ISIHUMOR: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora
Vol. 3 No. 4 Oktober 2025, Hlm 933-947

DIE ENTWICKLUNG VON LERNMEDIUM FÜR DEUTSCH A2 MIT DER ANWENDUNG VON DESYGNER ZUM THEMA FREIZEIT

Rut Cahyana Rambe[1], Indah Aini[2]
[1]Universitas Negeri Medan, Indonesia
[2]Universitas Negeri Medan, Indonesia
Corresponden E-mail: cahyanarambe@gmail.com

ARTICLE INFO

Diterima: 05 September 2025
Direvisi: 10 September 2025
Disetujui: 18 September 2025
Tersedia Daring: 30 October 2025

Keywords:
ADDIE, Desygner, Deutsch Entwicklung eines Lernmediums, Freizeit

AUSZUG

The purpose of this study is to develop and evaluate the suitability of learning resources for teaching German on the topic of "leisure time" at the A2 level, using the Desygner app. This study was prompted by the lack of diverse learning resources on the topic of "leisure time" among students. This study employs a Research and Development (R&D) model in conjunction with the ADDIE model. The participants in this study were fourth-semester German language students. The product developed was a digital learning resource created using the Desygner application and presented as a flipbook. A needs analysis revealed that many students had difficulty understanding the topic of "leisure time." Therefore, an engaging and clearly structured learning resource was developed, combining various reading texts and exercises to improve reading comprehension. Data were collected through observation, a needs analysis questionnaire, and a validation questionnaire administered by a subject matter expert and a media expert. The validation results showed that the learning resource was rated 91% by the subject matter expert and 86% by the media expert. Following the experts' suggestions for improvement, the learning resource was revised and can now be used in German language classes at the A2 level.

Kata Kunci:
ADDIE, Desygner, Pengembangan media pembelajaran Jerman, Waktu luang

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi kesesuaian sumber belajar untuk pengajaran bahasa Jerman pada topik "waktu luang" di tingkat A2, menggunakan aplikasi Desygner. Penelitian ini dipicu oleh kurangnya beragam sumber belajar tentang topik "waktu luang" di kalangan siswa. Penelitian ini menggunakan model Penelitian dan Pengembangan (R&D) bersamaan dengan model ADDIE. Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa bahasa Jerman semester keempat. Produk yang dikembangkan adalah sumber belajar digital yang dibuat dengan aplikasi Desygner dan disajikan sebagai buku flip. Analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa banyak siswa kesulitan memahami topik "waktu luang". Oleh karena itu, dikembangkan sumber belajar yang menarik dan terstruktur dengan jelas, yang menggabungkan berbagai teks bacaan dan latihan untuk meningkatkan pemahaman bacaan. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner analisis kebutuhan, dan kuesioner validasi yang diberikan oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa sumber belajar tersebut dinilai 91% oleh ahli materi dan 86% oleh ahli media. Menindaklanjuti saran para ahli untuk perbaikan, media

pembelajaran tersebut telah direvisi dan sekarang dapat digunakan dalam pelajaran bahasa Jerman di tingkat A2.

© 2025
This is an open access article under CC-BY license

1. DER HINTERGRUND

Sprache stellt ein wesentliches Instrument zur Kommunikation und Interaktion dar sowie zur Artikulation von Gedanken, Ideen und Überlegungen im Alltag, sowohl in mündlicher als auch in schriftlicher Form. Deutsch ist ein Studienfach an der Universität Negeri Medan (UNIMED). Jeder Student, der das Fach Deutsch wählt, muss die Sprache gut beherrschen, besonders das Leseverständnis (Services, 2021), um sich mündlich und schriftlich gut ausdrücken zu können. Beim Lernen der deutschen Sprache wird von den Studierenden erwartet, dass sie ein Verständnis für deutsche Lesetexte entwickeln, wobei Lesen eine wichtige Fähigkeit ist.

Die Lesefähigkeit ist eine Tätigkeit, bei der man die Bedeutung aus dem Geschriebenen erschließt. Lesen ist eine Tätigkeit, bei der man die Bedeutung des geschriebenen Textes versteht. Es kann auch als das Erkennen von Wörtern, das Bilden von Sätzen aus mehreren Wörtern und das Verstehen der Sätze in einem Text beschrieben werden (Angko & Mustaji, 2013).

Auf der Grundlage der Ergebnisse eines Fragebogens mit 10 Fragen, der am 13. Januar an 25 Studierende des 4. Semesters verteilt wurde, lässt sich feststellen, dass die Mehrheit der Befragten die Lerninhalte der deutschen Sprache noch nicht ausreichend versteht. Semesters verteilt wurde, lässt sich feststellen, dass die Mehrheit der Befragten die Lerninhalte der deutschen Sprache noch nicht ausreichend versteht. Da sie im Lernprozess hauptsächlich Lehrbücher als Lernmittel nutzen, fällt es ihnen schwer, den Stoff zu begreifen. Dies lässt sich aus den Ergebnissen der Umfrage erkennen, dass 76 % von ihnen den Lernstoff zum Thema Freizeit noch nicht gut verstehen, da die Studierenden noch über einen begrenzten Wortschatz verfügen, die verwendeten Lernmedien nur auf Lehrbüchern basieren und die Unterrichtsmethoden eher monoton sind. Darüber hinaus führen fehlende Leseübungen und die geringe Verknüpfung des Lernstoffs mit dem Alltag der Studierenden dazu, dass sie Schwierigkeiten haben, das Thema Freizeit zu verstehen (M. et al., 2023). Zudem sind 64 % noch nicht in der Lage, Aktivitäten, die man in der Freizeit normalerweise macht, auf Deutsch zu benennen. Die Schwierigkeiten beim Verstehen des Materials lassen sich auf verschiedene Gründe zurückführen, wie zum Beispiel einen Mangel an Wortschatz, die schwer verständliche Aussprache und die komplexe Grammatik der Sprache (Arianto, 2018).

