

**PURWARUPA *H5P* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA JERMAN TOPIK WOHNUNG SMA
KELAS XI**



AMMAR ADRI KHALIL SIDDIQ

1203621042

SKRIPSI

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

JANUARI 2026

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ammar Adri Khalil Siddiq
No. Reg : 1203621042
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : *Purwarupa HSP Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Topik Wohnung SMA Kelas XI*

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.

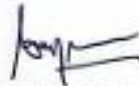
Dewan Penguji

Pembimbing I



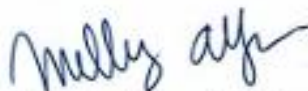
Dra. Azizah Hanoum Siregar, M.Pd.
NIP. 196412181989032001

Pembimbing II



Ary Fadjar Isdiati, S.Pd., M.Hum.
NIP. 19680616202312002

Penguji I



Melky Ayu Wijayanti, M.Pd.
NIP. 198810082020122014

Penguji II



Uryadi, M.Pd.
NIP. 197308052001121003

Jakarta, 20 Februari 2026

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



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

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ammar Adri Khalil Siddiq
No. Reg : 1203621042
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Purwarupa *HSP* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Topik *Wohnung* SMA Kelas XI

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

Demikian Lembar Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Februari 2026



Ammar Adri Khalil Siddiq
NIM. 1203621042



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

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 : Ammar Adri Khalil Siddiq
NIM : 1203621042
Fakultas/Prodi : Pendidikan Bahasa Jerman
Alamat email : ammaraks23@gmail.com

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

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PURWARUPA H5P SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN
TOPIK WOHNUNG SMA KELAS XI

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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, 21 Februari 2026
Penulis

Ammar Adri K.S

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul „Purwarupa *H5P* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Topik *Wohnung* SMA Kelas XI“ dengan lancar. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari kelancaran tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang selalu memberi dukungan pengetahuan dan moral. Peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kenikmatan, ilmu yang bermanfaat, serta ridho dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Kepada Ibu Dra. Azizah Hanoum Siregar, M.Pd, dan Ibu Ary Fadjar Isdiati, S.Pd., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah sabar membimbing peneliti selama proses penyusunan skripsi. Kepada Ibu Dra. Santiah, M.Pd., selaku Penasihat Akademik dan Dosen Pendidikan Bahasa Jerman yang memberikan arahan serta masukan peneliti selama studi di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Bapak Fauzan Adhima, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman dan Ahli Media, dan Ibu Nada Muthia Zahrah, M.Pd., selaku Dosen Pendidikan Bahasa Jerman dan Ahli Materi yang telah memberikan saran, masukan, dan kritik dalam pengembangan purwarupa media pembelajaran berbasis *H5P*. Kemudian peneliti ucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Jakarta yang memberikan ilmu selama studi di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada orang tua peneliti yang selalu memberikan doa dan memberikan motivasi pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan kedepannya. Sebagai penutup, skripsi ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan informasi yang bermanfaat bagi pengetahuan di masa depan.

