

**PENGEMBANGAN PURWARUPA MEDIA PERMAINAN
ULAR TANGGA BERBASIS *GENIALLY* UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS X TOPIK
*KENNENLERNEN***



Rosiana Camilla Azizah

1203618018

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

ABSTRAK

ROSIANA CAMILLA AZIZAH. 2025. Pengembangan Purwarupa Media Permainan Ular Tangga Berbasis Genially Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Topik Kennenlernen. Skripsi, Jakarta. Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah purwarupa media permainan ular tangga berbasis *platform Genially* sebagai media pendukung pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman topik *Kennenlernen* kelas X. Pengembangan purwarupa media permainan ini dilakukan dengan menggunakan pedoman penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Sugiyono level 1. Data pada penelitian pengembangan ini adalah kumpulan materi pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman topik *Kennenlernen* dan media ular tangga *platform Genially*. Materi dan media ular tangga tersebut kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan proses dan prosedur dalam mengembangkan purwarupa media ular tangga berbasis *platform Genially* dan berdasarkan validasi yang telah dilakukan, didapatkan bahwa hasil skor validasi dari ahli materi memperoleh nilai 92% dan dari ahli media memperoleh nilai 98%.

Berdasarkan kedua nilai di atas yang dihitung dengan menggunakan pedoman alur perhitungan penilaian nilai dari Tegeh, dkk., maka dapat disimpulkan bahwa baik materi maupun media memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 95% dan dinyatakan memiliki kualitas yang sangat baik serta dapat digunakan untuk media pembelajaran dengan penyempurnaan lebih lanjut.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Permainan Ular Tangga, *Platform Genially*, Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Rosiana Camilla Azizah
NIM : 1203618018
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Purwarupa Media Permainan Ular Tangga Berbasis Genially Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Topik Kennenlernen

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



Dra. Rina Agustin, M.Pd.
NIP. 196408051991032002

Pembimbing II



Dra. Kurniasih R.H., M.A.
NIP. 196406021989032006

Ketua Penguji



Dr. Ellychristina D. Hutubessy, M.Pd.
NIP. 196112231986032002

Penguji Ahli



Astri Nurdiani, M.Li.
NIP. 199705222024062001



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rosiana Camilla Azizah
No. Registrasi : 1203618018
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Purwarupa Media Permainan Ular Tangga Berbasis Genially Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Topik Kennenlernen

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumber 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, Juli 2025

The image shows an official stamp of Universitas Negeri Jakarta (UNJ) with the text "UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA" and "FESANX010010063". Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink.

Rosiana Camilla Azizah

No. Reg. 1203618018



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 : Rosiana Camilla Azizah

NIM : 1203618018

Fakultas : Bahasa dan Seni

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman

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 :

Pengembangan Purwarupa Media Permainan Ular Tangga Berbasis Genially
Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Topik Kennenlernen

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, Juli 2025

Penulis

Rosiana Camilla Azizah

ZUSAMMENFASSUNG

ROSIANA CAMILLA AZIZAH. Entwicklung eines Spielprototyps für das Leiterspiel auf Genially-Basis zur Verbesserung der Sprechfertigkeit von Schülern der 10. Klasse zum Thema Kennenlernen. Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels Sarjana Pendidikan. Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst. Universitas Negeri Jakarta. 2025.

Im Deutschunterricht gibt es vier Sprachfertigkeiten, die beherrscht werden müssen, nämlich Hören, Schreiben, Lesen und Sprechen. Die Sprechfertigkeit ist eine der wichtigsten Kompetenzen, weil sie im Alltag häufig gebraucht wird und oft mit anderen Fertigkeiten wie dem Hörverstehen verbunden ist, zum Beispiel beim Führen eines Gesprächs (Schatz, 2019:19).

Allerdings ist das Beherrschen der Sprechfertigkeit nicht einfach. Es handelt sich um eine komplexe Fähigkeit, die viele Schritte umfasst. Diese Komplexität führt dazu, dass viele Schüler Schwierigkeiten beim Sprechen haben. Die Probleme sind unter anderen: falsche Aussprache, Angst vor Fehlern, begrenzter Wortschatz und mangelnde Beherrschung von grundlegenden Redemitteln. Diese Schwierigkeiten wirken sich auf das Lernergebnis der Schüler aus. Laut der Beobachtung der Forscherin beträgt der durchschnittliche Punktwert im Sprechtest 69, während die Mindestvollständigkeitskriterien (KKM) 75 sind.

Laut dem vom Indonesischen Bildungsministerium herausgegebenen Curriculum sollen Schüler der 10. Klasse die Niveaustufe A1 nach dem GER erreichen. Das bedeutet, dass sie in der Lage sein sollten, einfache Sätze über alltägliche Dinge zu verstehen und zu verwenden, sich selbst und andere vorzustellen und einfache Fragen zu stellen und zu beantworten. In der Praxis zeigen sich jedoch Schwierigkeiten: Viele Schüler können noch keine einfachen Informationen mündlich weitergeben oder andere Personen anhand gesammelter Daten vorstellen.