Basierend auf der obigen Beschreibung ist eine maximale begleitende Lernressource erforderlich. Daher werden Lernmaterialien erstellt, die gut organisiert und nicht langweilig sind, damit die Studierenden jeden Inhalt des ihnen gegebenen

Materials besser verstehen können, indem sie andere, ansprechendere Lernmedien wie die Desygner-App verwenden.

Desygner ist eine digitale Anwendung, die zur einfachen und effizienten Gestaltung von Lernmedien verwendet werden kann. Die Anwendung bietet verschiedene Vorlagen, Symbole und Designfunktionen, die den Gestaltungsprozess erleichtern. Durch die benutzerfreundliche Oberfläche können Lernmedien übersichtlich und ansprechend gestaltet werden. Daher eignet sich Desygner für die Entwicklung von Lernmedien für den Deutschunterricht auf dem Niveau A2 (Sadiman, 2014).

Die Lernanwendung Desygner ist eine visuelle Inhaltsanwendung, die verwendet werden kann, um ansprechende und systematische sowie zielgerichtete Lehrmaterialien für den Deutschunterricht zu erstellen. Die Untersucherin wählte Desygner als Lernmedium, weil es neben der Verwendung im Unterricht auch zu Hause oder an anderen Orten verwendet werden kann. Dies kann den Studierenden einen besonderen Eindruck vermitteln, da sie eine Erklärung zum Lehrmaterial für die deutsche Sprache erhalten, wodurch es den Studierenden möglicherweise erleichtert wird, den Unterrichtsstoff zu verstehen. Außerdem sind die Studierenden mit dieser Anwendung bereits vertraut, sodass die Nutzung dieses Lernmediums recht einfach ist.

Daher ist die Untersucherin daran interessiert, eine Studie über die "Entwicklung von Lernmedien für Deutsch A2 mit der Desygner-App" durchzuführen. Das Untersuchungs- und Entwicklungsmodell, das in dieser Studie verwendet wird, ist das ADDI-Modell (Dirman & Juarsih, 2014).

In dieser Untersuchung wird ein interessantes Flipbook mit der App Desygner gestaltet und erstellt. Das Flipbook wird so aufgebaut, dass es visuell ansprechend und informativ ist, damit es die Ziele der Untersuchung unterstützt und die Inhalte effektiv an die Zielgruppe vermittelt werden können. Das Endprodukt dieser Untersuchung ist ein digitales Lernmedium in Form interaktiver Folien zum Thema „Freizeit“, das mit der Anwendung Desygner gestaltet und anschließend als digitales Flipbook zusammengestellt wird. Jede Folie enthält ansprechende und interaktive Darstellungen von Freizeitaktivitäten, Wortschatz und Beispielsätzen auf Deutsch. Dieses Flipbook kann über digitale Geräte wie Smartphones, Tablets oder Computer aufgerufen werden und unterstützen das selbstständige Lernen der Schüler auf visuelle, flexible und unterhaltsame Weise (Djumingin et al., 2022).

2. UNTERSUCHUNGS METHODOLOGIE

Die Untersuchungsmethode

Diese Untersuchungsmethode ist die Erstellunguntersuchung. Diese Untersuchung wird mit der deskriptiven qualitativen Methode analysiert. Diese Untersuchung verwendet das ADDIE-Modell.

Die Daten und Datenquelle

Die Daten dieser Untersuchung sind Wörter zum Thema Freizeit. Die verwendete Datenquelle ist das Netzwerk Neu A2-Kursbuch von Ernst Klett Sprachen GmbH aus dem Jahr 2019, herausgegeben von Stefanie Dengler, Paul Rusch, Helen Schmitz und Tanja Sieber. Die verwendeten Daten sind das Thema von Freizeit. Dazu gehört auch Wortschatz, der auf Niveau A2 stehtb (Erdittya, 2024).

Untersuchungsort

Die Untersuchung wird im Fremdsprachenlabor der Fakultät für Sprachen und Künste an der Universitas Negeri Medan durchgeführt.

Die Skizze der Untersuchung

Diese Untersuchung verwendet die Methode und -entwicklung (Research and Development) mit dem ADDIE-Modell. Der Addie-Entwicklungsprozess besteht aus 5 Schritten: Analyse, Design, Entwicklung, Implementierung und Evaluation.

Jedoch wird diese Studie nur bis zur dritten Phase, nämlich der Entwicklungsphase, durchgeführt. Die Erklärung ist wie folgt (Fauziah & Rosyidah, 2023):

Schritte der Analyse

Die Entwicklung dieses Lehrmaterials begann mit Problemen bei den in der Universität verwendeten Lernressourcen. Probleme können auftreten, weil die verwendeten Lernmaterialien für die Studierenden schwer verständlich sind, die Dozenten weiterhin die Vortragsmethode im Unterricht verwenden und es notwendig ist, neue Ansätze bei der Entwicklung von Lehrmaterialien zu finden, um die Motivation und Lernbereitschaft der Studierenden zu steigern (Hutauruk, 2024).

Basierend auf der durchgeführten Analyse, die die Verteilung von Fragebögen an Studierende umfasste, sind die verfügbaren Lehrmaterialien für die Studierenden schwer verständlich. Daher ist eine Innovation in einem neuen Lernmedium erforderlich, die das Verständnis der Studierenden für den Stoff erleichtern kann. Das Leseverstehen ist eine der Fertigkeiten, die besonders im Deutschunterricht auf dem Niveau A2 schwer zu erfassen ist. Daher wird ein Lehrmaterial benötigt, das in der Lage ist, dieses Problem zu lösen.

