



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tes Soal dengan Tema Essen Und Trinken pada Media Easy Test Maker

Muhammad Ikhsan Ramadhan^{1*}, Surya Masniari Hutagalung²

¹⁻²Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Penulis Korespondensi: iikhsanrramadhan@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe the process of developing test-based learning media on the topic of Essen und Trinken (Food and Drink) using the Easy Test Maker application, and to measure the outcomes of this development in A1-level German language learning. This research and development (R&D) study employed the Richey and Klein model, consisting of three stages: planning, production, and evaluation. The subjects were eleventh-grade students at MAN 2 Model Medan. The data source consisted of vocabulary and sentence-structure material on the topic of Essen und Trinken, adapted from the textbook Netzwerk neu A1: Deutsch als Fremdsprache. Data were collected through classroom observation, interviews with German teachers, pre-tests and post-tests, and expert validation of the material. The findings show that the development of Easy Test Maker-based media was successfully carried out through the three stages. In the evaluation stage, students' learning outcomes improved from the pre-test to the post-test on both multiple-choice and essay items. Qualitatively, students showed increased motivation, confidence, and engagement after using the media. It can be concluded that test-based learning media developed with Easy Test Maker is effective as an interactive evaluation alternative in German language learning, particularly on the topic of Essen und Trinken.*

Keywords: *Easy Test Maker; Food and Drink; Learning Media; Research and Development; Test-Based Learning Media.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis tes pada topik *Essen und Trinken* (Makanan dan Minuman) menggunakan aplikasi Easy Test Maker, serta mengukur hasil pengembangan tersebut dalam pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model Richey dan Klein yang terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan, produksi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI MAN 2 Model Medan. Sumber data berupa materi kosakata dan struktur kalimat pada topik *Essen und Trinken* yang diadaptasi dari buku *Netzwerk neu A1: Deutsch als Fremdsprache*. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru bahasa Jerman, tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*), serta validasi materi oleh ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis Easy Test Maker berhasil dilakukan melalui tiga tahapan tersebut. Pada tahap evaluasi, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari *pre-test* ke *post-test*, baik pada soal pilihan ganda maupun soal esai. Secara kualitatif, peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan setelah menggunakan media tersebut. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis tes yang dikembangkan dengan Easy Test Maker efektif digunakan sebagai alternatif evaluasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada materi *Essen und Trinken*.

Kata Kunci: Aplikasi Pembuat Tes Sederhana; Makanan dan Minuman; Media Pembelajaran Berbasis Tes; Media Pembelajaran; Penelitian dan Pengembangan.

1. LATAR BELAKANG

Evaluasi pembelajaran hingga saat ini masih banyak dilakukan secara manual dan monoton, sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran kosakata serta struktur kalimat pada tema Essen und Trinken (Makanan dan Minuman) menjadi kurang optimal. Selain itu, guru sering kali memiliki waktu yang terbatas untuk membuat latihan yang sesuai dan menarik bagi peserta didik. Kesenjangan antara harapan akan pembelajaran yang interaktif dan kenyataan pembelajaran yang monoton menunjukkan adanya celah dalam penerapan media pembelajaran

yang efektif. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian di sekolah MAN 2 Model Medan, khususnya wawancara dengan guru bahasa Jerman mengenai tema Essen und Trinken, terlihat bahwa kegiatan membaca tentang Essen und Trinken menjadi sulit karena peserta didik kurang berminat menulis teks dialog, sebab penggunaan media pembelajaran kurang memotivasi peserta didik. Guru masih menerapkan pengajaran melalui media alat tulis sederhana sehingga proses pembelajaran bersifat monoton dan peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman di Indonesia, tantangan semacam ini sering muncul akibat terbatasnya keragaman media pembelajaran yang tersedia. Guru cenderung lebih mengandalkan teknik-teknik tradisional yang sudah lama digunakan, sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, peserta didik generasi Z di era digital saat ini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan teknologi sederhana dan interaktif. Penggunaan media tes digital dapat menjadi jembatan untuk mengatasi kesenjangan ini. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong kreativitas dalam proses pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

Diperlukan media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu mengevaluasi pemahaman peserta didik secara efisien dan menyenangkan. Kemajuan teknologi saat ini membuka peluang besar bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih beragam. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak guru yang kesulitan mengintegrasikan teknologi karena keterbatasan waktu dan sumber daya, sehingga proses pembelajaran cenderung tetap menggunakan metode lama yang kurang menantang bagi peserta didik. Oleh karena itu, kehadiran media berbasis aplikasi sangat diperlukan untuk memberikan warna baru pada pembelajaran bahasa Jerman. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis teknologi dalam bentuk soal tes. Aplikasi Easy Test Maker memudahkan guru dalam menyusun berbagai jenis soal latihan secara sistematis, seperti soal pilihan ganda, soal jawaban singkat, atau soal benar-salah. Dengan media ini, peserta didik dapat berlatih secara individu maupun kelompok dan memperoleh umpan balik lebih cepat. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta membantu guru melaksanakan evaluasi formatif secara lebih efisien (Arsyad, 2011).

