

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPTIF BAHASA JERMAN MELALUI MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PIXTON

Tri Wahyuni¹, Suyatno², Agus Ridwan³
SMAN 1 Driyorejo¹, Universitas Negeri Surabaya^{2,3}
e-mail: 24020835005@mhs.unesa.ac.id

Diterima: 30/4/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 16/5/2026

ABSTRAK

Kemampuan menulis deskriptif dalam pembelajaran Bahasa Jerman masih menjadi tantangan bagi peserta didik karena keterbatasan dalam mengembangkan ide, menggunakan kosakata secara tepat, serta menyusun struktur kalimat sesuai kaidah bahasa. Kondisi ini menegaskan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang dapat menghadirkan aktivitas belajar secara lebih partisipatif, relevan dengan konteks, serta mampu mengembangkan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan keterampilan menulis deskriptif dalam Bahasa Jerman melalui implementasi *Project-Based Learning* yang didukung media komik digital Pixton. Penelitian ini menggunakan metode *Classroom Action Research* (CAR) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Penelitian melibatkan 36 peserta didik kelas XI-8 SMAN 1 Driyorejo sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan menulis, pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran, dan dokumentasi proyek yang dihasilkan peserta didik. Data penelitian dianalisis secara deskriptif melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengidentifikasi peningkatan capaian belajar serta perkembangan partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan menulis secara progresif. Rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan bertahap, dari 53 sebelum tindakan menjadi 68 pada siklus pertama dan 82 pada siklus kedua. Selain berdampak pada peningkatan hasil belajar, penggunaan media Pixton juga membantu peserta didik dalam menyusun ide secara lebih terstruktur, memperluas penguasaan kosakata, meningkatkan ketepatan penggunaan struktur bahasa, serta mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa perpaduan antara pembelajaran berbasis proyek dan media visual digital dapat dijadikan inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Jerman pada jenjang sekolah menengah.

Kata kunci: *Project-Based Learning, Pixton, Keterampilan Menulis Deskriptif, Bahasa Jerman*

ABSTRACT

The ability to write descriptive texts in German language learning remains a challenge for students due to limitations in developing ideas, using appropriate vocabulary, and constructing sentences according to grammatical rules. This condition emphasizes the importance of implementing learning strategies that encourage more participatory learning activities, are contextually relevant, and foster students' creativity. Therefore, this study focused on improving descriptive writing skills in German through the implementation of *Project-Based Learning* supported by the Pixton digital comic media. This study employed the *Classroom Action Research* (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, which was



conducted in two learning cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research involved 36 students of class XI-8 at SMAN 1 Driyorejo as the research subjects. Data collection techniques included writing skill tests, observations of learning activities, and documentation of the projects produced by students. The research data were analyzed descriptively using quantitative and qualitative approaches to identify improvements in learning achievement as well as the development of students' participation during the learning process. The findings demonstrated a progressive improvement in students' writing skills. The average learning outcomes increased gradually from 53 before the intervention to 68 in the first cycle and 82 in the second cycle. In addition to improving academic achievement, the use of Pixton media also assisted students in organizing ideas more systematically, expanding vocabulary mastery, improving grammatical accuracy, and encouraging active participation throughout the learning process. Thus, this study indicates that the integration of *Project-Based Learning* and digital visual media can serve as an effective instructional innovation for enhancing German writing skills at the secondary school level.

Keywords: *Project-Based Learning, Pixton, Descriptive Writing, German Language*

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis termasuk dalam keterampilan produktif yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jerman. Keterampilan ini tidak sekadar mencakup penguasaan aspek kebahasaan seperti kosakata dan struktur gramatikal, tetapi juga mengharuskan peserta didik mampu mengolah ide, mengaitkan berbagai gagasan, serta menyusun tulisan yang terstruktur dengan baik dan mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Jerman, kemampuan menulis deskriptif tergolong kompleks karena peserta didik harus mampu menggambarkan objek, suasana, atau situasi tertentu dengan memperhatikan struktur kalimat dan ketepatan gramatikal. Kemampuan tersebut menjadi krusial karena komunikasi tertulis dalam bahasa asing menuntut ketepatan penyampaian makna sekaligus kecakapan dalam menyusun ide secara teratur, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas.

