

**PURWARUPA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ASSEMBLR EDU
PADA PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN SUBTOPIK
WOHNUNG**



Siska Meidina

1203620003

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Jerman

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Siska Meidina

No. Registrasi : 1203620003

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman

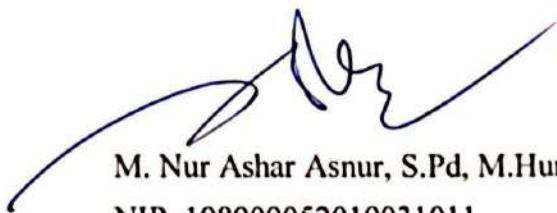
Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Purwarupa Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu pada
Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Subtopik *Wohnung*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



M. Nur Ashar Asnur, S.Pd, M.Hum.
NIP. 198909052019031011

Pembimbing II



Uryadi, M.Pd.
NIP. 197308052001121003

Ketua Penguji



Dra. Azizah Hanoum Siregar, M.Pd.
NIP. 196412181989032001

Penguji Ahli



Dra. Santiah, M.Pd.
NIP. 196407081993032001

Jakarta, 11 Juni 2025


Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Syams Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siska Meidina

No. Registrasi : 1203620003

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Purwarupa Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu pada Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Subtopik *Wohnung*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Juni 2025



No. Reg. 1203620003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Siska Meidina
NIM : 1203620003
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Jerman
Alamat email : siskameidina27@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

**PURWARUPA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ASSEMBLR EDU
PADA PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN SUBTOPIK
WOHNUNG**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Juni 2025

Penulis

Siska Meidina

No. Reg. 1203620003

ABSTRAK

SISKA MEIDINA. 2025. Purwarupa Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu pada Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Subtopik *Wohnung*. Skripsi, Jakarta. Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Assemblr Edu yang dikemas dalam bentuk *flashcard* sebagai media alternatif pada penguasaan kosakata bahasa Jerman subtopik *Wohnung*. Dengan menggunakan Assemblr Edu, benda-benda yang terdapat di lingkungan rumah divisualisasikan dengan teknologi tiga dimensi (3D) dan *Augmented Reality* (AR) yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak pada pemahaman materi dengan lebih baik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Sugiyono level 1 yang terdiri dari lima tahapan. Tahap potensi dan masalah, studi literatur dan pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Validasi produk pada penelitian ini dilakukan secara internal oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi purwarupa media pembelajaran oleh ahli media diperoleh nilai 94% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi ahli materi juga diperoleh nilai 92% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jerman berbasis Assemblr Edu ini dinyatakan sangat layak dari segi media dan materi serta dapat dikembangkan lebih lanjut.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Assemblr Edu, Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman.

Intelligentia - Dignitas

ZUSAMMENFASSUNG

SISKA MEIDINA. *Ein Prototyp von Assemblr Edu-basierten Lernmedien zur Beherrschung des deutschen Wortschatzes zum Unterthema Wohnung.* Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels Sarjana Pendidikan, Deutschabteilung der Sprach- und Kunstfakultät, Staatliche Universität Jakarta. Februari 2025.

Die Sprache spielt im menschlichen Leben eine wichtige Rolle. Menschen sind soziale Wesen, die mit ihrem sozialen Umfeld kommunizieren müssen. Um zu kommunizieren, brauchen Menschen Sprache. In der heutigen Zeit sollen die Menschen Fremdsprachen wie zum Beispiel Englisch, Deutsch, Chinesisch und andere beherrschen. Nach Meinung von Tamaela et al. (2022: 25) ist die Rolle von Fremdsprachen im Zeitalter der Globalisierung sehr wichtig. Durch das Beherrschen einer Fremdsprache wie zum Beispiel Deutsch können Menschen besser kommunizieren und ihren Horizont erweitern. Das hilft auch, sich in der globalisierten Welt zurechtzufinden.

Deutsch ist weltweit eine der beliebtesten Fremdsprachen. Laut einer Studie des Deutsche Welle (DW), des Goethe-Instituts und vom Deutschern Akademischem Austauschdiensts (DAAD) lernen weltweit etwa 15,4 Millionen Menschen Deutsch als Fremdsprache (Deutsche Welle, 2020). In Indonesien ist Deutsch ein Unterrichtsfach an mehreren Oberschulen. Im Merdeka-Curriculum wird Deutsch als Teil der Fächergruppe Sprache und Kultur eingestuft. Dies ist in der Verordnung Nr. 56/2022 des Indonesischen Bildungs- und Kulturministeriums über die Curriculumsrichtlinien zur Unterstützung des Lernprozesses festgelegt. Daraus wird deutlich, dass Deutsch weiterhin eine wichtige Rolle im Indonesischen Bildungssystem spielt (Anwar et al., 2023: 90).