Entwurfsphase

Das Ziel der Entwurfsphase ist es, Lernmediun mit der Anwendung Desygner zu gestalten. Die Schritte des Designs umfassen die Auswahl des verwendeten Designformats und die Auswahl des Schreibformats. Das Format der Erstellung von Lernmedium ist wie folgt: Lernmaterial, Beispiel- und Übungsfragen und Bilder zur Unterstützung des Materials.

Entwicklung

Die Entwicklung im ADDIE-Modell umfasst Aktivitäten zur Produktgestaltung. In der Entwurfsphase wird ein konzeptioneller Rahmen für die Produktion von Lehrmaterialien entwickelt. In der Entwicklungsphase wird der noch im Design befindliche Rahmen in ein umsetzungsbereites Produkt umgesetzt. Die Entwicklungsphase dieses Produkts wird digitale Lehrmaterialien zum Thema "Freizeit"

gemäß den Kernkompetenzen und Lernzielen hervorbringen (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah, 2016).

Die Phasen des Entwurfs sind wie folgt.Design der Anfangsansicht von Lehrmaterialien für das Lernen. Gestalte jede Seitenansicht mit dem Hauptmaterial, ordne jedes Wort im Material systematisch und füge Bilder hinzu, um es ansprechender zu machen, Übungen und Quiz sowie Dinge, die die Kursinhalte unterstützen.

3. Untersuchungsergebnisse

Untersuchungsergebnisse

Das in dieser Untersuchung entwickelte Produkt ist ein Deutschlernmedium auf dem Niveau A2 unter Verwendung der Anwendung Desygner zum Thema „Freizeit“. Dieses Medium liegt in Form eines digitalen Booklets vor, das Wortschatzmaterialien, Beispieldialoge, einfache Satzstrukturen sowie kurze Übungen enthält, die den Lernkompetenzen des Niveaus A2 entsprechen (Laffaziah, 2023).

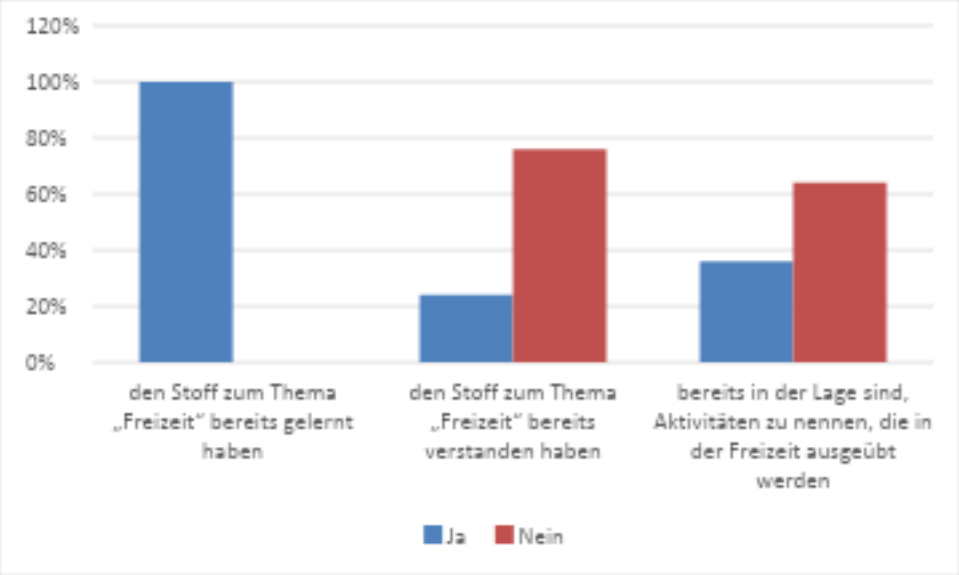
Das Lernmedium wurde mit einer klaren Gestaltung, ansprechenden Symbolen, weichen Farben und passenden Illustrationen entwickelt. Dadurch können die Studierenden die Lerninhalte leichter verstehen. Das Produkt wurde als eine alternative Möglichkeit für das selbstständige Lernen entwickelt. Es ist interessant, einfach zu benutzen und entspricht den Bedürfnissen der Deutschlernenden auf dem Niveau A2.

Der Entwicklungsprozess dieser Untersuchung verwendet die ADDIE-Methode, die aus fünf Phasen besteht, nämlich Analyse, Design, Entwicklung, Implementierung und Evaluation. In dieser Untersuchung wurde der Prozess jedoch lediglich auf die ersten drei Phasen beschränkt, nämlich Analyse, Design und Entwicklung, die im Folgenden erläutert werden (Lianovada, 2023):

Analyse

Die Analysephase wurde durchgeführt, um den Lernbedarf der Studierenden beim Verständnis des Themas „Freizeit“ im Deutschunterricht zu identifizieren. Die Daten wurden mithilfe eines Fragebogens erhoben, der an 25 Studierende des 4. Semesters im akademischen Jahr 2024/2025 verteilt wurde, die den Kurs „Freizeit“ belegten.

Die Ergebnisse des Fragebogens zeigen, dass 76 % der Studierenden das Thema „Freizeit“ noch nicht vollständig verstanden haben. Dieses Ergebnis weist darauf hin, dass die Mehrheit der Studierenden weiterhin Schwierigkeiten beim Beherrschen des Wortschatzes und der Konzepte von Freizeitaktivitäten hat, die einen bedeutenden Bestandteil der grundlegenden Deutschkompetenz darstellen. Darüber hinaus waren 64 % der Studierenden noch nicht in der Lage, alltägliche Aktivitäten zu nennen, die gewöhnlich in der Freizeit durchgeführt werden. Dies deutet darauf hin, dass die Beherrschung des Wortschatzes zu diesem Thema noch gering ist.