Im 21. Jahrhundert entwickelt sich die Technologie sehr schnell. Diese Entwicklung beeinflusst auch den Lernprozess. Nach Rahman (2019:1) müssen Lehrkräfte in der Lage sein, neue Methoden, Medien und Techniken im Unterricht einzusetzen, damit die Lernziele besser erreicht werden können. Daher braucht man nicht nur geeignete Lehrmethoden, sondern auch passende Lernmedien. Ein geeignetes Medium kann zum Beispiel ein Lernspiel sein.

Nach Susilawati et al. (2017:6) empfehlen Psychologen den Einsatz von Lernspielen im Unterricht, da sie die kognitive Entwicklung der Schüler fördern und sie aktiver machen. Ein Spiel, das im Deutschunterricht eingesetzt werden kann, ist das Schlangen und Leitern. Dieses Spiel motiviert die Schüler zur aktiven Teilnahme und verhindert Langeweile.

Das Schlangen und Leitern ist ein bekanntes Brettspiel, das einfach zu spielen ist. Es kann als Lernmedium verwendet werden, um die Sprechfertigkeit der Schüler zu trainieren. Gopal (2018:227) meint, dass das Spiel eine entspannte Atmosphäre schafft, in der Schüler ihre mündlichen Fähigkeiten in der Fremdsprache – in diesem Fall Deutsch – verbessern können.

In der digitalen Zeit können Lehrkräfte Online-Plattformen nutzen, um interaktive Unterrichtsmaterialien zu gestalten. Eine solche Plattform ist Genially. Genially ermöglicht Lehrkräften, kreative und innovative Materialien zu erstellen, z. B. Präsentationen, Animationen, Videos, Infografiken, Spiele, Quiz oder Lernvideos. Eine nützliche Funktion ist die Möglichkeit, die Lehrer eigene Spiele zu entwerfen und zu entwickeln (Yuniastuti, 2021:98).

Das Schlangen und Leitern in dieser Forschung ist ein modifiziertes Spiel, das mit der Plattform Genially gestaltet wird und das Thema „Kennenlernen“ behandelt. Die Felder im Spiel enthalten Fragen, die sich auf Themen wie „sich vorstellen“ oder „andere vorstellen“ beziehen. Das Spiel ist für zwei bis vier Spieler gedacht, daher müssen die Teilnehmer

während des Spiels miteinander kommunizieren. Jede Frage auf dem Spielfeld muss laut vorgelesen und mündlich beantwortet werden. So wird die Sprechfertigkeit der Schüler trainiert. Die Schüler können dabei die gelernten Ausdrücke aktiv anwenden, wodurch ihre sprachlichen Kompetenzen gestärkt und weiterentwickelt werden.

Für die Entwicklung des Lernspiels wird die Forschungsmethode „Research and Development“ nach Sugiyono Stufe 1 verwendet. Diese Methode umfasst fünf Schritte:

1. Bestimmung von Potenzial und Problem: Das Potenzial und die Probleme dieser Forschung basieren auf Beobachtungen an einer staatlichen Berufsschule (SMK) in Jakarta, die in Form von Prüfungen der Schüler durchgeführt werden, um das Verständnis der Sprachfertigkeit zum Unterthema Kennenlernen zu überprüfen.
2. Literaturstudium und Informationssammlung – Es wird Informationen über die Lernziele gesammelt, die die Schüler laut Lehrplan erreichen sollen. Danach werden die Materialien für Lehrmittel und Übungen vorbereitet, die im Lernspiel gezeigt werden.
3. Produktdesign – Das Design umfasst, wie der Lerninhalt und Spielstruktur, Auswahl des Layouts und anderer Elemente gestaltet wird, die in das Leiterspiel für die Sprachfertigkeit des Unterthema “Kennenlernen” basierend auf Genially präsentiert werden.
4. Designvalidierung – Die erste Entwicklungsstufe wird von Experten für Material- und Medienexperten für Deutschsprache validiert, um die Qualität der Fragen und des Produktdesigns zu bewerten. In der Designvalidierung wird ein Bewertungsinstrument erstellt, das von Materialexperten und Medienexperten ausgefüllt wird.
5. Designüberarbeitung – Nach der Bewertung durch Materialexperten und Medienexperten für die Deutschsprache werden Schwächen im Produktdesign

identifiziert und basierend auf dem Feedback verbessert, um ein besseres Produkt zu erstellen.

