

**PENGEMBANGAN PURWARUPA MEDIA PEMBELAJARAN KOSA
KATA BAHASA JERMAN BERBASIS FILTER KUIS PADA
APLIKASI TIKTOK TOPIK ESSEN UND TRINKEN LEVEL A1**



VERTIKAL EFRAIM KARTIKA

1203621047

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

2026

ABSTRAK

VERTIKAL EFRAIM KARTIKA. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Berbasis Filter Kuis Pada Aplikasi Tiktok Topik Essen Und Trinken Level A1. Skripsi, Jakarta, Program Studi Pendidikan bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran kosakata Bahasa Jerman berbasis filter kuis pada aplikasi TikTok dengan topik *Essen und Trinken* level A1. Pengembangan ini dilatarbelakangi dengan adanya penurunan minat belajar siswa terhadap pembelajaran kosakata dalam jumlah banyak dan cenderung mengalihkan perhatian dengan menggunakan telepon genggam untuk mengakses media sosial, sehingga dibutuhkan media digital alternatif dengan karakteristik peserta didik masa kini untuk mendukung prosesnya pembelajaran yang inovatif.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) Sugiyono level 1 yang meliputi tahapan potensi dan masalah, studi literatur dan pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, serta revisi desain. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis filter kuis TikTok dengan tema *Essen und Trinken* level A1, yang dirancang sebagai media alternatif untuk membantu peserta didik menghafal kosakata Bahasa Jerman secara lebih menarik dan inovatif.

Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis filter kuis TikTok memperoleh persentase kelayakan sebesar 96%, yang berada pada kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki potensi untuk digunakan dan dilanjutkan pada tahap uji coba kepada peserta didik sebagai media alternatif yang menarik dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jerman topik Essen und Trinken level A1.

Kata kunci : TikTok, Media digital, Kosakata, Essen und Trinken

ABSTRACT

VERTIKAL EFRAIM KARTIKA. 2026. Development of German Vocabulary Learning Media Based on a Quiz Filter on the TikTok Application with the Topic *Essen und Trinken* Level A1. Undergraduate Thesis, Jakarta, German Language Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

This study is a Research and Development (R&D) study aimed at producing German vocabulary learning media based on a quiz filter on the TikTok application with the topic *Essen und Trinken* at A1 level. The development was motivated by the decline in students' interest in learning large amounts of vocabulary and their tendency to shift attention to mobile phones for accessing social media. Therefore, an alternative digital medium aligned with the characteristics of today's learners is needed to support innovative learning processes.

This research applied the Research and Development (R&D) method based on Sugiyono Level 1, which includes the stages of identifying potential and problems, literature study and information gathering, product design, design validation, and design revision. The resulting product is a TikTok quiz-filter-based learning medium with the theme *Essen und Trinken* at A1 level, designed as an alternative medium to help students memorize German vocabulary in a more engaging and innovative way.

Based on the validation results, the TikTok quiz-filter-based learning media obtained a feasibility percentage of 96%, which falls into the "very feasible" category. These results indicate that the learning media has the potential to be implemented and further tested with students as an engaging alternative medium for learning German vocabulary on the topic *Essen und Trinken* at A1 level.

Keywords: TikTok, Digital Media, Vocabulary, *Essen und Trinken*

ZUSAMMENFASUNG

VERTIKAL EFRAIM KARTIKA. Die Entwicklung eines TikTok-basierten Wortschatzlernmediums für das Niveau A1 zum Thema „Essen und Trinken“. Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels Sarjana Pendidikan. Deutschabteilung der Sprach- und Kunstfakultät, Universitas Negeri Jakarta, 2026.