Das Bild 1. Grafik des Prozentsatzes der Beherrschung der Lehrveranstaltung „Freizeit" durch die Studierenden

Darüber hinaus gaben im Zusammenhang mit der Nutzung von Lernmedien 80 % der Studierenden an, dass sie Lernmedien beim Erlernen der deutschen Sprache verwenden. Dies zeigt, dass die Studierenden bereits daran gewöhnt sind, mithilfe digitaler oder visueller Medien zu lernen, sodass die Entwicklung eines Lernmediums relevant und den individuellen Bildungsbedürfnissen der Studierenden angemessen ist.

Sogar 96 % der Studierenden erklärten, dass die Nutzung von Lernanwendungen beim Erlernen des Themas „Freizeit" von großer Bedeutung sei. Diese Daten verdeutlichen, dass die Studierenden Medien wünschen, die nicht nur informativ, sondern auch interaktiv und leicht zugänglich sind. Dennoch ist die Nutzung bestimmter Anwendungen bislang noch sehr begrenzt. Dies zeigt sich darin, dass 88 % der Studierenden die Anwendung Desygner noch nicht kennen und 92 % das Thema „Freizeit" noch nie mithilfe eines Lernmediums gelernt haben, das mit dieser Anwendung erstellt wurde (*Netzwerk A2: Deutsch Als Fremdsprache*, 2015).

Diese Tatsache weist auf eine bedeutende Möglichkeit hin, innovative Lernmedien auf der Grundlage moderner Grafikdesign-Anwendungen durch Desygner bereitzustellen, die zuvor noch nicht von den Studierenden genutzt wurden.

Um das Interesse und die aktive Beteiligung der Studierenden am Lernprozess zu steigern, werden Lernmedien benötigt, die attraktiv, visuell ansprechend und leicht zugänglich sind. Eines der Medien, das verwendet werden kann, ist ein auf Grafikdesign basierendes Lernmedium, auf das über das Internet zugegriffen werden kann.

Mit der zunehmend rasanten Entwicklung von Wissenschaft und Technologie ist der Einsatz technologischer Mittel im Lehr- und Lernprozess zu einem untrennbaren Bestandteil geworden. Die Studierenden sind daher gefordert, diesen Entwicklungen zu folgen, um ihren Lernbedürfnissen gerecht zu werden (Pannen & Purwanto, 2004).

Auf Grundlage der Bedarfsanalyse benötigen die Studierenden Lernmedien, die interessanter und einfacher zu verwenden sind, um das Thema „Freizeit" besser zu verstehen. Daher wird die Entwicklung eines auf der Anwendung Desygner basierenden

Lernmediums als geeignet angesehen, um das Verständnis des Wortschatzes und der Aktivitäten im Kontext der Freizeit im Deutschen zu verbessern. Gleichzeitig soll die Entwicklung auch die Qualität des Lernprozesses und der Lernergebnisse zur Erreichung der festgelegten Bildungsziele steigern.

Design

Nachdem die Probleme im Deutschunterricht zum Thema „Freizeit" durch Beobachtungen sowie Interviews mit den Studierenden als Befragten identifiziert worden waren, folgte im nächsten Schritt die Designphase. Die Designphase stellt die Phase der Erstellung von Lehrmaterialien dar, die die Formulierung der Entwicklungsziele der Lehrmaterialien in Form eines Lernmediums entsprechend den Bedürfnissen der Lernenden umfasst (Sanjaya, 2008). Sie beinhaltet auch die Sammlung von Designobjekten in Übereinstimmung mit dem Lernmaterial sowie die Erstellung von Instrumenten zur Prüfung der Eignung der entwickelten Lehrmaterialien (Salsabila, 2024).

Die Ergebnisse der Formulierung der Entwicklungsziele der Lehrmaterialien in Form eines Lernmediums für Deutsch A2 (Thema „Freizeit") unter Verwendung der Anwendung Desygner sind wie folgt:

a. Die Lernenden sind in der Lage, sprachliche Elemente wie *Sprachbausteine/Strukturen und Wortschatz* auf dem Niveau A2 zu beherrschen, wie sie im Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen festgelegt sind.
b. Die Lernenden sind in der Lage, deutschsprachige Texte mit angemessener Aussprache, Intonation und korrekter Zeichensetzung zu lesen.
c. Die Lernenden sind in der Lage, Schlussfolgerungen sowie wichtige Informationen aus einem schriftlichen Text zu entnehmen.
d. Die Lernenden sind in der Lage, den Inhalt eines Textes wiederzugeben.
e. Die Lernenden sind in der Lage, bestimmte oder bevorzugte Themenbereiche sowie deren Zusammenhänge mit anderen Aspekten verständlich zu erläutern.
f. Die Lernenden sind in der Lage, Fragen auf Grundlage des Textinhalts korrekt zu beantworten.

Die Gestaltung des Materials zum Thema „Freizeit" erfolgte auf Grundlage der in der vorherigen Phase erhobenen Daten. In dieser Untersuchung wurde die Produktgestaltung durchgeführt, indem die Materialien zusammengestellt wurden, um sie anschließend mithilfe der Anwendung Desygner zu einem Lernmedium weiterzuentwickeln (Saparudin, 2018). Die Schritte der Erstellung des Lehrmaterials werden im Folgenden erläutert:

Einleitung

Der Einleitungsteil enthält die Beschreibung des Lernprozesses sowie die Lernziele. In diesem Abschnitt wird erläutert, dass die Gestaltung des Materials zum Thema „Freizeit" auf dem Niveau A2 darauf abzielt, die Lesekompetenz der Lernenden im Deutschen entsprechend den Standards des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (GER).