Hasil pengamatan awal di kelas XI-8 SMAN 1 Driyorejo menunjukkan bahwa kemampuan menulis deskriptif peserta didik masih tergolong rendah, ditandai dengan nilai rata-rata awal yang belum memenuhi kriteria ketuntasan pembelajaran. Mayoritas siswa menghadapi kendala dalam mengembangkan isi tulisan, memvariasikan kosakata, serta menyusun kalimat sesuai dengan aturan bahasa Jerman, khususnya dalam penggunaan *adjektivdeklination*. Selain itu, paragraf yang dihasilkan cenderung sederhana, kurang runtut, dan belum menunjukkan pengembangan deskripsi secara mendalam. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara kompetensi ideal pembelajaran Bahasa Jerman yang menekankan kemampuan komunikasi tertulis dengan kemampuan aktual peserta didik di kelas.

Rendahnya kemampuan menulis tersebut berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode konvensional dan berfokus pada peran guru. Situasi pembelajaran seperti ini menyebabkan peserta didik lebih sering menerima materi secara pasif dibandingkan membangun pengalaman belajar melalui aktivitas eksploratif dan kolaboratif. Akibatnya, tingkat motivasi belajar peserta didik cenderung menurun dan mereka kurang mendapatkan peluang untuk mengembangkan kreativitas dalam kegiatan menulis. Studi yang dilakukan oleh Nuryalsa et al. (2025) mengungkapkan bahwa penerapan *Project-Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berbahasa karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses



penyelesaian proyek. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Gunawan et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek berdampak positif terhadap kemampuan menulis melalui kegiatan yang bersifat kolaboratif, kontekstual, serta berorientasi pada hasil atau produk pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis proyek menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar dengan melibatkan mereka secara langsung dalam penyelesaian tugas yang berkaitan dengan situasi nyata. Melalui pendekatan ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi gagasan, mengatasi permasalahan, serta menghasilkan karya kreatif sebagai bentuk penerapan pengetahuan yang telah dipelajari. Menurut Ferecbeyli (2025), pembelajaran berbasis proyek dalam pengajaran bahasa mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, kreativitas, dan kemandirian belajar peserta didik karena proses pembelajaran berlangsung lebih partisipatif. Selain itu, penelitian Desya (2026) menegaskan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada proyek juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar karena peserta didik terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan ini dinilai relevan untuk mendukung pengembangan keterampilan menulis deskriptif dalam pembelajaran Bahasa Jerman.

Selain penerapan model pembelajaran yang sesuai, penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga berperan penting dalam menunjang kemampuan menulis peserta didik. Kehadiran media visual memungkinkan peserta didik memahami konteks pembelajaran secara lebih nyata, sehingga proses pengembangan ide menjadi lebih mudah dan terarah. Penelitian Al Haddad et al. (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual dapat meningkatkan penguasaan kosakata karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan temuan Zarra et al. (2025) yang menegaskan bahwa pendekatan multimodal, yang mengintegrasikan unsur visual dan bahasa, mampu memperkuat pemahaman sekaligus kemampuan produksi bahasa peserta didik. Integrasi unsur visual dalam pembelajaran bahasa juga dinilai mampu membantu peserta didik membangun hubungan makna antara teks dan representasi gambar secara lebih efektif.

Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis adalah Pixton, yakni platform komik digital yang memungkinkan peserta didik untuk menciptakan tokoh, latar, serta alur cerita secara kreatif. Pemanfaatan komik digital menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena peserta didik dapat mengaitkan teks dengan visualisasi cerita secara bersamaan. Penelitian Tekin dan Ilhan (2025) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran bahasa asing mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih komunikatif. Temuan tersebut diperkuat oleh Tambunan dan Perdamean (2026) yang menjelaskan bahwa pengembangan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Jerman dapat membantu peserta didik memahami konteks bahasa secara lebih efektif. Dengan adanya dukungan visual dan alur cerita yang fleksibel, media Pixton berpotensi membantu peserta didik menyusun teks deskriptif secara lebih runtut dan kreatif.

Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Jerman terbukti memberikan dampak positif terhadap kemampuan menulis peserta didik. Penelitian Simangunsong et al. (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan keterampilan menulis karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, komunikatif, serta mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa memiliki potensi besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital. Media digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk



meningkatkan kreativitas, interaksi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, penggunaan media interaktif menjadi salah satu alternatif inovatif yang relevan diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis.

Penggabungan pembelajaran berbasis proyek dengan penggunaan media komik digital Pixton dinilai memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan menulis deskriptif peserta didik. Melalui aktivitas proyek, peserta didik tidak hanya berlatih menyusun teks, tetapi juga mengembangkan kreativitas melalui visualisasi cerita serta pengorganisasian ide secara terstruktur. Penelitian Adinda dan Hasanudin (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan komik digital yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis karena mampu meningkatkan kreativitas serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Temuan tersebut diperkuat oleh Wahyuni dan Raharjo (2025) yang menjelaskan bahwa integrasi Pixton dalam pembelajaran menulis deskriptif Bahasa Jerman membantu peserta didik memperkaya kosakata, mengembangkan ide secara lebih runtut, dan meningkatkan kualitas tulisan melalui pendekatan berbasis teknologi. Berbagai hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi aktivitas proyek dengan media visual digital dapat menciptakan proses pembelajaran menulis yang lebih bermakna dan efektif dalam komunikasi.

Walaupun sejumlah penelitian telah mengkaji efektivitas pembelajaran berbasis proyek, media visual, serta komik digital dalam pembelajaran bahasa, kajian yang menggabungkan kedua pendekatan tersebut dalam pembelajaran menulis deskriptif bahasa Jerman di tingkat sekolah menengah masih tergolong terbatas, terutama dalam konteks pendidikan di Indonesia. Sebagian besar penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris, bahasa Indonesia, atau pengembangan media pembelajaran secara umum, sehingga belum secara khusus menelaah keterampilan menulis deskriptif dalam bahasa Jerman. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung menempatkan media digital dan model pembelajaran secara terpisah sehingga hubungan integratif antara aktivitas proyek dan visualisasi komik digital belum banyak dianalisis secara mendalam. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan unsur kebaruan melalui penerapan terpadu antara pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan media komik digital Pixton dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis deskriptif bahasa Jerman pada peserta didik sekolah menengah. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis deskriptif bahasa Jerman peserta didik melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek yang didukung oleh media Pixton.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas XI-8 SMAN 1 Driyorejo. Subjek penelitian terdiri atas 36 peserta didik yang dipilih berdasarkan hasil observasi awal, karena sebagian besar dari mereka belum memenuhi kriteria ketuntasan dalam keterampilan menulis deskriptif bahasa Jerman, terutama pada aspek pengembangan ide, ketepatan struktur gramatikal, dan penggunaan kosakata. Setiap siklus pembelajaran difokuskan pada penerapan pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital Pixton untuk membantu peserta didik menyusun teks deskriptif secara lebih sistematis, komunikatif, dan kontekstual melalui aktivitas kolaboratif dan visualisasi cerita.