Beim Erlernen der deutschen Sprache sollen die Lernenden vier Sprachfertigkeiten beherrschen, nämlich Hörverstehen, Leseverstehen, Sprechfertigkeit und Schreibfertigkeit. Zusätzlich zu diesen vier Sprachfertigkeiten gibt es weitere Fördermaßnahmen wie die Beherrschung von Wortschatz und Grammatik.

Der Wortschatz ist ein wichtiger Aspekt des Sprachunterrichts, da er einen erheblichen Einfluss auf die Sprachkenntnisse eines Menschen hat. Eine gute Beherrschung des deutschen Wortschatzes erleichtert den Lernenden, fließend mit anderen zu kommunizieren. Sie können geschriebene und gesprochene Texte besser verstehen und ihre Ideen in der schriftlichen sowie mündlichen Kommunikation klarer ausdrücken.

Die Lehrmodule aus dem Praktikum, zeigte sich, dass Lehrende oft PowerPoint und YouTube-Videos im Wortschatzunterricht verwenden. In dem Lehrmaterial aus den Lehrmodulen befinden sich jedoch Fehler bei der Artikelverwendung für einige Nomen im Deutschen. Die Artikel der Nomen werden großgeschrieben, obwohl sie nicht am Satzanfang stehen. Außerdem gibt es einen Wortschatz, der inhaltlich nicht korrekt verwendet wurde. In diesem Fall handelt es sich um das Wort ‚das Fernsehen‘, das eigentlich ‚der Fernseher‘ heißen sollte, wenn es sich um das Nomen für das physische Fernsehgerät handelt. Ein solcher Fehler kann zu Missverständnissen bei Lernenden führen, die Deutsch lernen.

Aus den Interviews mit vier Praktikantinnen geht hervor, dass die Lernenden den Wortschatz zum Thema Wohnung noch nicht gut beherrschen. Viele

von ihnen vergessen den gelernten Wortschatz schnell. Die Praktikantinnen berichteten, dass die Lernenden beim Deutschlernen oft nur wenig motiviert sind.

Ausgehend von den genannten Problemen ist eine Evaluation des Lehrmaterials sowie die Entwicklung ansprechenderer Medien erforderlich, damit der Wortschatzunterricht im Fach Deutsch effektiver gestaltet werden kann. Die Evaluation des Lehrmaterials kann durch die Korrektur der Artikelverwendung und die Auswahl angemessener Wortschatztypen gemäß den geltenden Regeln der deutschen Sprache erfolgen. Darüber hinaus ist für einen effektiveren Wortschatzerwerb im Deutschunterricht eine Innovation in der Entwicklung von Lernmedien notwendig. Der Einsatz attraktiver und interaktiver Medien, wie technologie- oder digital basierter Lernmedien, kann eine mögliche Lösung zur Steigerung der Lernmotivation der Lernenden darstellen.

Die Entwicklung von technologie- und informationsbasierten Lernmedien hat in der modernen Ära stark zugenommen. Daher ist es mittlerweile notwendig, dass sowohl Lehrende als auch Lernende diese beherrschen. Es gibt bereits viele technologie- oder digitale basierte Lernplattformen, eine davon ist Assemblr Edu.

Assemblr Edu ist eine Lernplattform, die Lehrende ermöglicht, Lernmedien in Form von Augmented Reality (AR) oder dreidimensionalen (3D) Modellen zu erstellen. Mit Assemblr Edu können Lehrende einzigartige und ansprechende Lernerfahrungen schaffen, indem sie dreidimensionale (3D) Elemente, Bilder, Texte, Videos und Audios einsetzen. Im Deutschwortschatzunterricht kann Assemblr Edu den Wortschatz in Form realistischer dreidimensionaler (3D) Visualisierungen in der unmittelbaren Umgebung der Lernenden darstellen. Die

Lernenden können die dargestellten Objekte aus verschiedenen Perspektiven betrachten oder vergrößern. Dies ermöglicht es ihnen, die Objekte direkt zu sehen und mit ihnen zu interagieren. Somit kann Assemblr Edu zur Verbesserung des Wortschatzerwerbs im Deutschen beitragen. Aus diesem Grund beschäftigt sich die Forschung mit dem Prototyp von Assemblr Edu-basierten Lernmedien, die zur Verbesserung des Wortschatzes im Deutschen entwickelt wurden und in Form von Flashcards aufbereitet sind.