Material zum Thema „Freizeit“

Das Material zum Thema „Freizeit“ behandelt verschiedene Aspekte und Aktivitäten, die in der Freizeit ausgeübt werden können. Der Unterabschnitt *Lesetext I* thematisiert Freizeitaktivitäten im städtischen Umfeld, während *Lesetext II* Kinderbeschäftigungen behandelt. *Lesetext III* und *Lesetext IV* befassen sich mit Freizeitaktivitäten, die im Wasser beziehungsweise im Park durchgeführt werden. *Lesetext V* behandelt das Konzept der Freizeitgestaltung im Allgemeinen, während *Lesetext VI* Unterhaltungserlebnisse im Kino darstellt. *Lesetext VII* präsentiert typische Aktivitäten im Winter, und *Lesetext VIII* behandelt Wochenendaktivitäten. Der letzte Unterabschnitt, *Lesetext IX*, thematisiert sportliche Aktivitäten, insbesondere das Tennisspielen in der Freizeit. Insgesamt vermittelt dieses Kapitel einen umfassenden Überblick über die Vielfalt von Freizeitaktivitäten und enthält verschiedene Übungsaufgaben mit abwechslungsreichen und interessanten Aufgabenformaten, um den Lernenden das Verständnis des Materials zu erleichtern.

Jeder Lesetext wird durch Übungen zum Textverständnis ergänzt. Die Aufgaben helfen den Lernenden, wichtige Informationen zu finden, den Inhalt des Textes zu verstehen und neue Wörter aus dem Kontext zu erschließen. Die Übungen umfassen verschiedene Aufgabenformen, wie Richtig/Falsch, Multiple Choice und Zuordnungsaufgaben. Insgesamt vermittelt das Material einen Überblick über verschiedene Freizeitaktivitäten und unterstützt die Lernenden dabei, ihre Lesekompetenz auf dem Niveau A2 zu verbessern (Schatz, 2006).

Literaturverzeichnis

Das Literaturverzeichnis enthält die Informationsquellen, die im Prozess der Materialerstellung verwendet wurden. Die Quellen dieses Materials stammen aus Referenzen zum Thema „Freizeit“ auf dem Niveau A2, die den Lernzielen und den entsprechenden Kompetenzstandards entsprechen Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen (GER) (Sinaga, 2024)

Development (Entwicklung)

Die Entwicklungsphase stellt die dritte Phase der Materialentwicklung dar. Diese Phase ist eine Fortsetzung des Designprozesses. In dieser Phase werden die Lernmaterialien in Form von Texten und Bildern für die Entwicklung eines Deutschlernmediums auf dem Niveau A2 mithilfe der Anwendung Desygner zum Thema „Freizeit“ erstellt (*Studio Express A2: Deutsch Als Fremdsprache*, 2012).

Nachdem der Entwicklungsprozess in Form von Bildern und Texten für das Material „Freizeit“ abgeschlossen war, wurden die Materialien in die Anwendung Desygner eingefügt, die als Medium beziehungsweise Speicherort dafür dient. Gestaltung des Mediums mithilfe der Anwendung Desygner:

Die Anfangsansicht beziehungsweise die Startseite des Lernmaterials über den bereits geteilten Link führt die Nutzer unmittelbar zur Website von Desygner.



Das Bild 2. Anfangsansicht des Mediums

In diesem Abschnitt erscheinen Folien, die das Material systematisch entsprechend der Reihenfolge der Lerninhalte darstellen.



Das Bild 3. Darstellung der Reihenfolge jeder Folie im Medium

Der Lernteil beginnt mit einer Sammlung von Absätzen, die Freizeitaktivitäten sowie verschiedene Arten von Übungsaufgaben enthalten.



Das Bild 4. Darstellung der Folien mit Übungsaufgaben

Jeder Teil des Lernmaterials ist mit passenden Illustrationen, Symbolen und Farbkombinationen ausgestattet. Dadurch wird das Lernmedium attraktiver und die Studierenden können die Lerninhalte leichter verstehen.



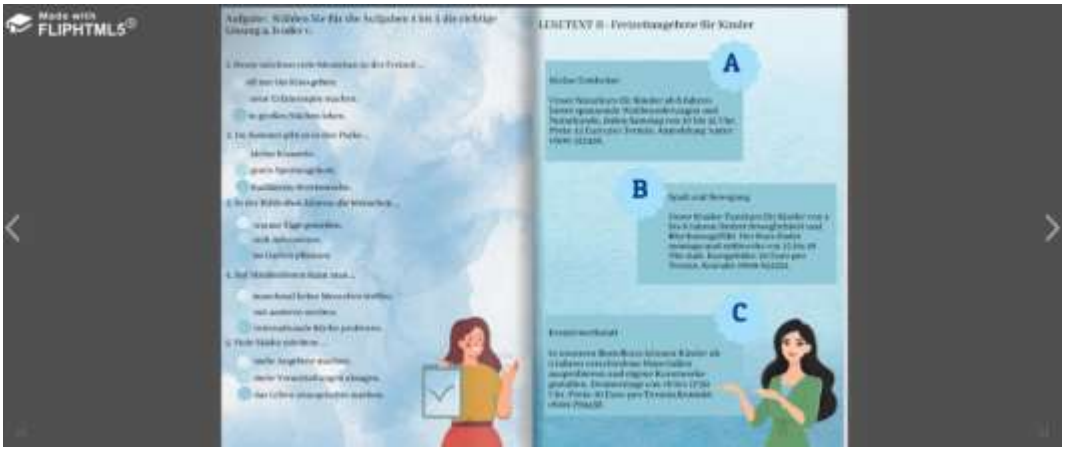
Das Bild 5: Darstellung des Lernmaterials.