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran dan Easy Test Maker

Menurut Putri dkk. (2023: 3930), media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat Khadijah dalam Putri dkk. (2023: 3930) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi. Arsyad (2011) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, serta memberikan pengalaman yang serupa kepada peserta didik terkait peristiwa di lingkungan sekitar mereka.

Easy Test Maker merupakan aplikasi berbasis web yang dirancang khusus untuk membantu guru atau pendidik membuat, mengelola, dan menyajikan soal evaluasi secara cepat, sistematis, dan interaktif. Melalui platform ini, guru dapat membuat berbagai jenis soal, seperti soal pilihan ganda, soal benar-salah, soal menjodohkan, soal melengkapi kalimat rumpang, dan soal jawaban singkat. Sebagai media pembelajaran, Easy Test Maker tidak hanya berfungsi sebagai alat pembuat tes, tetapi juga sebagai media evaluasi digital yang memudahkan guru dalam menilai serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih dan menguji kemampuannya secara mandiri. Media ini memungkinkan pembuatan bank soal, pengaturan tingkat kesulitan, penyesuaian format ujian, dan tampilan hasil tes secara otomatis (<https://www.easytestmaker.com/>). Easy Test Maker memiliki sejumlah karakteristik yang menonjol, yaitu berbasis web sehingga dapat diakses kapan saja tanpa instalasi, memiliki antarmuka yang mudah digunakan tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus, mendukung berbagai jenis soal (jawaban singkat, pilihan ganda, benar/salah, menjodohkan, melengkapi kalimat rumpang, dan label bagian), memiliki fitur penilaian dan koreksi otomatis untuk soal objektif, fleksibel dalam pengaturan format tes, mendukung penyimpanan dan pengelolaan bank soal, mudah diekspor dan dicetak dalam format PDF atau Word, serta menyediakan dukungan analisis hasil tes pada versi tertentu. Aplikasi ini tersedia dalam versi gratis dengan fitur dasar dan versi premium dengan fitur tambahan, serta dapat diakses oleh banyak pengguna sekaligus dalam satu lembaga pendidikan.

Kelebihan utama Easy Test Maker terletak pada kemudahan penggunaannya, kelengkapan format soal, kemampuan koreksi otomatis untuk soal pilihan ganda, fasilitas pembuatan bank soal yang dapat digunakan kembali, fleksibilitas dalam pencetakan maupun

penyebaran daring, efisiensi waktu dan tenaga bagi guru, serta kemampuan menampilkan hasil tes secara instan. Di sisi lain, aplikasi ini juga memiliki sejumlah kekurangan, yaitu fitur gratis yang terbatas pada jumlah soal dan jenis tes tertentu, ketergantungan pada koneksi internet karena bersifat berbasis web, serta tampilan yang relatif sederhana sehingga kurang interaktif bila dibandingkan dengan platform e-learning modern.

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran dengan tema Essen und Trinken, tujuan pembelajaran keterampilan menulis (Schreiben) berfokus pada pencapaian kompetensi A1 sesuai Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen (GER/CEFR). Peserta didik diharapkan mampu menyusun kalimat sederhana tentang makanan dan minuman secara jelas dan tepat, mengisi formulir, atau menjawab pertanyaan dasar dalam bentuk kata, frasa, atau kalimat pendek mengenai situasi sehari-hari. Dengan memanfaatkan media Easy Test Maker, peserta didik dapat menyusun jawaban tertulis yang singkat dan terarah berdasarkan berbagai jenis soal seperti pilihan ganda, benar-salah, dan jawaban singkat, sekaligus menjelaskan informasi dasar mengenai jenis, rasa, dan kebiasaan mengonsumsi makanan dan minuman secara sederhana dalam bentuk tulisan.