Jakarta, Januari 2026

AAKS

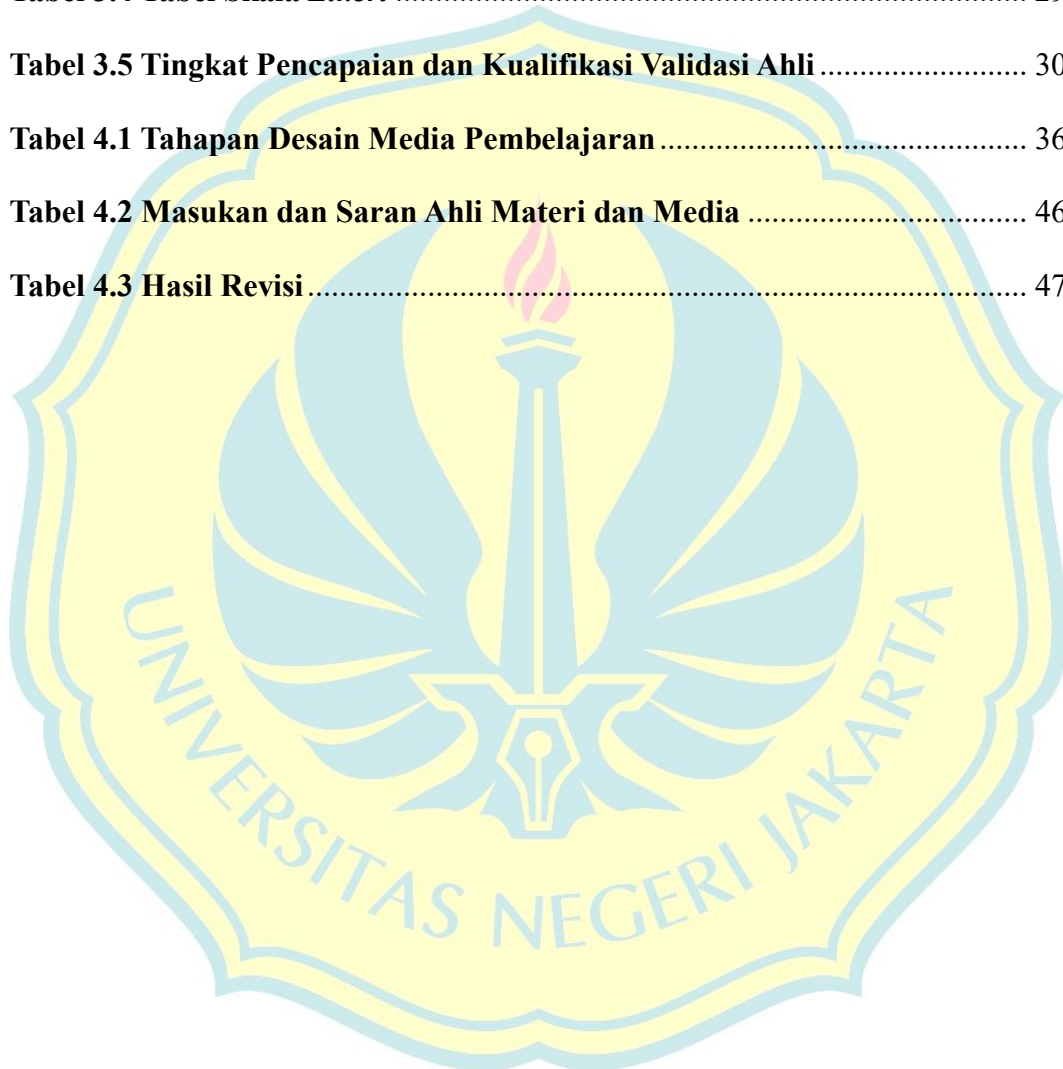
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
<i>ZUSAMMENFASSUNG</i>	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Batasan Masalah.....	7
1.5. Manfaat Penelitian	7
1.6. Keaslian Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Kajian Teori.....	9
2.1.1. Kosakata.....	9
2.1.2. Media Pembelajaran.....	11
2.1.3. Purwarupa	13
2.1.4. H5P.....	14
2.2. Kajian Penelitian Relevan	17
2.3. Kerangka Berpikir.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1. Metode Penelitian.....	20
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian.....	20
3.3. Prosedur Penelitian.....	20
3.3.1. Potensi dan Masalah.....	21

3.3.2. Pengumpulan Data	22
3.3.3. Desain Produk	22
3.3.4. Validasi Desain.....	23
3.3.5. Revisi Desain	25
3.4. Data dan Sumber Data	25
3.5. Teknik Pengumpulan Data	28
3.6. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.2 Pembahasan.....	32
4.2.1 Hasil Analisis Kebutuhan.....	32
4.2.2 Desain Produk	33
4.2.3 Validasi Desain.....	45
4.2.4 Revisi Desain	47
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Simpulan	52
5.2 Implikasi.....	53
5.3 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
Lampiran 1. Bukti Unggah Jurnal	56
Lampiran 2. Catatan Wawancara	57
Lampiran 3. Modul Pembelajaran	62
Lampiran 4. Instrumen Validasi Ahli Media	71
Lampiran 5. Kuisisioner Validasi Ahli Media	76
Lampiran 6. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	81
Lampiran 7. Kuisisioner Validasi Ahli Materi	86
Lampiran 8. Dokumentasi Validasi Ahli Media	91
Lampiran 9. Dokumentasi Validasi Ahli Materi	91
Lampiran 10. Tahapan Penggunaan Media H5P.....	92