Am Ende jedes Lernmaterials erhalten die Studierenden Übungen in verschiedenen Aufgabenformen, zum Beispiel Richtig/Falsch, Multiple-Choice-Aufgaben und Zuordnungsaufgaben. Diese Übungen helfen den Studierenden, ihr Verständnis der gelernten Inhalte zu überprüfen.



Das Bild 6. Übungsseite am Ende jedes Lernmaterials.

Nachdem alle Lernmaterialien fertiggestellt wurden, wurde das Lernmedium als Flipbook erstellt. Dadurch können die Benutzer über den verfügbaren Link online auf das Lernmedium zugreifen. Die Darstellung als Flipbook bietet ein Leseerlebnis wie bei einem digitalen Buch und erleichtert den Benutzern das Durchblättern der einzelnen Seiten des Lernmediums. Das entwickelte Lernmedium ist über den folgenden Link im Flipbook-Format zugänglich: https://online.fliphtml5.com/erczq/obzh/



Das Bild 7. Darstellung des Lernmediums im Flipbook-Format.

Expertenvalidierung

Nach Abschluss der Untersuchungsphasen erfolgt im nächsten Schritt die Validierung der Lernmaterialien und -medien durch Validierungsexperten. In diesem Abschnitt geben die Experten eine Bewertung sowie Kommentare zu den Ergebnissen des entwickelten Produkts ab.

1. Validierung durch den Experten für Lernmaterialien

Die Validierung durch die Materialexpertin, Frau Linda Aruan, S.Pd., M.Hum., umfasste neun Indikatoren. Diese Indikatoren beziehen sich auf die Übereinstimmung des Lernstoffs mit den Kompetenzen und Lernzielen, seinen Umfang, die Klarheit der Darstellung, die Verständlichkeit des Lernstoffs, die Eignung der Beispiele, die Übereinstimmung der Übungen oder Tests mit dem Lernstoff, den Aufbau des Materials sowie die Struktur und den Schwierigkeitsgrad der Übungen oder Tests.

Auf der Grundlage der Bewertung des Materialexperten erhielten mehrere Indikatoren die Höchstpunktzahl von 5. Dazu gehören die Übereinstimmung des Lernstoffs mit den Kompetenzen, der ausreichende Umfang des Lernstoffs, die klare Darstellung des Inhalts, die Übereinstimmung der Übungen oder Tests mit dem Lernstoff sowie die Struktur und der Schwierigkeitsgrad der Übungen oder Tests. Andere Indikatoren, nämlich die Übereinstimmung mit den Lernzielen, die Verständlichkeit des Lernstoffs, die Eignung der Beispiele und der Aufbau des Materials, erhielten jeweils 4 Punkte (Wagiran, 2015).

Nach den Ergebnissen der Validierung durch den Fachexperten erhielt das entwickelte Lernmedium insgesamt 41 von 45 möglichen Punkten. Der Eignungsgrad beträgt 91,1 %. Dieses Ergebnis zeigt, dass das entwickelte Lernmedium zum Thema „Freizeit“ nach der Bewertung des Materialexperten in die Kategorie „sehr gut“ eingeordnet werden kann. Somit kann das Lernmedium als unterstützendes Material im Deutschunterricht auf dem Niveau A2 verwendet warden (Weiser, 2006).

Die Materialexpertin gab außerdem den Hinweis, dass die sprachliche Gestaltung der Texte stärker berücksichtigt werden sollte. Die Sätze und der verwendete Wortschatz sollten einfacher und leichter verständlich formuliert werden, damit sie dem

Sprachniveau A2 der Studierenden entsprechen. Die Bewertungsergebnisse und Rückmeldungen des Materialexperten wurden anschließend als Grundlage für die Überarbeitung des entwickelten Lernmediums genutzt.

2. Validierung durch den Experten für Lernmedien

Die Validierung durch den Medienexperten, Herrn Trino Ananda Boaz Sihombing, S.Kom. Ziel war es, die Qualität des entwickelten Lernmediums für Deutsch auf dem Niveau A2 zu bewerten. Für die Bewertung wurden 12 Kriterien verwendet. Dazu gehören die Navigation, die Schrift, die Farben, die Bilder, der Hintergrund und der Aufbau des Lernmediums. Jedes Kriterium wurde mit 1 bis 5 Punkten bewertet. > Das Lernmedium erhielt 52 von 60 Punkten. Das entspricht 86 %. Nach den Bewertungskriterien gehört dieses Ergebnis zur Kategorie „Sehr gut“. Das zeigt, dass das Lernmedium eine gute Gestaltung und ein gutes Design hat und für den Deutschunterricht auf dem Niveau A2 verwendet werden kann (Yulaelawati, 2004).

Der Medienexperte bewertete besonders die Navigation sehr gut. Die Bedienung ist einfach, die Navigation ist gut angeordnet und funktioniert ohne Probleme. Auch die Schrift, die Farben, die Bilder und der Aufbau des Lernmediums wurden gut bewertet. Das Lernmedium ist übersichtlich, interessant und hilft den Studierenden, die Lerninhalte besser zu verstehen.