Penelitian yang Relevan

Penelitian Ainah Sabrina (2025) berjudul “Implementasi Instrumen Tes Berbasis Soal Objektif dalam Evaluasi Pembelajaran” bertujuan menilai efektivitas tes pilihan ganda melalui wawancara dengan guru pendidikan agama Islam dan guru kurikulum di SMPIT Al-Hasan Madani Riau, dengan hasil menunjukkan bahwa tes dilaksanakan berdasarkan soal yang telah disusun secara sistematis. Sejalan dengan itu, penelitian Aldinetrin Br. Manurung dan Suci Pujiastuti (2024) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Mata Kuliah Tata Bahasa A1” mengembangkan media pembelajaran berbasis Nearpod untuk mata kuliah tata bahasa Jerman tingkat A1, khususnya pada materi kata kerja modal, guna meningkatkan pemahaman peserta didik melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Penelitian Nur Khafsoh Rahayu (2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenai ASEAN Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI” dilakukan karena pada masa pembelajaran jarak jauh, guru hanya memberikan tugas mingguan dalam bentuk modul tanpa memanfaatkan teknologi smartphone yang dimiliki peserta didik, sehingga menyebabkan menurunnya motivasi belajar. Ines Heindl (2016) dalam karyanya menyatakan bahwa bahasa terkait makanan berfungsi untuk menjalin hubungan antarmanusia, dengan penekanan pada pendidikan gizi, promosi kesehatan dalam konteks sosial, serta perilaku makan di ruang publik. C. Plinz (2017) menyatakan bahwa makanan dan minuman, di luar fungsi memenuhi rasa lapar dan haus, dalam perkembangan budayanya berfungsi pula

sebagai sarana komunikasi dan pembentukan identitas. Hirschfelder dan Pollmer (2018) menambahkan bahwa perilaku makan terletak dalam konteks pola perilaku yang dipelajari, nilai-nilai, tradisi, dan norma keagamaan, sehingga makanan tidak dapat dilihat hanya dari sisi gizi biologis semata. Manfred Lang (2022) menyatakan bahwa perilaku makan dan minum individu tidak dapat dijelaskan semata-mata melalui sinyal fisik atau mekanisme psikologis, tetapi memerlukan pemahaman tambahan melalui musyawarah deliberatif dalam komunitas, karena Essen und Trinken dipandang sebagai tindakan sosial yang hanya dapat benar-benar dipahami melalui pertukaran dan refleksi bersama dalam kelompok.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran pada tema “Essen und Trinken” dengan menggunakan Easy Test Maker, dan (2) bagaimana hasil pengembangan media Easy Test Maker pada tema “Essen und Trinken” tersebut. Sejalan dengan rumusan masalah itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran pada tema “Essen und Trinken” dengan bantuan “Easy Test Maker”, serta mengukur hasil pengembangan media pembelajaran tersebut.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan media pembelajaran berbasis tes pada tema “Essen und Trinken” dengan menggunakan aplikasi Easy Test Maker. Peneliti memilih model Richey and Klein karena memiliki langkah-langkah yang terstruktur dan mudah diterapkan dalam penelitian pengembangan pada tingkat skripsi. Model ini memungkinkan peneliti melakukan perbaikan secara bertahap berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, sehingga sangat bermanfaat untuk menciptakan media pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Model pengembangan Richey and Klein merupakan salah satu kerangka kerja dalam penelitian desain dan pengembangan yang diperkenalkan oleh Rita C. Richey dan James D. Klein. Model ini dikenal memiliki karakteristik yang mudah dipahami namun tetap terstruktur, sehingga banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran di lingkungan akademik, termasuk pada tingkat skripsi. Berbeda dengan model pengembangan lain yang umumnya memiliki tahapan panjang dan rinci, model Richey and Klein hanya terdiri atas tiga tahap utama, yaitu Planung (perencanaan), Entwicklung (pengembangan/produksi), dan Evaluation (evaluasi). Ketiga tahap ini saling berkaitan dan dilaksanakan secara berurutan, namun tetap memungkinkan peneliti untuk kembali ke tahap sebelumnya apabila ditemukan kekurangan pada tahap selanjutnya.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan di lapangan, termasuk analisis karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta media yang digunakan oleh guru. Tahap ini menjadi dasar untuk menentukan jenis produk atau media yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap produksi atau pengembangan, peneliti mulai merancang dan membuat produk fisik berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya, mencakup proses penyusunan soal, penentuan jenis soal, dan pengaturan tampilan media menggunakan aplikasi Easy Test Maker. Tahap terakhir, yaitu evaluasi, dilakukan untuk menilai efisiensi dan efektivitas produk yang dihasilkan, baik melalui validasi ahli maupun uji coba langsung kepada peserta didik.