Der Fortschritt von Wissenschaft und Technologie hat einen erheblichen Einfluss auf den Bildungsbereich, insbesondere auf den Einsatz digitaler Medien als interaktive und leicht zugängliche Lernmittel. Die rasante Entwicklung der Informationstechnologie erfordert von Lehrkräften kontinuierliche Innovationen, um den Unterricht effektiver, attraktiver und den Bedürfnissen der Lernenden entsprechend zu gestalten, insbesondere im Fremdsprachenunterricht. Durch den Einsatz digitaler Medien können Lernende entsprechend ihren individuellen Lernstilen lernen und direkt mit den Lerninhalten interagieren.

Eine der in Indonesien besonders beliebten Fremdsprachen ist Deutsch, das in den Bereichen Bildung, Technologie, Medizin und Literatur eine wichtige Rolle spielt. Im Deutschunterricht stellt der Wortschatz (Wortschatz) eine grundlegende Basis dar, da er die vier sprachlichen Fertigkeiten Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben unterstützt. Die große Anzahl an Vokabeln sowie die Unterschiede im Artikelsystem der deutschen Sprache stellen jedoch eine Herausforderung für Lernende dar und können zu einem Rückgang der Lernmotivation führen.

Im digitalen Zeitalter sind soziale Medien ein fester Bestandteil des Alltags junger Menschen, darunter auch TikTok, das von vielen Lernenden genutzt wird. TikTok dient nicht nur als Unterhaltungsplattform, sondern bietet auch Potenzial als innovatives und interaktives Lernmedium. Durch die Nutzung von TikTok-Funktionen, insbesondere von Augmented-Reality-basierten Filtern, kann der Deutschwortschatz kontextuell und ansprechend vermittelt werden, beispielsweise anhand des alltagsnahen Themas Essen und Trinken.

Auf dieser Grundlage entwickelt die vorliegende Studie ein digitales Lernmedium zur Förderung des deutschen Wortschatzes auf der Basis von

TikTok unter Einsatz von Augmented-Reality-Filtern als alternative Lernform, um die Lernmotivation, die aktive Beteiligung sowie die Wortschatzkompetenz der Lernenden zu steigern. Darüber hinaus wird erwartet, dass die Präsentation der Lerninhalte in Form eines Quiz auf der TikTok-Plattform die Attraktivität des Lernens steigert und die Lernmotivation insbesondere bei Anfängerlernenden erhöht.

Auf der Grundlage der vorangegangenen Darstellungen hat der Einsatz der Augmented-Reality-Technologie durch TikTok-Filter die Autorin dazu veranlasst, ein Quiz-Filter zum Thema *Essen und Trinken* als Wortschatzlernmedium für Deutschlernende auf dem Niveau A1 zu entwickeln.

Die Forschungsfrage dieser Studie lautet „Wie ist die Eignung eines TikTok-basierten Spiel-Filters als Wortschatzlernmedium zum Thema Essen und Trinken für das Niveau A1?“. Der Fokus der Untersuchung liegt auf der Entwicklung eines Lernmediums, das darauf abzielt, die Lernmotivation der Schülerinnen und Schüler zu steigern.

Als Forschungsmethode wurde die Methode der Forschung und Entwicklung (*Research and Development*, R&D) auf Stufe 1 nach dem Modell von Sugiyono angewendet. Ziel dieser Studie ist die Entwicklung eines Produkts in Form eines Augmented-Reality-basierten Lernmediums. Auf der Stufe 1 konzentriert sich die Forschung auf die Produktkonzeption und die Überprüfung der Validität des entwickelten Produkts.

Die Entwicklung wurde ausschließlich bis zur Stufe 1 durchgeführt. Diese Stufe stellt die niedrigste Entwicklungsstufe dar und umfasst keine Produkterprobung. Die Forschungsschritte auf Stufe 1 bestehen aus: (1) der Identifikation von Potenzialen und Problemen, (2) der Informationssammlung und Literaturstudie, (3) der Gestaltung des zu entwickelnden Produkts, (4) der Designvalidierung sowie (5) der Überarbeitung des Designs.