Tahap perencanaan dilakukan melalui penyusunan modul ajar, perangkat pembelajaran, lembar observasi aktivitas peserta didik, serta instrumen penilaian keterampilan menulis yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan melalui kegiatan proyek pembuatan komik digital menggunakan Pixton, dimulai dari tahap penentuan tema, penyusunan alur cerita, pengembangan paragraf deskriptif, hingga penyajian hasil proyek secara kolaboratif. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menilai partisipasi peserta didik, aktivitas dalam diskusi kelompok, kemampuan dalam mengembangkan ide, serta tanggapan mereka terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Jerman. Sementara itu, dokumentasi penelitian dikumpulkan melalui hasil proyek komik digital, lembar kerja peserta didik, dokumentasi foto kegiatan pembelajaran, serta hasil tulisan pada setiap siklus yang kemudian dimanfaatkan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan tindakan pembelajaran selanjutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes keterampilan menulis, observasi aktivitas pembelajaran, serta dokumentasi hasil proyek peserta didik. Instrumen penilaian menulis meliputi beberapa aspek, yaitu kesesuaian isi, organisasi paragraf, ketepatan penggunaan kosakata, struktur tata bahasa, serta kemampuan menyusun deskripsi secara runtut, dengan rentang skor 1–4 pada setiap indikator. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan peserta didik pada tiap siklus. Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui penafsiran hasil observasi, perubahan perilaku belajar, serta tingkat keterlibatan peserta didik selama pelaksanaan tindakan. Keberhasilan penelitian ditentukan apabila nilai rata-rata kelas menunjukkan peningkatan pada setiap siklus dan sekurang-kurangnya 75% peserta didik mencapai kriteria ketuntasan pembelajaran yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Project-Based Learning* berbantuan media komik digital Pixton memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis deskriptif peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat baik dari aspek hasil belajar maupun keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan kemampuan menulis terjadi secara bertahap pada setiap siklus tindakan, mulai dari kemampuan mengembangkan ide, penggunaan kosakata, hingga ketepatan struktur bahasa dalam teks deskriptif Bahasa Jerman. Selain itu, penggunaan media visual digital juga membantu peserta didik lebih mudah memahami konteks tulisan sehingga proses penyusunan paragraf menjadi lebih sistematis dan komunikatif. Perkembangan hasil belajar peserta didik pada setiap tahapan penelitian disajikan dalam Tabel 1. Data tersebut memperlihatkan adanya perubahan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar, mulai dari tahap pra-siklus hingga siklus II setelah diterapkannya pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan Pixton.

Tabel 1. Perkembangan Hasil Belajar Peserta Didik

Tahap Penelitian	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan
Pra-siklus	53	30%
Siklus I	68	58%
Siklus II	82	80%

Berdasarkan Tabel 1, tampak adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus penelitian. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata masih berada pada kategori rendah dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 30%. Setelah penerapan Project-Based Learning berbantuan Pixton pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 68 dengan tingkat ketuntasan mencapai 58%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana nilai rata-rata mencapai 82 dan persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis deskriptif peserta didik secara optimal.

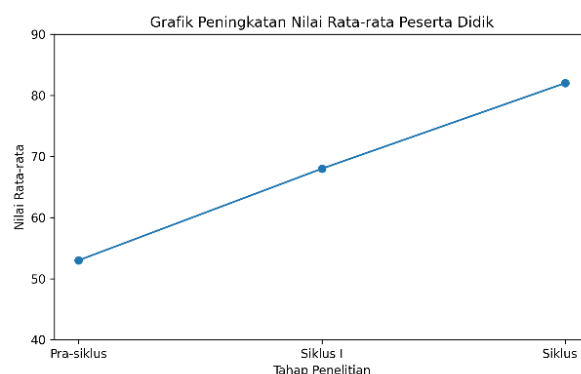
Selain peningkatan hasil belajar secara keseluruhan, penelitian ini juga memperlihatkan adanya perkembangan pada beberapa aspek keterampilan menulis peserta didik. Perubahan tersebut meliputi kemampuan menyusun paragraf secara runtut, penggunaan kosakata deskriptif, ketepatan struktur kalimat, serta penggunaan *deklinsi adjektiva*. Perkembangan setiap aspek keterampilan menulis pada tiap siklus penelitian disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perkembangan Aspek Keterampilan Menulis Deskriptif