Kelebihan utama model Richey and Klein adalah sifatnya yang fleksibel. Model ini tidak mengikat peneliti pada tahapan yang kaku dan harus dilaksanakan secara berurutan, sehingga peneliti dapat melakukan perubahan pada tahap produksi apabila hasil evaluasi awal menunjukkan adanya

kelemahan. Karakteristik ini menjadikan model tersebut sangat cocok untuk penelitian berskala kecil seperti skripsi, yang memiliki keterbatasan waktu dan sumber daya dibandingkan penelitian pengembangan berskala besar. Dibandingkan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang memisahkan tahap analisis dan desain secara terpisah, atau model Borg and Gall yang terdiri atas sepuluh langkah dan memerlukan serangkaian uji coba lapangan berulang dalam skala kecil, menengah, dan besar, model Richey and Klein relatif lebih sederhana namun tetap sistematis. Oleh karena itu, peneliti memilih model ini sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis tes pada tema Essen und Trinken dengan aplikasi Easy Test Maker, karena dinilai cukup sistematis untuk menghasilkan produk yang teruji, namun tetap praktis diterapkan dalam konteks penelitian skripsi dengan keterbatasan waktu, tenaga, dan jumlah subjek penelitian.

Data dalam penelitian ini berupa soal dan tes pada tema “Essen und Trinken”, yang digunakan sebagai dasar penyusunan indikator, panduan, soal pilihan ganda, dan soal esai. Sumber data penelitian berasal dari buku ajar bahasa Jerman berjudul *Netzwerk neu A1: Deutsch als Fremdsprache - Kursbuch mit Audios und Videos* (halaman 44–53), yang membahas tema Essen und Trinken serta memuat kosakata mengenai makanan, minuman, rencana makan, halaman belanja, dan pekerjaan terkait, yang berhubungan dengan keterampilan membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Data yang diperoleh juga mencakup berbagai referensi teoretis mengenai media pembelajaran dan aplikasi digital, yang menjadi dasar yang kuat dalam menyusun indikator soal serta materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Jerman.

Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Model Medan, dengan subjek peserta didik kelas XI yang sedang mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa asing. Pada tahap perencanaan, seluruh data terkait permasalahan yang ada dianalisis melalui survei terhadap media pembelajaran berbasis tes yang digunakan untuk pembelajaran kosakata pada tema Essen und Trinken, dengan membagikan angket mengenai media pembelajaran serta kesulitan yang dialami kepada peserta didik. Pada tahap pengembangan, media pembelajaran tema Essen und Trinken dikembangkan dengan bantuan aplikasi Easy Test Maker, dengan mengumpulkan sejumlah materi dari buku Netzwerk A1 serta kosakata terkait tema tersebut. Pada tahap evaluasi, media pembelajaran yang telah dibuat dievaluasi untuk mengetahui kelayakan dan efektivitasnya, baik melalui validasi ahli materi maupun uji coba langsung kepada peserta didik berupa pre-test dan post-test.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi pembelajaran di kelas, panduan wawancara dengan guru bahasa Jerman, soal pre-test dan post-test dalam bentuk pilihan ganda dan esai, serta lembar validasi materi oleh ahli. Validasi materi dilakukan dengan menggunakan empat tingkat penilaian, yaitu (4) sangat baik, (3) baik, (2) cukup, dan (1) kurang, yang dilakukan oleh validator materi, yaitu Bapak Herman Syahputra, S.Pd., M.Pd. Data kuantitatif dari hasil pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif untuk melihat perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media, sementara data kualitatif berupa catatan lapangan dan respons peserta didik dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses, tantangan, dan perspektif peserta didik terhadap media Easy Test Maker.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan perbandingan antara dua bentuk tes, hampir seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan setelah menggunakan media tersebut. Peserta didik yang sebelumnya mengalami kesulitan dan memperoleh nilai rendah pada pre-test umumnya menunjukkan perbaikan pada post-test. Peserta didik menjadi lebih terlibat, antusias, dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas. Media ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi dibandingkan dengan metode konvensional.