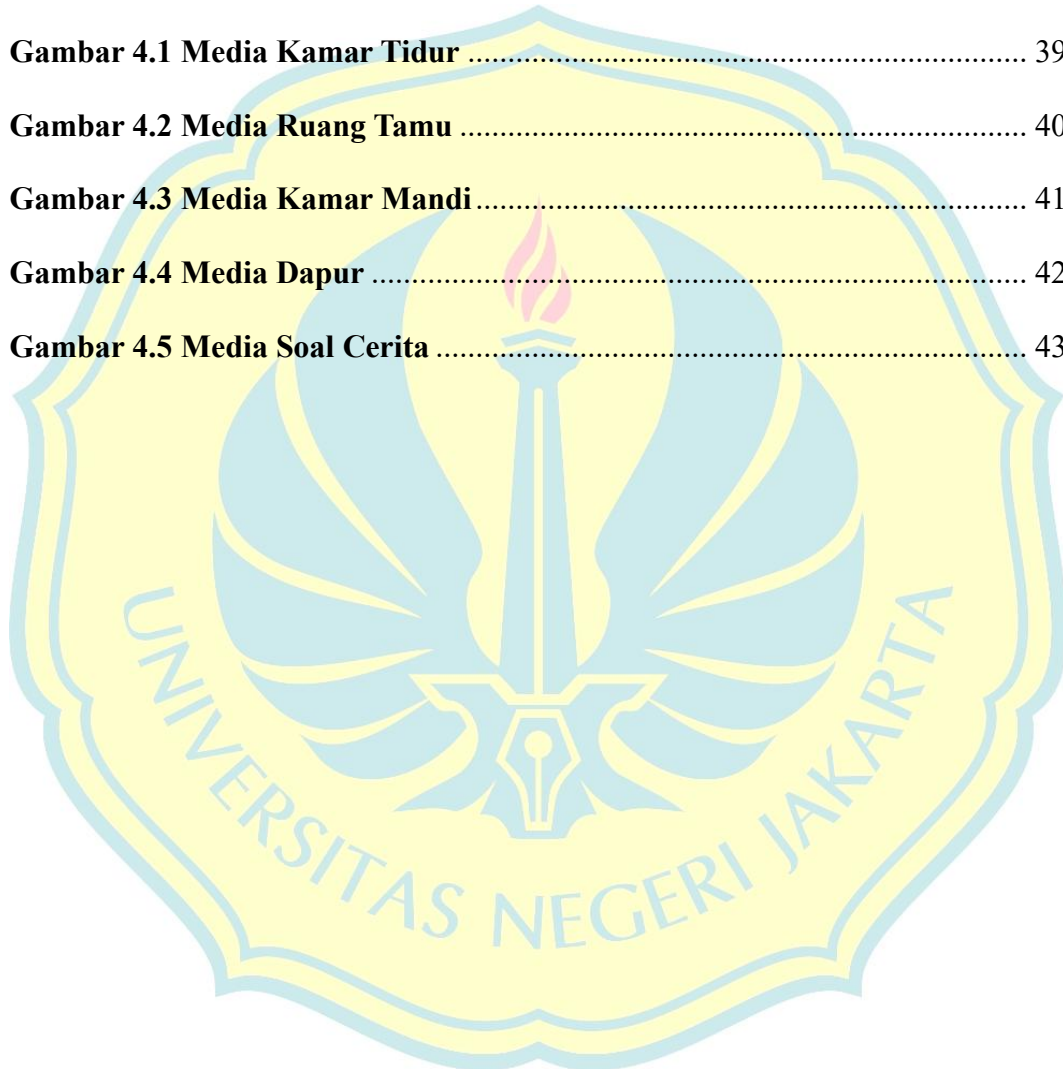
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Penilaian Materi	23
Tabel 3.2 Indikator Penilaian Media	24
Tabel 3.3 Daftar Kosakata <i>Wohnung</i>.....	27
Tabel 3.4 Tabel Skala <i>Likert</i>	29
Tabel 3.5 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Validasi Ahli	30
Tabel 4.1 Tahapan Desain Media Pembelajaran	36
Tabel 4.2 Masukan dan Saran Ahli Materi dan Media	46
Tabel 4.3 Hasil Revisi	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh metode <i>Drag and Drop</i>	15
Gambar 2.2 Contoh metode <i>Drag and Drop</i>	16
Gambar 3.1 Bagan tahapan Penelitian <i>R&D</i> level 1 Sugiyono	21
Gambar 4.1 Media Kamar Tidur	39
Gambar 4.2 Media Ruang Tamu	40
Gambar 4.3 Media Kamar Mandi	41
Gambar 4.4 Media Dapur	42
Gambar 4.5 Media Soal Cerita	43



ABSTRAK

AMMAR ADRI KHALIL SIDDIQ. Purwarupa *H5P* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Topik *Wohnung* SMA Kelas XI. Skripsi, Jakarta. Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

Penelitian ini dilakukan karena adanya masalah siswa kelas XI yang kesulitan mengingat kosakata bahasa Jerman pada topik *Wohnung*. Masalah utama yang ditemukan adalah siswa sering lupa atau salah dalam memasangkan kosakata benda dengan artikelnya (*der, die, das*). Tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah purwarupa produk media pembelajaran berbasis *Website H5P*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* model Sugiyono Level 1.