Durch die Entwicklung eines Augmented-Reality-basierten Lernmediums in Form eines TikTok-Filters wird erwartet, dass die Motivation und die Aktivität der Lernenden im Deutschunterricht gesteigert werden, wodurch das Verständnis der Lerninhalte sowie bessere Lernergebnisse erleichtert werden können. Dieses Medium präsentiert den Wortschatz zum Thema *Essen und*

Trinken in Form von Wörtern und Bildern über einen attraktiven Quiz-Filter. Darüber hinaus soll die Nutzung des AR-basierten TikTok-Filters dazu beitragen, die Verwendung sozialer Medien in eine positivere und edukative Richtung zu lenken. Durch die direkte Interaktion mit dem Wortschatz im Quiz-Filter können sich die Lernenden, insbesondere Anfänger auf dem Niveau A1, den deutschen Wortschatz leichter merken.

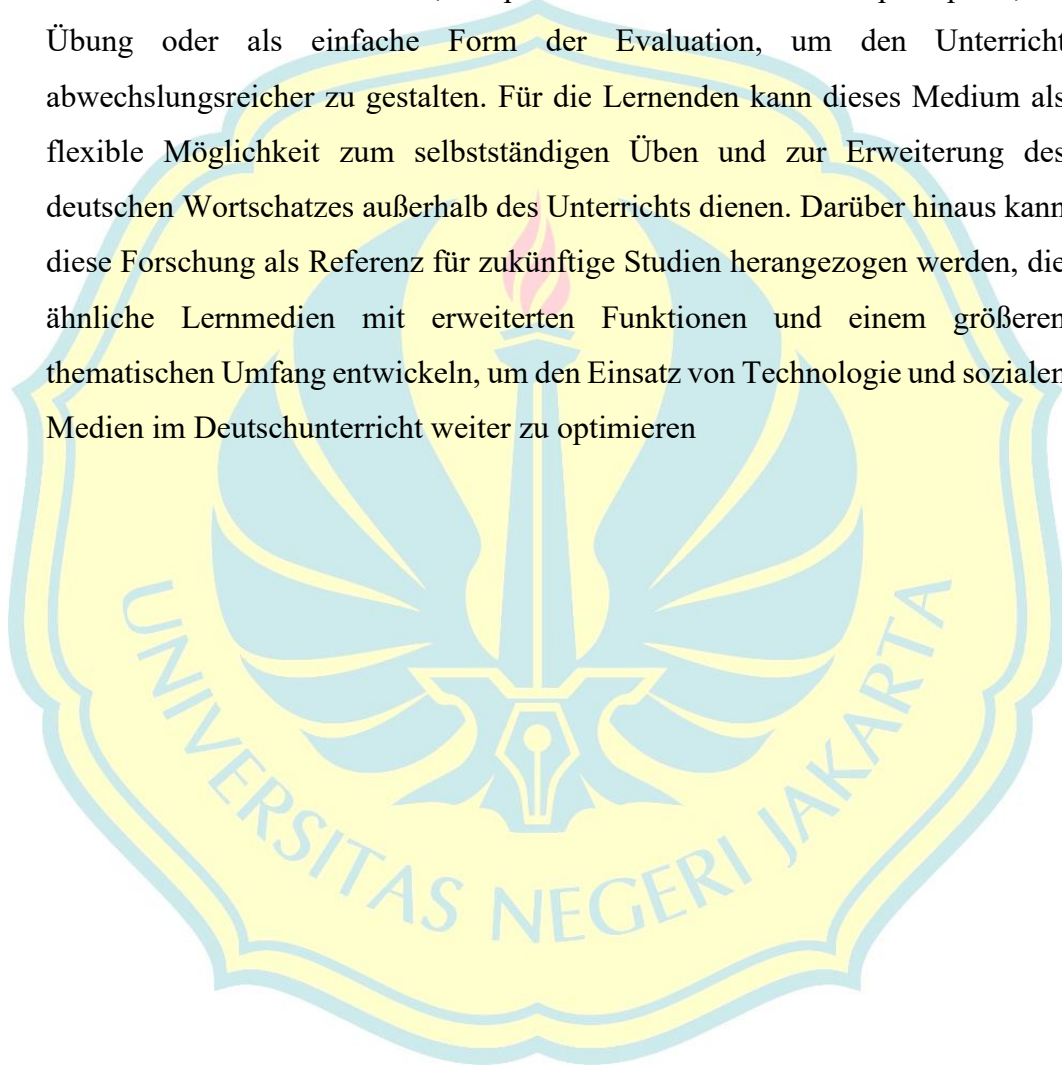
Das in dieser Forschung entwickelte Prototypenprodukt trägt den Namen „TikTok-Quizfilter Essen und Trinken“. Dieser TikTok-Quizfilter ist als interaktives Multiple-Choice-Quiz mit Rechts- und Linksoptionen konzipiert und thematisiert *Essen und Trinken*, eines der grundlegenden Themen im Deutschunterricht auf dem Niveau A1, das eng mit dem Alltagsleben der Lernenden verbunden ist. Die Lernenden können aktiv am Lernprozess teilnehmen, indem sie direkt mit den auf dem Bildschirm dargestellten Quizinhalten interagieren. Jede Aufgabe wird in Form eines Bildes mit zwei Wortschatzoptionen präsentiert, wobei die Nutzerinnen und Nutzer die passende Antwort durch eine Kopfbewegung nach rechts oder links auswählen.