B. Diskussion

Ziel dieser Forschung ist es, ein Lernmedium für Deutsch auf dem Niveau A2 zum Thema „Freizeit“ mit der Anwendung Desygner zu entwickeln. Die Entwicklung erfolgte nach dem ADDIE-Modell und wurde in dieser Forschung auf drei Phasen begrenzt, nämlich Analyse, Design und Entwicklung. Das entwickelte Produkt ist ein digitales Lernmedium in Form eines Flipbooks, das über einen Link oder einen QR-Code mit einem Smartphone, Tablet oder Computer geöffnet werden kann. Die Ergebnisse der Forschung zeigen, dass das entwickelte Lernmedium für den Deutschunterricht auf dem Niveau A2 geeignet ist. Die Materialexpertin bewertete das Lernmedium mit 41 von 45 möglichen Punkten. Die Inhalte entsprechen den Lernzielen, dem Sprachniveau A2 und den Bedürfnissen der Studierenden. Das Lernmedium enthält thematischen Wortschatz, Lesetexte und Übungen. Der verwendete Wortschatz und die sprachlichen Strukturen sind an das Sprachniveau A2 angepasst. Die Inhalte sind systematisch aufgebaut und durch Bilder und andere visuelle Elemente unterstützt. Aus Sicht der Untersucherin ist das entwickelte Lernmedium gut geeignet, weil die Lerninhalte klar strukturiert, verständlich dargestellt und durch Lesetexte und Übungen ergänzt werden (Arsyad, 2016).

Während der Validierung erhielt die Untersucherin außerdem Verbesserungsvorschläge von den Expertinnen. Die Materialexpertin gab den Hinweis, dass die sprachliche Gestaltung der Texte stärker an das Sprachniveau A2 angepasst werden sollte. Die Sätze und der verwendete Wortschatz sollten einfacher und leichter verständlich formuliert werden. Diese Vorschläge wurden bei der Überarbeitung des Lernmaterials berücksichtigt. Auch die Medienexpertin gab Verbesserungsvorschläge

zur Gestaltung des Lernmediums, insbesondere zur Schriftgröße, Lesbarkeit und zum Hintergrund. Diese Vorschläge wurden ebenfalls umgesetzt, sodass die Darstellung des Lernmediums verbessert werden konnte. Die Medienexperten bewertete das entwickelte Lernmedium mit 52 von 60 möglichen Punkten. Die Anwendung Desygner unterstützt den Entwicklungsprozess durch verschiedene Vorlagen, Bilder, Symbole, Farben und Bearbeitungsfunktionen. Dadurch kann das Lernmedium einfach und systematisch gestaltet werden. Nach der Fertigstellung wurde das Design als PDF gespeichert und anschließend in ein Flipbook umgewandelt. Das Flipbook ermöglicht den Studierenden einen einfachen Zugang zum Lernmedium über verschiedene digitale Geräte (Hasan et al., 2021).

Die Ergebnisse der Bedarfsanalyse zeigten, dass viele Studierende Schwierigkeiten beim Verständnis des Themas „Freizeit“ hatten und sich ein interessantes und leicht zugängliches Lernmedium wünschten. Daher wurde ein Lernmedium entwickelt, das die Lerninhalte durch thematischen Wortschatz, Lesetexte und Übungen unterstützt. Es wird erwartet, dass die übersichtliche Gestaltung und die verschiedenen Inhalte das Interesse der Studierenden am Lernen unterstützen und ihnen helfen können, die Lerninhalte besser zu verstehen. Insgesamt zeigt die Forschung, dass das mit Desygner entwickelte Lernmedium für den Deutschunterricht auf dem Niveau A2 geeignet ist (Sugiyono, 2013). Die Ergebnisse der Expertenvalidierung und die Überarbeitung auf Grundlage der Verbesserungsvorschläge zeigen, dass das Lernmedium sowohl inhaltlich als auch gestalterisch weiterentwickelt wurde und als ergänzendes Lernmedium zum Thema „Freizeit“ eingesetzt werden kann.

4. SCHLUSSFOLGERUNGEN

Die Untersuchung zur Entwicklung eines Deutschlernmediums auf dem Niveau A2 mithilfe der Anwendung Desygner zum Thema „Freizeit“ wurde entsprechend den Phasen der Untersuchung und Entwicklung abgeschlossen. Auf Grundlage der von der Forscherin beziehungsweise dem Forscher durchgeführten Untersuchungs- und Entwicklungsarbeit kann Folgendes geschlussfolgert werden:

Diese Entwicklungsuntersuchung hat das Ziel, ein Lernmedium für Deutsch auf dem Niveau A2 zum Thema „Freizeit“ mithilfe der Anwendung Desygner zu entwickeln. Die Entwicklung erfolgte nach dem ADDIE-Modell und wurde in dieser Untersuchung auf drei Phasen begrenzt, nämlich Analyse, Design und Entwicklung. In der Analysephase wurden das Curriculum, die Lernmaterialien und die Bedürfnisse der Studierenden analysiert. In der Designphase wurden die Lerninhalte und das Konzept des Lernmediums geplant und gestaltet. In der Entwicklungsphase wurde das Lernmedium mithilfe von Desygner erstellt und anschließend von einer Materialexpertin und einer Medienexpertin validiert. Das entwickelte Lernmedium enthält thematischen Wortschatz, Lesetexte und Übungen zum Thema „Freizeit“. Die Inhalte sind systematisch aufgebaut und durch Bilder, Symbole und andere visuelle Elemente unterstützt. Das fertige Lernmedium wurde als PDF gespeichert und anschließend in ein Flipbook umgewandelt, sodass es über einen Link oder einen QR-Code mit einem Smartphone, Tablet oder Computer zugänglich ist. Das entwickelte Lernmedium ist über den

folgenden Link im Flipbook-Format zugänglich: https://online.fliphtml5.com/erczq/obzh/