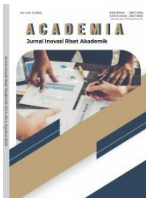
Aspek Penilaian	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Organisasi paragraf	Kurang runtut	Mulai berkembang	Runtut dan sistematis
Kosakata deskriptif	Terbatas	Lebih variatif	Variatif dan kontekstual
Struktur kalimat	Banyak kesalahan	Cukup tepat	Lebih akurat
<i>Deklinasi adjektiva</i>	Kurang tepat	Mulai konsisten	Lebih tepat dan stabil

Tabel 2 menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan menulis tidak hanya tercermin dari hasil nilai, tetapi juga dari kualitas tulisan peserta didik. Pada tahap pra-siklus, sebagian besar peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan paragraf serta menggunakan struktur bahasa secara tepat. Setelah penerapan tindakan pembelajaran pada siklus I, peserta didik mulai mampu menyusun ide secara lebih terarah dan menggunakan kosakata yang lebih bervariasi. Perbaikan yang lebih optimal terlihat pada siklus II ketika peserta didik mampu menghasilkan teks deskriptif yang lebih runtut, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah tata bahasa Bahasa Jerman.

Gambar 1 menampilkan visualisasi peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus penelitian. Grafik tersebut menunjukkan adanya tren kenaikan nilai rata-rata peserta didik mulai dari tahap pra-siklus hingga siklus II setelah diterapkannya Project-Based Learning berbantuan media Pixton.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Peserta Didik



Berdasarkan Gambar 1, nilai rata-rata peserta didik menunjukkan peningkatan yang konsisten pada setiap siklus penelitian. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan Project-Based Learning berbantuan media Pixton memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis deskriptif peserta didik. Selain peningkatan hasil belajar, proses pembelajaran juga memperlihatkan perubahan perilaku belajar, di mana peserta didik menjadi lebih aktif, mampu bekerja sama, dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat lebih percaya diri dalam mengembangkan ide tulisan karena adanya dukungan visual dari media komik digital yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Peningkatan kemampuan menulis deskriptif setelah penerapan pembelajaran berbasis proyek yang didukung media Pixton menunjukkan bahwa perpaduan antara aktivitas proyek dan media visual digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam pembelajaran bahasa Jerman. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembuatan komik digital memberikan ruang untuk mengembangkan gagasan secara bertahap melalui visualisasi objek dan alur cerita yang selaras dengan konteks tulisan. Kondisi ini membantu peserta didik memahami keterkaitan antara kosakata, struktur kalimat, dan isi deskripsi secara lebih konkret, sehingga proses penyusunan teks menjadi lebih terarah dan komunikatif. Dari perspektif pembelajaran bahasa, penggunaan media visual memungkinkan terbentuknya koneksi antara representasi gambar dan unsur linguistik sehingga peserta pembelajaran lebih mudah membangun makna ketika menulis teks deskriptif.

Efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan menulis terlihat dari perubahan kualitas tulisan pada setiap siklus tindakan. Aktivitas proyek mendorong siswa untuk mencari informasi, mendiskusikan ide, menyusun teks, serta menyelesaikan produk pembelajaran secara kolaboratif sehingga proses belajar berlangsung lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Tawakkal dan Apriono (2025) yang menyatakan bahwa penerapan Project-Based Learning dapat meningkatkan keterampilan menulis akademik karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada produk. Selain itu, penelitian Siminto et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu mengembangkan kreativitas, kemampuan bekerja sama, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, peningkatan kemampuan menulis dalam penelitian ini dapat dimaknai sebagai hasil dari proses belajar aktif yang memberi ruang kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dan kerja sama kelompok.