Die Validierung des entwickelten Produkts wurde von einer Medienexpertin bzw. einem Medienexperten und einer Fachperson für den Inhalt durchgeführt. Die Bewertung durch die Medienexpertin bzw. den Medienexperten ergab einen Eignungsgrad von 96 %, während die Fachperson für den Inhalt ebenfalls eine Bewertung von 96 % vergab. Auf Grundlage dieser Ergebnisse wurde ein Durchschnittswert von 96 % ermittelt. Diese Ergebnisse zeigen, dass das entwickelte Lernmedium der Kategorie *sehr geeignet* zuzuordnen ist und als alternatives Lernmedium im Deutschunterricht eingesetzt werden kann, insbesondere zur Förderung des Wortschatzerwerbs der Lernenden.

Insgesamt stellt die Entwicklung eines TikTok-Filters als Lernmedium für den deutschen Wortschatz mit dem Subthema Essen und Trinken auf dem Niveau A1 eine innovative Maßnahme zur Verbesserung der Unterrichtsqualität dar. Monotone Lernmedien wie Lehrbücher können durch den gezielten Einsatz sozialer Medien sinnvoll ergänzt werden. Die Nutzung eines Quizfilters auf der Plattform TikTok ermöglicht es den Lernenden, Wortschatz auf eine interessante und motivierende Weise zu erlernen, wodurch sowohl das Sprachverständnis als

auch die Lernmotivation und die Lernergebnisse gesteigert werden können. Somit besitzt dieses Lernmedium ein großes Potenzial zur Unterstützung eines effektiveren Lehr- und Lernprozesses im Deutschunterricht im digitalen Zeitalter.

Es wird empfohlen, den TikTok-Filter auf Augmented-Reality-Basis von Deutschlehrkräften als unterstützendes Medium für den Wortschatzunterricht auf dem Niveau A1 zu nutzen, beispielsweise im Rahmen der Aperzeption, als Übung oder als einfache Form der Evaluation, um den Unterricht abwechslungsreicher zu gestalten. Für die Lernenden kann dieses Medium als flexible Möglichkeit zum selbstständigen Üben und zur Erweiterung des deutschen Wortschatzes außerhalb des Unterrichts dienen. Darüber hinaus kann diese Forschung als Referenz für zukünftige Studien herangezogen werden, die ähnliche Lernmedien mit erweiterten Funktionen und einem größeren thematischen Umfang entwickeln, um den Einsatz von Technologie und sozialen Medien im Deutschunterricht weiter zu optimieren



