tujuan pembelajaran dan penyusunan materi. Selanjutnya, materi dianalisis dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran sebelum dirancang dalam bentuk media pembelajaran berbasis Oodlū.

Pada tahap pembuatan (*Erstellung*), media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Oodlū dengan memanfaatkan tiga jenis soal, yaitu *Multiple Choice*, *Richtig/Falsch*, dan

Click the Letters to Spell the Word. Sebanyak 45 soal disusun ke dalam tiga subtema, yaitu *Tagesablauf*, *Uhrzeiten*, dan *Familie*. Untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran, setiap subtema dipadukan dengan permainan *Archery*, *Bubble Breakout*, dan *Cow Cakes*. Setelah seluruh materi dan soal dimasukkan ke dalam platform Oodlū, dilakukan pengecekan, revisi, dan uji coba secara mandiri untuk memastikan seluruh fitur dapat berjalan dengan baik.

Tahap terakhir adalah evaluasi (*Evaluation*), yang dilakukan melalui validasi oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media. Validasi bertujuan menilai kelayakan media pembelajaran berdasarkan aspek isi materi, kebahasaan, tampilan, kemudahan penggunaan, dan fungsi media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Jerman pada mata kuliah Lesen A1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Oodlū untuk mata kuliah Lesen A1 dengan tema *Alltag und Familie*. Pengembangan media dilakukan berdasarkan model Richey dan Klein yang terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan, pembuatan, dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan (*Planung*), dilakukan analisis kebutuhan melalui penyebaran angket menggunakan Google Forms kepada 29 mahasiswa kelas B semester III angkatan 2024 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan. Hasil analisis menunjukkan bahwa 65,5% mahasiswa mengalami kesulitan mempelajari tema *Alltag und Familie* pada mata kuliah Lesen A1. Selain itu, sebanyak 86,2% mahasiswa belum mengenal aplikasi Oodlū. Kesulitan yang dialami mahasiswa meliputi kurangnya penguasaan kosakata, kesulitan memahami struktur kalimat, konjugasi kata kerja, artikel *der*, *die*, dan

das, serta rendahnya motivasi untuk mengulang materi secara mandiri. Hasil tersebut menjadi dasar dalam menentukan materi dan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Pada tahap pembuatan (*Erstellung*), media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Oodlū berdasarkan materi pada buku *Netzwerk neu A1* karya Dengler et al. (2019). Materi dibagi menjadi tiga subtema, yaitu *Tagesablauf*, *Uhrzeiten*, dan *Familie*. Setiap subtema terdiri atas 15 soal sehingga jumlah keseluruhan mencapai 45 soal interaktif. Jenis soal yang digunakan meliputi *Multiple Choice*, *Richtig/Falsch*, dan *Click the Letters to Spell the Word*. Untuk meningkatkan motivasi belajar, setiap subtema dipadukan dengan permainan yang berbeda, yaitu *Archery* pada subtema *Tagesablauf*, *Bubble Breakout* pada subtema *Uhrzeiten*, dan *Cow Cakes* pada subtema *Familie*. Kombinasi berbagai jenis soal dan permainan tersebut membuat proses belajar lebih menarik sekaligus membantu mahasiswa memahami isi bacaan dan memperluas kosakata bahasa Jerman.

Tahap evaluasi (*Evaluation*) dilakukan melalui validasi oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media. Validasi materi dilakukan berdasarkan lima aspek penilaian, yaitu kesesuaian materi, kebahasaan, penyajian, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan tingkat kesulitan soal. Hasil validasi menunjukkan skor sebesar 95,8 dengan kategori *sehr gut*. Sementara itu, validasi media dilakukan berdasarkan sembilan aspek penilaian, meliputi tampilan, kemudahan penggunaan, navigasi, fungsi media, dan kualitas desain. Hasil validasi memperoleh skor sebesar 97,2 yang juga termasuk dalam kategori *sehr gut*. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jerman pada mata kuliah Lesen A1.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Meileni et al. (2021), yang

menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik. Kesamaan tersebut terlihat pada penggunaan media digital yang memungkinkan mahasiswa berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Perbedaannya, penelitian Meileni et al. menggunakan kerangka TPACK, sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan Richey dan Klein dengan memanfaatkan aplikasi Oodlū sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Salwa, Usman, dan Saleh (2021) yang menegaskan bahwa penguasaan kosakata merupakan dasar penting dalam pembelajaran bahasa Jerman. Dalam penelitian ini, peningkatan penguasaan kosakata didukung melalui penyajian teks bacaan sederhana, gambar yang relevan, berbagai jenis soal, dan aktivitas berbasis permainan. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya memahami isi bacaan, tetapi juga memperoleh kosakata baru yang berkaitan dengan tema *Alltag und Familie*.

Selama proses pengembangan, beberapa kendala juga ditemukan. Penulis mengalami kesulitan pada tahap awal dalam mengelola kumpulan soal dan menghubungkannya dengan grup kelas pada aplikasi Oodlū. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mempelajari panduan penggunaan melalui dokumentasi resmi, Google, dan video tutorial. Kendala lain ditemukan ketika media diakses melalui telepon pintar, karena pilihan jawaban tidak ditampilkan secara optimal. Oleh sebab itu, mahasiswa diarahkan untuk mengakses media melalui situs web Oodlū sebagai pengguna (*student*) sehingga seluruh fitur dapat digunakan dengan baik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Oodlū yang dikembangkan berdasarkan model Richey dan Klein layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Lesen A1. Kombinasi teks bacaan, kosakata tematik,

berbagai jenis soal interaktif, dan permainan edukatif mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu mahasiswa memahami materi pada tema *Alltag und Familie*.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran berbasis Oodlū untuk mata kuliah Lesen A1 dengan tema *Alltag und Familie* menggunakan model pengembangan Richey dan Klein yang meliputi tiga tahap, yaitu perencanaan (*Planung*), pembuatan (*Erstellung*), dan evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa yang menunjukkan masih adanya kesulitan dalam memahami materi membaca tingkat A1 serta rendahnya pengenalan terhadap aplikasi Oodlū.

Media yang dihasilkan terdiri atas 45 soal interaktif yang mencakup tiga subtema, yaitu *Tagesablauf*, *Uhrzeiten*, dan *Familie*, dengan jenis soal *Multiple Choice*, *Richtig/Falsch*, dan *Click the Letters to Spell the Word*, serta dipadukan dengan permainan *Archery*, *Bubble Breakout*, dan *Cow Cakes*. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 95,8 dan validasi oleh ahli media memperoleh skor 97,2, yang keduanya termasuk dalam kategori *sehr gut*. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Oodlū dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jerman pada mata kuliah Lesen A1. Selain membantu meningkatkan pemahaman bacaan, media ini juga mendukung penguasaan kosakata dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh, S., & Afifah, N. (2021).
Pengembangan media pembelajaran

- untuk meningkatkan keterampilan membaca. *Jurnal Pendidikan Bahasa*
- Dengler, S., Rusch, P., Schmitz, H., & Sieber, T. (2019). *Netzwerk neu A1: Kursbuch*. Ernst Klett Sprachen.
- Meileni, H., Satriadi, I., Oktapriandi, S., Apriyanty, D., Prasetya, D. H., Prasetyo, A., & Faraby, M. (2022). *The implementation of TPACK framework based interactive digital learning for Cruise Vocational School (SMKP) Sinar Bahari Palembang*. *Atlantis Highlights in Engineering*, 9, 282–287. <https://doi.org/10.2991/ahe.k.211229.045>
- Purwanto, A. (2022). Pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing. *Jurnal Pendidikan Bahasa*.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2009). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Routledge.
- Saleh, M., et al. (2023). Media pembelajaran dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Salwa, R., Usman, M., & Saleh, N. (2021). Media puzzle dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 1(2), 108–114. <https://doi.org/10.26858/phonologie.v1i2.21525>
- Tomasouw, A., et al. (2022). Keterampilan berbahasa Jerman dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*.
- Umar, M., Al-Ilmullah, M., & Mannahali, M. (2025). Pentingnya keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Jerman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*.