Penggunaan Pixton sebagai media komik digital memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan ide tulisan deskriptif. Media tersebut membantu siswa memperoleh gambaran visual mengenai objek atau situasi yang akan dideskripsikan sehingga proses pengorganisasian paragraf menjadi lebih mudah dilakukan. Keberadaan unsur visual turut membantu peserta didik dalam menentukan detail deskripsi, memilih kosakata yang tepat, serta menyusun keterkaitan antarkalimat secara lebih sistematis. Temuan ini selaras dengan penelitian Zulaikaha et al. (2025) yang menyatakan bahwa media komik digital dapat meningkatkan minat belajar sekaligus membantu peserta didik memahami alur cerita dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, Nova et al. (2025) juga menegaskan bahwa penggunaan komik digital berbantuan aplikasi Pixton mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta mendukung pengembangan kreativitas dalam menyusun isi tulisan.



Penggunaan media visual dalam pembelajaran menulis memberikan dampak terhadap peningkatan penguasaan kosakata dan ketepatan struktur kalimat. Visualisasi yang terdapat dalam komik digital membantu siswa menghubungkan ide utama dengan detail pendukung sehingga paragraf yang dihasilkan menjadi lebih runtut dan komunikatif. Dari sudut pandang teori multimodalitas, kombinasi unsur visual dan linguistik memungkinkan proses pemahaman dan produksi bahasa berlangsung lebih optimal karena informasi diterima melalui berbagai bentuk representasi makna. Hasil penelitian ini selaras dengan temuan Dewi (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan storyboard sebagai media visual dapat meningkatkan kemampuan menulis melalui proses pengorganisasian ide yang lebih sistematis. Selain itu, Tahmida (2025) menjelaskan bahwa pengintegrasian seni dan literasi multimodal dalam pembelajaran bahasa mampu memperkuat kemampuan memahami sekaligus memproduksi teks melalui perpaduan unsur visual dan linguistik secara bersamaan.

Peningkatan keterampilan menulis yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21. Teknologi tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kepercayaan diri peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan media digital interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik, sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi ide dan lebih antusias dalam menyelesaikan tugas menulis yang diberikan. Temuan ini didukung oleh penelitian Fitriyani et al. (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa. Sejalan dengan itu, Usman et al. (2025) menjelaskan bahwa penerapan teknologi berbasis *gamification* dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat meningkatkan penguasaan kosakata karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dari aspek teoritis, hasil penelitian ini memperkuat konsep multimodalitas yang menekankan pentingnya integrasi unsur visual, linguistik, dan aktivitas kolaboratif dalam pembelajaran bahasa. Perpaduan antara teks, gambar, dan aktivitas proyek menghadirkan rangsangan belajar yang lebih beragam, sehingga peserta didik mampu memahami materi secara lebih mendalam sekaligus mengembangkan kreativitas dalam menulis. Dalam konteks ini, Pixton tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang mendukung pembentukan representasi makna melalui proses visualisasi ide serta pengembangan alur cerita. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis dapat berkembang lebih optimal ketika proses pembelajaran melibatkan berbagai bentuk pengalaman belajar secara simultan. Hasil penelitian Dewi (2025) mengenai penerapan teknologi *deep learning* dalam pembelajaran menulis kreatif juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam menghasilkan tulisan yang lebih variatif dan komunikatif.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan pembelajaran berbasis proyek berbantuan Pixton juga memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, lebih percaya diri menyampaikan pendapat, serta lebih antusias ketika menyusun proyek komik digital secara berkelompok. Perubahan tersebut menunjukkan adanya pergeseran dari pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih partisipatif dan kolaboratif. Pelaksanaan aktivitas proyek secara berkelompok juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama peserta didik dalam proses penyusunan teks deskriptif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Adinda dan Hasanudin (2025) yang menyatakan bahwa





penggunaan media komik digital dalam pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keterlibatan serta kreativitas peserta didik dalam kegiatan menulis.