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Vertikal Efraim Kartika

No. Registrasi : 1203621047

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengembangan Purwarupa Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Berbasis Filter Kuis Pada Aplikasi Tiktok Topik Essen Und Trinken Level A1

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

Uryadi, M.Pd
NIP. 197308052001121003

Pembimbing II

Ary Fadjar Isdiati. S.Pd, M. Hum
NIP. 196806162023212002

Ketua Penguji

Dra. Santiah, M.Pd.
NIP. 196407081993032001

Penguji Ahli

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

Jakarta,

2026



Dekan, Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Samsi Satiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vertikal Efraim Kartika

No. Registrasi : 1203621047

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengembangan Purwarupa Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Berbasis Filter Kuis Pada Aplikasi Tiktok Topik Essen Und Trinken Level A1

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip 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 melakukan tindakan plagiat.

Demikian Lembar Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta,

2026



Vertikal Efraim Kartika

NIM. 1203621047

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



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 : Vertikal Efraim Kartika Simatupang
NIM : 1203621047
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Jerman
Alamat email : vertikal.efraim@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 :

Pengembangan Purwarupa Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Berbasis Filter Kuis Pada Aplikasi Tiktok Topik Essen Und Trinken Level A1

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, Februari 2026

Penulis

Vertikal Efraim Kartika S

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Purwarupa Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Berbasis Filter Kuis pada Aplikasi TikTok Topik Essen und Trinken Level A1” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Uryadi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Ary Fadjar Isdiati, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah sabar memberikan arahan, waktu, dan masukan berharga selama proses penulisan skripsi ini.
2. Bapak Fauzan Adhima, M.Pd., selaku ahli materi sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, atas bimbingan dan penilaian mendalam terhadap materi dalam produk yang dikembangkan.
3. Ibu Astri Nurdiani, M.Li., selaku ahli media, atas saran dan penilaian teknis sehingga produk media pembelajaran ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Muhammad Nur Ashar Asnur, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan motivasi dan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Jakarta yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
6. Orang tua tercinta, keluarga, dan teman-teman atas doa yang tak pernah putus, dukungan tanpa batas, kasih sayang tulus, serta segala pengorbanan yang diberikan dengan penuh keikhlasan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar memberikan manfaat bagi diri peneliti dan juga para pembaca.

15 Januari 2026

VEKS

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
ZUSAMMENFASUNG	iv
LEMBAR PENGESAHAN	viii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ix
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Batasan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.6 Keaslian Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Deskripsi Teori.....	11
0.1.1 Media Pembelajaran digital.....	11
0.1.2 Dampak Media Pembelajaran Digital	12
2.2 Penelitian Relavan.....	19
2.3 Kerangka Berfikir.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Metodologi Peneltian.....	21
3.2 Lingkup Penelitian	21
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.4 Prosedur Penelitian.....	22
3.4.1 Potensi Masalah	23
3.4.2 Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi	24
3.4.3 Desain Produk	24