Das Ergebnis der Entwicklung zeigt, dass das entwickelte Lernmedium für den Deutschunterricht auf dem Niveau A2 geeignet ist. Die Validierung durch die Materialexpertin ergab 41 von 45 möglichen Punkten bzw. 91,1 %. Die Validierung durch die Medienexperten ergab 52 von 60 möglichen Punkten bzw. 86,7 %. Die Ergebnisse zeigen, dass das Lernmedium sowohl hinsichtlich der Lerninhalte als auch hinsichtlich der Gestaltung geeignet ist. Die Verbesserungsvorschläge der Expertinnen wurden bei der Überarbeitung des Lernmediums berücksichtigt. Insbesondere wurden die sprachliche Gestaltung, die Lesbarkeit und verschiedene Gestaltungselemente verbessert. Damit wurde ein systematisch aufgebautes und visuell unterstütztes Lernmedium zum Thema „Freizeit“ entwickelt, das als ergänzendes Lernmedium im Deutschunterricht auf dem Niveau A2 eingesetzt werden kann.

Vorschläge

Auf Grundlage der Untersuchungsergebnisse gibt die Forscherin beziehungsweise der Forscher folgende Empfehlungen:

1. Für Lehrkräfte. Mit der Verfügbarkeit des entwickelten Lernmaterials wird erwartet, dass es den Lehrkräften erleichtert, den Studierenden die Materialien zu erläutern, deren Lernmotivation zu steigern sowie als interessante Lernreferenz zu dienen.
2. Für Studierende. Durch das Vorhandensein der entwickelten Lehrmaterialien und die Anwendung von Desygner als zusätzliche Lernquelle wird erwartet, dass die Studierenden die Deutschlernmaterialien auf dem Niveau A2, insbesondere zum Thema „Freizeit“, besser verstehen können. Darüber hinaus können sie diese sowohl als Mittel zum selbstständigen Lernen als auch zum Lernen in Gruppen nutzen

Literaturverzeichnis

Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*, *1*(1), 1–15.

Arianto, B. Y. P. (2018). Pengembangan Aplikasi Kuis Untuk Keterampilan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Jerman Kelas X Semester 2 Berbasis Android Melalui Situs Web Appsgeyser. *Laterne*. Https://Doi.Org/10.26740/Lat.V7n2.P%P

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Pt Rajagrafindo Persada.

Dirman, & Juarsih, C. (2014). *Teori Belajar Dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran Yang Mendidik*. Pt. Rineka Cipta.

Djumingin, S., Juanda, & Tamsir, N. (2022). *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Cetakan Pertama). Badan Penerbit Unm.

Erdittya, D. (2024). Cara Membuat Desain Dengan Desygner. In *Advan Blog*. Https://Blog.Advan.Id/9341/Cara-Membuat-Desain-Dengan-Desygner/

Fauziah, A. N., & Rosyidah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android “Passiv Raum” Untuk Materi Passivsatz Pada Mata Kuliah Struktur Und Wortschatz Ii. *Jolla: Journal Of Language, Literature, And Arts*, *3*(2), 220–235. Https://Doi.Org/10.17977/Um064v3i22023p220-235

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hutauruk, N. S. (2024). *Pengembangan Aplikasi Android D-Reading Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Pada Siswa Tingkat Dasar* [Universitas Pendidikan Indonesia]. Https://Repository.Upi.Edu/108280/

Laffaziah, A. (2023). *Pengembangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Jerman* [Universitas Pendidikan Indonesia]. Http://Repository.Upi.Edu/108280/

Lianovada, D. (2023). Rekomendasi 12 Aplikasi Desain Grafis Terbaik Dan Terpopuler! In *Skill Academy Blog*. Https://Blog.Skillacademy.Com/Rekomendasi-Aplikasi-Desain-Grafis

M., A. H., A., S. Z., & R., A. L. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Desygner*. Http://Downacademia.Com/Inovasi-Media-Pembelajaran-Dengan-Menggunakan-Aplikasi-Desygner.Pdf

Netzwerk A2: Deutsch Als Fremdsprache. (2015).

Pannen, P., & Purwanto. (2004). *Penulisan Bahan Ajar*. Dirjen Dikti Depdiknas.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah (2016).

Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Pt. Raja Grafindo Persada.

Salsabila, R. S. (2024). *Pengembangan Aplikasi Android D-Lesen Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Jerman Tingkat Dasar* [Universitas Pendidikan Indonesia]. Https://Repository.Upi.Edu/124501/

Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan Dan Sistem Desain Pembelajaran*. Kencana.

Saparudin, Y. (2018). Kemampuan Guru Sma Dalam Membuat Silabus Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, *11*(3), 131–145.

Schatz, H. (2006). *Fertigkeit Sprechen*. Goethe Institut.

Services, A. W. (2021). *Desygner: Meningkatkan Efisiensi Desain Dengan Aws*. Https://Aws.Amazon.Com/Id/Solutions/Case-Studies/Desygner/

Sinaga, E. B. (2024). Kelebihan Dan Kekurangan Desygner Yang Harus Pengguna Tahu. In *Advan.Id*. Https://Blog.Advan.Id/9396/Kelebihan-Dan-Kekurangan-Desygner-Yang-Harus-Pengguna-Tahu/

Studio Express A2: Deutsch Als Fremdsprache. (2012).

Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta, Bandung.

Wagiran. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Teori Dan Implementasi*. Deepublish.

Weiser, C. (2006). *Lese- Und Medienverhalten Von Jugendlichen In Der Pubertät: Studienarbeit*. Grinn Verlag.

Yulaelawati. (2004). *Kurikulum Dan Pembelajaran: Filosofi, Teori, Dan Aplikasi*. Pakar Raya.