Tahapan model Sugiyono Level 1 meliputi tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan revisi desain. Validasi desain produk pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media dan materi secara internal. Validasi yang dilakukan oleh para ahli untuk memastikan kualitas media tersebut layak atau tidak. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis *Website H5P* yang menampilkan gambar ruangan seperti dapur, kamar tidur, kamar mandi dan ruang tamu dengan metode *Drag and Drop*. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran berbasis *H5P* untuk pembelajaran bahasa Jerman topik *Wohnung* layak dengan nilai rata-rata 85% dan dinyatakan “Sangat Layak” serta siap digunakan untuk membantu siswa menguasai kosakata bahasa Jerman.

Kata Kunci: Kosakata Bahasa Jerman, *H5P*, *Drag and Drop*

ABSTRACT

This research was conducted due to the problem of 11th grade students having difficulty remembering German vocabulary on the topic of Wohnung. The main problem found was that students often forgot or made mistakes in matching nouns with their articles (der, die, das). The purpose of this research was to create a prototype of an H5P website-based learning media product. The research method used was Sugiyono Level 1 Research and Development (R&D) model. The stages of the Sugiyono Level 1 model include the potential and problem stages, data collection, product design, design validation, and design revision. Product design validation in this study was conducted internally by media and material experts. The validation was carried out by experts to ensure the quality of the media was appropriate. The result of this study is a H5P website-based learning media that displays images of rooms such as the kitchen, bedroom, bathroom, and living room using the Drag and Drop method.

Keywords: *German Vocabulary, H5P, Drag and Drop.*



ZUSAMMENFASSUNG

AMMAR ADRI KHALIL SIDDIQ. *H5P-Prototyp als Lernmedien für Deutschen Wortschatz zum Thema Wohnung für Schüler der XI. Klasse.* Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels Sarjana Pendidikan. Deutschabteilung. Fakultät für Sprache und Kunst. Universitas Negeri Jakarta.

Das Erlernen einer Fremdsprache, insbesondere der deutschen Sprache, stellt Schüler oft vor Herausforderungen, insbesondere bei der Beherrschung des Wortschatzes. Im Kontext des Lehrplans der 11. Klasse nimmt das Thema Wohnung eine zentrale Rolle ein, da es alltagsnahe Begriffe vermittelt, die für die Sprachpraxis relevant sind.

Dennoch zeigt sich in vielen Schulen, dass Schüler Schwierigkeiten haben, den Wortschatz nachhaltig zu lernen und korrekt anzuwenden. Die traditionellen Lehrmethoden, wie das Auswendiglernen von Vokabellisten oder die Nutzung statischer Lehrmaterialien, motivieren die Schüler oft nicht ausreichend. Hinzu kommt die begrenzte Interaktivität solcher Methoden, die die aktive Teilnahme der Schüler am Lernprozess erschwert.

Die Integration digitaler Lernmedien hat die Bildung revolutioniert, insbesondere den Fremdsprachenunterricht. *H5P*, eine *Open-Source-Plattform* zur Erstellung interaktiver Lerninhalte, bietet viele Möglichkeiten, den Sprachlernprozess zu verbessern. In dieser Forschung wird erörtert, wie *H5P* als unterstützendes Medium im Deutschunterricht eingesetzt werden kann, um den Wortschatz zu dem Thema „Wohnung“ bei Schülern der 11. Klasse.

Zudem bietet der Frontalunterricht nur begrenzte Möglichkeiten, die Schüler aktiv in den Lernprozess einzubeziehen. Es fehlt an interaktiven Ansätzen, die die Lernbereitschaft steigern und die Anwendung des Gelernten in realen

Kontexten fördern können. Vor diesem Hintergrund erscheint der Einsatz von digitalen Medien wie *H5P* vielversprechend. *H5P* ermöglicht die Erstellung interaktiver Inhalte, die den Lernprozess ansprechender und effektiver gestalten können. Diese Studie untersucht, wie *H5P* als Medium genutzt werden kann, um den deutschen Wortschatz zum Thema Wohnung effizienter zu vermitteln.