Das Ziel dieser Forschung ist die Entwicklung eines Lernmedienprototyps, der sich auf die Beherrschung des deutschen Wortschatzes zum Unterthema „Wohnung“ konzentriert. Das Thema „Wohnung“ wurde gewählt, da es einen engen Bezug zum alltäglichen Leben hat. Darüber hinaus ist die Forschung zum Unterthema „Wohnung“ bisher noch selten.

Die Forschungsmethode in dieser Arbeit verwendet das Forschungs- & Entwicklungsmodell der Stufe 1 von Sugiyono. Die Erstellungsprozesse bestehen aus fünf Phasen, nämlich (1) die Analyse der Probleme und potenziellen Aspekte, (2) die Sammlung der Informationen und Bedarfsanalyse, (3) die Entwicklungsphase, (4) Validierung von Experten und (5) Produktüberarbeitung. Die Potenziale und Probleme dieser Forschung wurden anhand von Primär- und Sekundärdaten ermittelt, die aus durch Interviews und Analysen verschiedener Lehrmodule stammen. Diese Lehrmodule wurden in mehreren Schulen in Jakarta im Deutschunterricht zum Unterthema „Wohnung“ eingesetzt. Literaturstudie und Informationssammlung wurden durchgeführt, um die Lernziele und die Nomen zum Unterthema „Wohnung“ zu bestimmen. Die Nomen wurden auf der Grundlage der häufig vorkommenden und gebräuchlichen Nomen aus verschiedenen

Lehrmodulen ausgewählt und in den Assemblr Edu Lernmedien präsentiert. Das Produkt wurde unter Verwendung von Assemblr Edu und Canva entwickelt. Es wurde anhand von Fragebögen von Medien- und Materialexperten validiert. Nach der Bewertung durch die Experten wurden das Produkt überarbeitet.

Das Ergebnis dieser Forschung ist ein Prototyp von dreidimensionalen (3D) und Augmented Reality (AR) Lernmedien, die auf Assemblr Edu basieren und in Form von Flashcards aufbereitet sind. Diese Flashcards enthalten QR-Codes, die mit Google Lens oder den Funktion von Assemblr Edu gescannt werden können. Sie bieten den Zugriff auf die Assemblr-Edu-Lernmedien, die Material und Übungen zum deutschen Wortschatz im Unterthema „Wohnung“ enthalten. Das Produkt heißt „Flashcard Assemblr Edu“.

Die Validierungsergebnisse des Lernmedien-Prototyps durch Medienexperten ergaben eine Bewertung von 94 % in der Kategorie „Sehr geeignet“ und die Validierung durch Materialexperten ergaben eine Bewertung von 92 % in der Kategorie „Sehr geeignet“. Daraus lässt sich schließen, dass der Prototyp des Lernmediums basierend auf Assemblr Edu hinsichtlich der Medien und des Materials als sehr geeignet bewertet wird und weiterentwickelt werden kann.

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Purwarupa Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu pada Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Subtopik *Wohnung*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tentunya berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak M. Nur Ashar Asnur, S.Pd, M.Hum., selaku dosen pembimbing I dan Bapak Uryadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran, serta motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih kepada Bapak Fauzan Adhima, M.Pd selaku Koorprodi Pendidikan Bahasa Jerman yang telah membantu dalam proses administrasi penyelesaian skripsi. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Dra. Erna Triswantini, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik serta seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Bahasa Jerman yang telah banyak memberikan ilmu dan nilai-nilai berharga bagi penulis.

Selain itu penulis sampaikan rasa terima kasih kepada kedua orang tua yang senantiasa mendukung dan memberikan doa serta motivasi pada penulis. Rasa terima kasih juga penulis sampaikan kepada mahasiswa Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) yang terlibat dalam penelitian ini. Tentu masih banyak pihak yang telah berjasa pada proses penyelesaian skripsi ini namun tidak dapat penulis jabarkan satu persatu. Tanpa mengurangi rasa terima kasih, penulis ucapkan terima kasih dan doa terbaik atas kebaikan yang telah diberikan.