3.4.4	Validasi Desain	24
3.4.5	Revisi Desain	25
3.5	Data dan Sumber Data	25
3.6	Teknik Pengumpulan data.....	26
3.7	Instrumen Penelitian.....	28
3.8	Teknik Analisis Data	31
3.9	Kerangka dan Rancangan Materi	33
3.9.1	Referensi desain kuis Produk <i>Essen und Trinken</i>	33
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....		34
4.1.	Deskripsi Nama Produk.....	34
4.2	Deskripsi Hasil Pengembangan	35
4.2.1	Potensi dan Masalah.....	35
4.2.2	Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi	43
4.3	Desain Produk	46
4.3.1	Tahapan Praproduksi.....	47
4.3.2	Tahap Produksi.....	49
4.3.3	Tahap Pascaproduksi.....	57
4.4	Validasi Desain	57
4.4.1	Validasi oleh ahli Media	58
4.4.2	Validasi oleh ahli materi	60
4.5	Revisi Desain	63
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Implikasi	66
5.3	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....		69
LAMPIRAN.....		72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	22
Gambar 3.3 Road Map Penelitian	23
Gambar 3.4 Referensi Desain Kuis.....	33
Gambar 4.1 Total Persentase Pengisian Kuis oleh Responden Siswa.....	36
Gambar 4.2 Hasil Responden Pernyataan Ke-1	37
Gambar 4.3 Hasil Responden Pernyataan Ke-2	37
Gambar 4.4 Hasil Responden Pernyataan Ke-3	38
Gambar 4.5 Hasil Responden Pernyataan Ke-4	38
Gambar 4.6 Hasil Responden Pernyataan Ke-5	39
Gambar 4.7 Hasil Responden Pernyataan Ke-6	39
Gambar 4.8 Hasil Responden Pernyataan Ke-7	40
Gambar 4.9 Hasil Responden Pernyataan Ke-8	40
Gambar 4.10 Hasil Responden Pernyataan Ke-9	41
Gambar 4.11 Hasil Responden Pernyataan Ke-10	41
Gambar 4.12 Hasil Responden Pernyataan Ke-11	42
Gambar 4.13 Hasil Responden Pernyataan Ke-12	42
Gambar 4.14 Tampilan Awal Canva.....	48
Gambar 4.15 Tampilan Utama Effect House	49
Gambar 4.16 Tampilan Effect House saat impor asset.....	51
Gambar 4.17 Tampilan Penyesuaian <i>Layout Asset</i> pada Objek.....	52
Gambar 4.18 Tahapan <i>UI Placement</i> pada Effect House	53
Gambar 4.19 Tampilan <i>Visual Scripting</i> pada Effect House	54
Gambar 4.20 Tampilan <i>Preview filter</i> pada Effect House	55
Gambar 4.21 Tampilan Filter <i>Essen und Trinken</i> pada TikTok.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian Skala Likert (Sugiyono, 2024)	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	30
Tabel 3.4 Persentase Kelayakan Ahli Materi dan Ahli Media (M. Tegeh et al., 2017)	32
Tabel 4.1 Referensi Kosakata buku <i>Netzwerk Kursbuch</i> dan <i>Arbeitsbuch</i> serta <i>Deutsch echt einfach</i>	43
Tabel 4.2 KosaKata Essen und Trinken	45
Tabel 4.3 Tampilan Storyboard	49
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media	58
Tabel 4.5 Skor Penilaian Validasi oleh Ahli Media	59
Tabel 4.6 Saran Ahli Media	59
Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi	60
Tabel 4.8 Skor Penilaian Validasi oleh Ahli Materi	61
Tabel 4.9 Saran Ahli Media	61
Tabel 4.10 Kategori Kelayakan Menurut (I. M. Tegeh et al., 2014)	62
Tabel 4.11 Revisi Sebelum dan Sesudah Desain	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Pembelajaran Bahasa Jerman	72
Lampiran 2 Skenario Pembelajaran	81
Lampiran 3 Petunjuk Penggunaan Filter TikTok	74
Lampiran 4 Perhitungan Kuesioner Analisis Kebutuhan	78
Lampiran 5 Total Persentase Pengisian Kuisisioner oleh Responden Siswa Kelas 11	80
Lampiran 6 Tampilan Filter Tiktok Essen Und Trinkenf.....	81
Lampiran 7 Daftar Elemen Visual.....	82
Lampiran 8 Instrumen Validasi Ahli Media	85
Lampiran 9 Pedoman Penilaian Ahli Media	89
Lampiran 10 Validasi Ahli Media.....	93
Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	94
Lampiran 12 Instrumen Validasi Ahli Materi	96
Lampiran 13 Pedoman Penilaian Ahli Materi.....	100
Lampiran 14 Validasi Ahli Materi	108
Lampiran 15 Dokumentasi	110
Lampiran 16 Hasil Kuesioner Potensi dan Masalah	111