Die Ergebnisse der Material- und Medienvalidierung zeigen einen durchschnittlichen Prozentwert von 95%. Das bedeutet, dass Leiterspiel eine sehr gute Qualität hat, so dass das Produkt als alternative Medien zum Deutschlernen verwendet werden kann.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Purwarupa Media Permainan Ular Tangga Berbasis Genially Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Topik Kennenlernen”. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam pembuatan skripsi ini tentunya peneliti mengalami banyak kesulitan dan kendala. Namun berkat doa, niat, kemauan, usaha, dan dukungan dari banyak pihak, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Rina Agustin, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dra. Rr. Kurniasih Handayani, M.A, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi yang membangun sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Terima kasih juga untuk Ibu Dra. Santiah, M.Pd., selaku ahli materi dan Bapak Uryadi, M.Pd., selaku ahli media yang telah memberikan penilaian dari segi materi dan media dalam penelitian ini. Terima kasih juga untuk Bapak Fauzan Adhima, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Ibu Dra. Azizah H. Siregar, M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik, Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Jakarta, yang telah mendidik, membimbing, dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada peneliti selama masa perkuliahan.

Tak lupa juga peneliti ucapkan terima kasih kepada keluarga, khususnya untuk kedua orang tua, ayahanda Romli dan almh. Elis Nurpiani yang kini sudah berada di Jannah-Nya. Terima kasih juga peneliti ucapkan kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman khususnya Angkatan 2018 dan kepada seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah berjasa dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah dapat membalas semua hal-hal baik yang telah kalian berikan. Aamiin Allahuma Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti mohon maaf dan mengharapkan saran dan kritik yang membangun dalam perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin Allahuma Aamiin.

Jakarta, Mei 2025

RCA

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	2
ZUSAMMENFASSUNG.....	6
KATA PENGANTAR.....	10
DAFTAR ISI	11
DAFTAR TABEL	13
DAFTAR GAMBAR.....	14
DAFTAR LAMPIRAN	15
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Perumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Teoritis	Error! Bookmark not defined.
A.1 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
A.2 Permainan Ular Tangga	Error! Bookmark not defined.
A.3 Genially.....	Error! Bookmark not defined.
A.4 Keterampilan Berbicara	Error! Bookmark not defined.
A.5 Kurikulum Merdeka Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian Yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Lingkup Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Waktu dan Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D.1 Potensi dan Masalah	Error! Bookmark not defined.
D.2 Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi	Error! Bookmark not defined.

D.3 Desain (<i>Design</i>)	Error! Bookmark not defined.
D.4 Validasi Desain.....	Error! Bookmark not defined.
D.5 Revisi Desain.....	Error! Bookmark not defined.
F. Sumber Data dan Jenis Data	Error! Bookmark not defined.
G. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
H. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL PENGEMBANGAN	Error! Bookmark not defined.
A. Nama Produk.....	Error! Bookmark not defined.
B. Deskripsi Hasil	Error! Bookmark not defined.
B.1 Analisis Kebutuhan.....	Error! Bookmark not defined.
B.2 Analisis Konten	Error! Bookmark not defined.
B.3 Desain Produk	Error! Bookmark not defined.
B.3.1 Tahap Pra Desain	Error! Bookmark not defined.
B.3.2 Tahap Desain	Error! Bookmark not defined.
B.3.3 Pembuatan <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
B.4 Validasi Desain.....	Error! Bookmark not defined.
B.5 Revisi Desain.....	Error! Bookmark not defined.
C. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Indikator Penilaian Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Indikator Penilaian Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Skor Kelayakan Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Rentang Kelayakan Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Data Nilai Ulangan Harian Bahasa Jerman Kelas X.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Pokok Materi dan Latihan Media Permainan Ular Tangga Genially.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Susunan Garis Besar Isi Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Jumlah Skor Penilaian Ahli.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Nilai Kelayakan Media Permainan Ular Tangga Genially..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Masukan dan Saran dari Para Ahli	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 Revisi Desain.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Utama *website Genially*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 1 Langkah-langkah Penelitian R&D

level.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.1 Sumber Materi dan Soal

Latihan.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.2 Alur Tahap Desain Materi dan Media Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Tampilan Bahan Materi dan Latihan Soal Media Permainan Ular Tangga

.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Materi Pembelajaran Melalui Canva .. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.5 Rancangan Elemen Pendukung Untuk Media Permainan Ular Tangga .. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.6 Tampilan Fitur Gamifikasi Pada *Platform Genially***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7 Tampilan Media Ular Tangga Yang Belum Dikembangkan **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.8 Proses Menambahkan Elemen Dadu dan Timer**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.9 Menambahkan Latar Belakang Pada Media Ular Tangga **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.10 Proses Menambahkan Elemen Ular Tangga ...**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.11 Proses Menambahkan Penanda Latihan Soal .**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.12 Proses Menambahkan Latihan Soal**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.13 Proses Menambahkan Aturan Bermain**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.14 Proses Menyimpan dan Membagikan Media Ular Tangga . **Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Media Permainan Ular Tangga Genially**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2 Naskah Permainan.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3. Modul Ajar.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 4 Validasi Ahli Materi**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 5 Validasi Ahli Media**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 6. Dokumentasi**Error! Bookmark not defined.**