Die zentrale Fragestellung dieser Untersuchung lautet: Wie ist der Einsatz von H5P als Lernmedien zum Thema Wohnung für Schülerinnen und Schüler der XI beim Trainieren des deutschen Wortschatzerwerbs? Die Forschung basiert auf der Research and Development (R&D)- Methode nach Sugiyono auf Level 1, die auf die Entwicklung und Validierung eines bestimmten Produkts abzielt. Die Schritte der Methodik umfassen: (1) Potenzial und Probleme, eine Bedarfsanalyse wurde durchgeführt, um die Herausforderungen beim Erlernen des Wortschatzes zum Thema Wohnung zu identifizieren. Dabei wurden Interviews mit Deutschlehrern und Schülern geführt. Die Ergebnisse zeigen, dass die Schüler Schwierigkeiten haben, neue Wörter zu behalten, und dass interaktive Medien im Unterricht kaum genutzt werden. (2) Datensammlung, Daten über effektive Methoden zur Wortschatzvermittlung und den Einsatz von H5P in anderen Kontexten wurden gesammelt. Dies umfasste eine Literaturrecherche und die Analyse bestehender Materialien. (3) Produktdesign, basierend auf den gesammelten Daten wurden H5P-Inhalte entwickelt. Diese umfassten Drag-and-Drop-Aufgaben, Lückentextübungen, Quizfragen und interaktive Videos, die speziell auf das Thema Wohnung abgestimmt waren. (4) Validierung des Designs: Die entwickelten Inhalte wurden von Experten (Deutschlehrern und Pädagogen) auf ihre pädagogische und technische Eignung überprüft. Dabei wurden Kriterien

wie Benutzerfreundlichkeit, didaktische Angemessenheit und Relevanz für den Lehrplan berücksichtigt. (5) Überarbeitung des Designs, auf Basis des Feedbacks der Experten wurden Verbesserungen vorgenommen, um die Inhalte benutzerfreundlicher und effektiver zu gestalten. Es wird erwartet, dass die Nutzung von H5P als Lernmedium positive Ergebnisse liefert. Insbesondere wird vermutet, eine deutliche Steigerung der Lernmotivation, da die interaktiven Inhalte die Schüler stärker einbinden und das Lernen abwechslungsreicher gestalten; eine Verbesserung der Wortschatzkompetenz der Schüler, insbesondere beim Erkennen, Verstehen und Anwenden der Begriffe zum Thema Wohnung; eine höhere Zufriedenheit der Lehrer mit der Unterrichtsgestaltung durch die Integration moderner Technologien.

Das Ziel dieser Forschung ist die Entwicklung eines Prototyps von *H5P-basierten* Lernmediums als alternatives Medium zum Wortschatzerwerb zum Thema „Wohnung“. Die Forschung und Entwicklung wurde in den Jahren 2024 bis 2026 in der Bibliothek der Staatlichen Universität Jakarta durchgeführt. Die Datenquellen dieser Untersuchung umfassen die Validierungsergebnisse des digitalen Lernmediums sowie die verwendeten Unterrichtsmaterialien. Die erste Datenquelle sind die Ergebnisse der Bewertung durch Material- und Medienexperten. Die zweite Datenquelle besteht aus dem Wortschatz und den Redemitteln zum Thema „Wohnung“ aus den Deutschlehrbüchern „Netzwerk A1“ und „Schritte International Neu A1“ (Kursbuch und Arbeitsbuch).

Das Produkt dieser Forschung und Entwicklung ist ein Prototyp eines digitalen interaktiven Lernmediums auf Basis von *H5P*, das sich auf den Wortschatzerwerb zum Thema „Wohnung“ in der deutschen Sprache konzentriert.

Im Gegensatz zu konventionellen Lehrmaterialien wurde dieses Medium in Form von interaktiven digitalen Übungen (wie *Drag-and-Drop*) entwickelt, um Schülern von der 11. Klasse das Erlernen von Wortschatz und deren Artikel auf dem Niveau A1 zu erleichtern.

Die Ergebnisse der Expertenvalidierung belegen die hohe Qualität des Medien. Der Prototyp erreichte eine durchschnittliche Bewertung von 85%, die sich aus 92% vom Medienexperten und 78% vom Fachexperten zusammensetzt. Damit wurde das Medien als „sehr gut geeignet“ eingestuft. Nach den durchgeführten Revisionen in Bezug auf Material, Visualisierung und Medienintegration ist das Produkt bereit für den Einsatz im Unterricht. Es wird erwartet, dass der Einsatz von *H5P* nicht nur die Lernmotivation steigert, sondern auch die Wortschatzkompetenz der Schüler effizienter fördert. Basierend auf diesen Ergebnissen wird empfohlen, das Medien in der nächsten Phase direkt mit Schülern der 11. Klasse zu testen, um die Beherrschung der deutschen Sprache weiter zu optimieren.