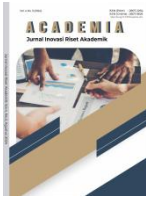
Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Wahyuni dan Raharjo (2025) yang menunjukkan bahwa integrasi Pixton dalam pembelajaran menulis deskriptif bahasa Jerman dapat membantu peserta didik mengembangkan ide secara lebih sistematis serta meningkatkan kualitas tulisan melalui pendekatan berbasis teknologi. Di samping itu, penelitian ini juga berkaitan dengan hasil studi Priutomo dan Julaikah (2023) yang mengungkapkan bahwa penerapan metode pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis deskripsi bahasa Jerman mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun teks secara lebih tepat dan komunikatif. Berdasarkan keseluruhan temuan, integrasi pembelajaran berbasis proyek dan media Pixton dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang efektif karena mampu menggabungkan aktivitas proyek, kreativitas visual, dan pemanfaatan teknologi digital dalam satu proses belajar yang bermakna. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa guru bahasa Jerman dapat memanfaatkan media komik digital sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis deskriptif. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dan berfokus pada keterampilan menulis deskriptif sehingga penelitian selanjutnya dapat memperluas penerapan pada keterampilan berbahasa lain serta melibatkan subjek penelitian yang lebih beragam.

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran berbasis proyek berbantuan media Pixton dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis deskriptif Bahasa Jerman secara lebih optimal. Peningkatan tersebut tidak hanya tercermin pada hasil belajar, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide, menyusun paragraf secara sistematis, menggunakan kosakata yang lebih beragam, serta menerapkan struktur bahasa dengan lebih tepat. Proses pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas proyek dengan media visual digital memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, sehingga peserta didik dapat membangun pemahaman bahasa melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa perpaduan unsur visual, aktivitas kolaboratif, dan pemanfaatan teknologi digital mampu menciptakan pembelajaran menulis yang lebih komunikatif, kreatif, dan bermakna dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Dari aspek teoritis, hasil penelitian ini memperkuat konsep multimodalitas yang menekankan pentingnya perpaduan unsur visual dan linguistik dalam pembelajaran bahasa. Penggunaan media komik digital membantu siswa memahami objek deskripsi secara lebih konkret sehingga proses produksi teks berlangsung lebih sistematis dan terarah. Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi ide, diskusi kelompok, serta penyelesaian proyek pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, kreativitas, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

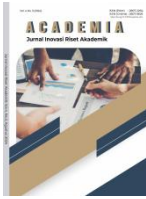
Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penggunaan Pixton dalam pembelajaran berbasis proyek dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovasi dalam pembelajaran bahasa Jerman di tingkat sekolah menengah. Guru diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan agar proses belajar menjadi lebih variatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.



Sekolah juga perlu mendukung penyediaan fasilitas digital yang memadai guna menunjang implementasi pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan model pembelajaran ini pada keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menyimak, serta mengujinya pada berbagai jenjang pendidikan dan konteks pembelajaran yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, K. N., & Hasanudin, C. (2025, December). Eksperimentasi model *Project Based Learning* berbantuan media komik digital terhadap keterampilan menulis dialog. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 3(2), 1319–1335. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/3946>
- Al Haddad, A., Hasaniyah, N., & Al Anshory, A. M. (2025). Pengaruh media visual terhadap peningkatan kosakata bahasa Arab: Telaah teoritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 1111–1117. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/967>
- Desya, W. P. (2026). Efektivitas model pembelajaran *problem solving* dan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan motivasi belajar matematika. *Journal Mathematics Education Sigma (JMES)*, 7(1), 66–74. <https://jurnal.umsu.ac.id:444/index.php/jmes/article/view/28965>
- Dewi, A. C. (2025). Analisis penerapan teknologi *deep learning* terhadap pembelajaran menulis kreatif di era digital. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(4), 13–23. <https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/intelektual/article/view/317>
- Dewi, A. C. (2025). Pengaruh penggunaan storyboard sebagai media visual terhadap kemampuan menulis teks cerita pendek di SMPN 4 Pancarijang. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(2), 112–123. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i2.40>
- Ferecbeyli, N. (2025). Project-Based Learning in language teaching. *EuroGlobal Journal of Linguistics and Language Education*, 2(5), 107–118. <https://doi.org/10.69760/egjille.2505009>
- Fitriyani, S. R., Izzah, A. N. L., & Chusna, C. A. (2025). Pengaruh penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab kelas 3 di sekolah dasar. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 88–99. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/limaspgmi/article/view/31274>
- Gunawan, I., Aswadi, A., Rasyid, R. E., & Zain, S. (2025). Pengaruh metode Project Based Learning terhadap kemampuan menulis teks berita siswa kelas VII MTs. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6660–6667. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8269>
- Nova, D., Budiono, H., & Badri, H. (2025). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbantu aplikasi Pixton pada materi kearifan lokal di kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 114–123. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/37142>
- Nuryalsa, S., Fauzi, A., & Siregar, H. (2025). Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris di Lembaga Bahasa Lia Cilegon. *EDU SOCIATA (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 8(1), 332–338. <https://doi.org/10.33627/es.v8i1.3450>
- Priutomo, T. W., & Julaikah, D. I. (2023). Penerapan metode permainan ranking satu pada materi konjungsi koordinatif untuk keterampilan menulis deskripsi bahasa Jerman kelas