Sebelum menggunakan media tersebut (pre-test), banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami kosakata dan menyusun kalimat tentang makanan dan minuman. Sebagian besar peserta didik menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dan

tampak kurang antusias saat mengerjakan tes secara manual. Setelah menggunakan media Easy Test Maker (post-test), terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Peserta didik menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi, mampu menjawab pertanyaan dengan lebih baik, dan menunjukkan kemajuan dalam menyusun kalimat esai. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang nyata setelah menggunakan media tersebut.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media tes Easy Test Maker pada tema “Essen und Trinken” memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran bahasa Jerman peserta didik. Pada tahap evaluasi dalam model Richey and Klein, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Pada pre-test, peserta didik pada umumnya masih mengalami kesulitan menguasai kosakata dan menyusun kalimat sederhana tentang makanan dan minuman. Proses penilaian manual menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dan kesulitan memperoleh umpan balik secara cepat. Namun, setelah peserta didik menggunakan media Easy Test Maker pada post-test, sebagian besar menunjukkan kemajuan yang nyata. Peserta didik menjadi lebih percaya diri, lebih terlibat, dan mampu menjawab soal dengan lebih baik, baik pada soal pilihan ganda maupun esai.

Secara kualitatif, hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Peserta didik menyukai fitur umpan balik langsung (live feedback) dari aplikasi, sehingga mereka dapat segera memperbaiki kesalahan tanpa harus menunggu penilaian dari guru. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi Z yang lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif.

Temuan ini mendukung teori Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung sejumlah penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media tes digital dapat membuat evaluasi lebih efisien dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa asing, seperti penelitian Sabrina (2025) serta Manurung dan Pujiastuti (2024) yang juga menemukan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi bahasa Jerman.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan fitur pada versi gratis aplikasi tersebut. Faktor eksternal seperti keterlibatan peserta didik dan dorongan pribadi turut memengaruhi hasil. Pemanfaatan media ini akan lebih optimal apabila didukung oleh infrastruktur teknologi

yang memadai di sekolah. Secara keseluruhan, pengembangan media tes dengan Easy Test Maker pada penelitian ini berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu menciptakan media pembelajaran yang efektif dan interaktif serta meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada tema Essen und Trinken.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Media ini memudahkan peserta didik dalam memahami kosakata dan menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Jerman pada tema Essen und Trinken. Umpan balik langsung dari aplikasi menjadi salah satu alasan utama mengapa peserta didik menjadi lebih percaya diri dan ingin berlatih secara berulang. Secara keseluruhan, media tes dengan Easy Test Maker terbukti praktis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi Z. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis tes pada materi Essen und Trinken telah tercapai. Oleh karena itu, menurut peneliti media pembelajaran ini dianggap cocok sebagai materi tambahan untuk pembelajaran bahasa Jerman, terkhusus keterampilan Schreiben A1.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut. Bagi sekolah, disarankan agar guru mengembangkan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media aplikasi Easy Test Maker, sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Bagi pendidik, disarankan untuk mengembangkan media tes sederhana guna meningkatkan kemampuan menulis esai peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan menerapkan metode eksperimen pada bidang-bidang penelitian yang berbeda.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Heindl, I. (2016). *Essen ist Kommunikation: Esskultur und Ernährung für eine Welt mit Zukunft*. Umschau Zeitschriftenverlag.
- Hirschfelder, G., & Pollmer, U. (2018). Ernährung und Esskultur: Kulturwissenschaftliche Perspektiven. *Aktuelle Ernährungsmedizin*, 43(1), 41–55.
- Ilmiawan, & Arif. (2018). Pengembangan buku ajar berbasis situs sejarah Bima (Studi kasus pada siswa kelas X MAN 2 Kota Bima). *JISIP*, 2(3).

- Lang, M. (2022). *Essen und Trinken in der Gemeinschaft: Neue Wege zur Planung nachhaltiger und gesunder Ernährung*. Waxmann Verlag.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Manurung, A. B., & Pujiastuti, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran untuk mata kuliah tata bahasa A1. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Plinz, C. (2017). Kulinarische Diskurse als Indikatoren sich wandelnder Gesellschaften – Das Kulturthema Essen in seiner kommunikativen Bedeutung. *HiBiFo – Haushalt in Bildung & Forschung*.
- Putri, et al. (2023). Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian informasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam Ta'dibuna*.
- Rahayu, N. K. (2021). *Pengembangan media pembelajaran mengenal ASEAN berbasis Android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. Repositori UPI.
- Sabrina, A. (2025). Implementasi instrumen tes berbasis soal objektif dalam evaluasi pembelajaran PAI pada SMPIT Al-Hasan Madani Riau. *Wibawa: Jurnal Manajemen Pendidikan*.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Wahyuni, & Sri. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.