Penulis menyadari akan kurangnya dalam skripsi ini. Maka dari itu diharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini sehingga dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Jakarta, 19 Mei 2025

Intelligentia - Dignitas

Penulis

SM

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
ABSTRAK	iv
ZUSAMMENFASSUNG	v
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Permasalahan.....	6
C. Perumusan Masalah	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Deskripsi Teoretis	9
A.1 Kosakata	9
A.2 Media Pembelajaran.....	12
A.3 Assemblr Edu	19
B. Penelitian yang Relevan.....	29
C. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Tujuan Penelitian	36
B. Lingkup Penelitian	36
C. Tempat dan Waktu Penelitian	36
D. Prosedur Penelitian.....	36
D.1 Potensi dan Masalah	37
D.2 Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi	38
D.3 Desain Produk	38

D.4 Validasi Desain.....	39
D.5 Revisi Desain.....	39
E. Sumber Data dan Jenis Data	39
F. Instrumen Penelitian.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	46
A. Deskripsi Nama Produk	46
B. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	46
B.1 Potensi dan Masalah	47
B.2 Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi.....	52
B.3 Desain Produk.....	54
B.4 Validasi Desain.....	69
B.5 Revisi Desain	71
C. Keterbatasan Pengembangan	72
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Implikasi.....	73
C. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	42
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	42
Tabel 3. Skor Penilaian Validasi Ahli.....	43
Tabel 4. Kriteria Kelayakan Produk.....	44
Tabel 5. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran.....	63
Tabel 6. Presentase Skor Penilaian Produk.....	70
Tabel 7. Saran dan Masukan Ahli Media dan Ahli Materi	71
Tabel 8. Revisi Desain	72



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Aplikasi Assemblr Edu	20
Gambar 2. Fitur Alat Peraga 3D Assemblr Edu.....	21
Gambar 3. Tampilan Awal Fitur Topik Assemblr Edu.....	22
Gambar 4. Fitur Topik Assemblr Edu.....	23
Gambar 5. Fitur Editor Assemblr Edu	23
Gambar 6. Alur Publikasi Konten Assemblr Edu	25
Gambar 7. Fitur Kelas Assemblr Edu	26
Gambar 8. Fitur <i>Scan</i> pada Aplikasi Assemblr Edu	27
Gambar 9. Langkah-langkah Penelitian R&D level 1	37
Gambar 10. Tahapan Desain Media Pembelajaran Assemblr Edu	54
Gambar 11. Garis Besar Media Pembelajaran	55
Gambar 12. Bagan Penjabaran Materi	58
Gambar 13. Tampilan Pembuatan Konten 1 (<i>die Wohnung</i>)	65
Gambar 14. Tampilan Pembuatan Konten 2 (<i>das Wohnzimmer</i>).....	65
Gambar 15. Tampilan Pembuatan Konten 3 (<i>die Küche</i>)	65
Gambar 16. Tampilan Pembuatan Konten 4 (<i>das Badezimmer</i>).....	66
Gambar 17. Tampilan Pembuatan Konten 5 (<i>das Arbeitszimmer</i>)	66
Gambar 18. Tampilan Pembuatan Konten 6 (<i>das Schlafzimmer</i>)	66
Gambar 19. Tampilan Pembuatan Konten 7 (<i>der Balkon</i>).....	67
Gambar 20. Tampilan Pembuatan Konten 8 (<i>Übung zum Thema Wohnung</i>).....	67
Gambar 21. Tampilan Pembuatan <i>Flashcard</i>	68
Gambar 22. Tampilan Pembuatan Box <i>Flashcard</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar SMAN 31 Jakarta	80
Lampiran 2. Modul Ajar SMKN 27 Jakarta	85
Lampiran 3. Modul Ajar SMAN 114 Jakarta.....	95
Lampiran 4. Modul Ajar SMAN 72 Jakarta.....	101
Lampiran 5. Modul Ajar Assemblr Edu.....	108
Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media dan Materi	113
Lampiran 7. Instrumen Ahli Media.....	115
Lampiran 8. Instrumen Ahli Materi	119
Lampiran 9. Validasi Instrumen Ahli Media	122
Lampiran 10. Validasi Instrumen Ahli Materi.....	124
Lampiran 11. Dokumentasi.....	125