- XI IPA 5 SMA Negeri 1 Tarik. *LATERNE*, 12(02), 153–161. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/55559>
- Simangunsong, D., Purba, L., & Simanjuntak, T. A. (2025). Efektivitas media Genially terhadap keterampilan menulis bahasa Jerman siswa kelas XI. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 237–247. <https://doi.org/10.58540/pijar.v4i1.1190>
- Siminto, S., Majdi, M., Hardiansyah, A., Rofi'i, A., & Gazali, A. (2025). Pembelajaran berbasis proyek: Mengembangkan kreativitas dan kemampuan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(4), 308–320. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/52>
- Tahmida, N. S. (2025). Media kriya bahasa: Integrasi seni dan literasi multimodal dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Paedagogie*, 20(2), 179–190. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v20i2.14871>
- Tambunan, I., & Perdamean, A. S. (2026). Pengembangan media komik digital tema Alltag pada pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 11(2), 917–925. <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/2638>
- Tawakkal, M. I., & Apriono, D. (2025). Efektivitas model *Project-Based Learning* terhadap keterampilan menulis akademik mahasiswa kelas 1 BK UNUGIRI. *BASA Journal of Language & Literature*, 5(2), 86–98. <https://doi.org/10.33474/basa.v5i2.24464>
- Tekin, E., & Ilhan, G. O. (2025). The use of digital comics in foreign language teaching: Experiences of Erasmus students. *European Journal of Education*, 60(2), e70090. <https://doi.org/10.1111/ejed.70090>
- Usman, M., Saleh, N., Nursalam, N., Adys, H. P., & Adys, H. P. (2025). Penerapan teknologi berbasis gamifikasi untuk meningkatkan kosakata bahasa Jerman bagi siswa MAN 1 Makassar. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(4), 3198–3213. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/2496>
- Wahyuni, T., & Raharjo, R. P. (2025). Integration of Pixton and *deep learning* in teaching descriptive writing in German: A conceptual-case study hybrid: Integrasi Pixton dan *deep learning* dalam pengajaran menulis deskriptif dalam bahasa Jerman: Hibrid studi kasus konseptual. *LITERA: Jurnal Ilmiah Mutidisiplin*, 2(3), 316–324. <https://litera-academica.com/ojs/litera/article/view/165>
- Zarra, M., Wahyuni, R. N., Harjono, H. S., & Suryani, I. (2025). Pemanfaatan multimodalitas linguistik-visual dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran bahasa Indonesia: Kajian teoretis. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(4), 4102–4111. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i4.7022>
- Zulaikaha, Z., Sari, N. D., & Akhadiyah, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Komerling heritage pada materi *narrative texts*. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 3821–3826. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7600>