

**PENGEMBANGAN PERMAINAN JENGA SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN *REDEMITTEL* PADA TOPIK  
*KENNENLERNEN* UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA  
JERMAN**



**NADHIRA KHALISHAH ISDIANTO PUTRI 1203621035**

**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**

**2026**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Nadhira Khalishah Isdianto Putri  
No. Reg : 1203621035  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Jenga sebagai Media Pembelajaran *Redemittel* pada Topik *Kennenlernen* untuk Pembelajaran Bahasa Jerman

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



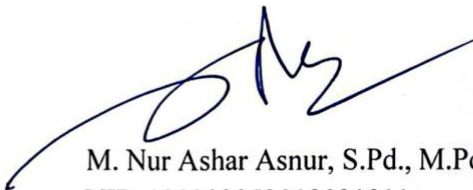
Dra. Santia, M.Pd.  
NIP. 196407081993032001

#### Pembimbing II



Dra. Erna Triswantini, M.Pd.  
NIP. 196201261990032001

#### Ketua Penguji



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

#### Penguji Ahli



Nada Muthia Zahrah, M.Pd.  
NIP. 199302182022032007



Jakarta, April 2026

Dekan, Fakultas Bahasa dan Seni

Drs. Samsi Setiadi, M.Pd.

NIP. 197710082005011002

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadhira Khalishah Isdianto Putri  
No. Reg : 1203621035  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Jenga sebagai Media Pembelajaran *Redemittel* pada Topik *Kennenlernen* untuk Pembelajaran Bahasa Jerman.

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, 6 April 2026



Nadhira Khalishah Isdianto Putri  
NIM. 1203621035



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 : Nadhira Khalishah Isdianto Putri  
NIM : 1203621035  
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Jerman  
Alamat email : nadhirakhalishahip@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 PERMAINAN JENGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *REDEMITTEL* PADA TOPIK *KENNENLERNEN* UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN


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, 8 April 2026**

**Penulis**

  
**Nadhira Khalishah Isdianto Putri**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia- Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Jenga sebagai Media Pembelajaran *Redemittel* Topik *Kennenlernen* untuk Pembelajaran Bahasa Jerman” dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

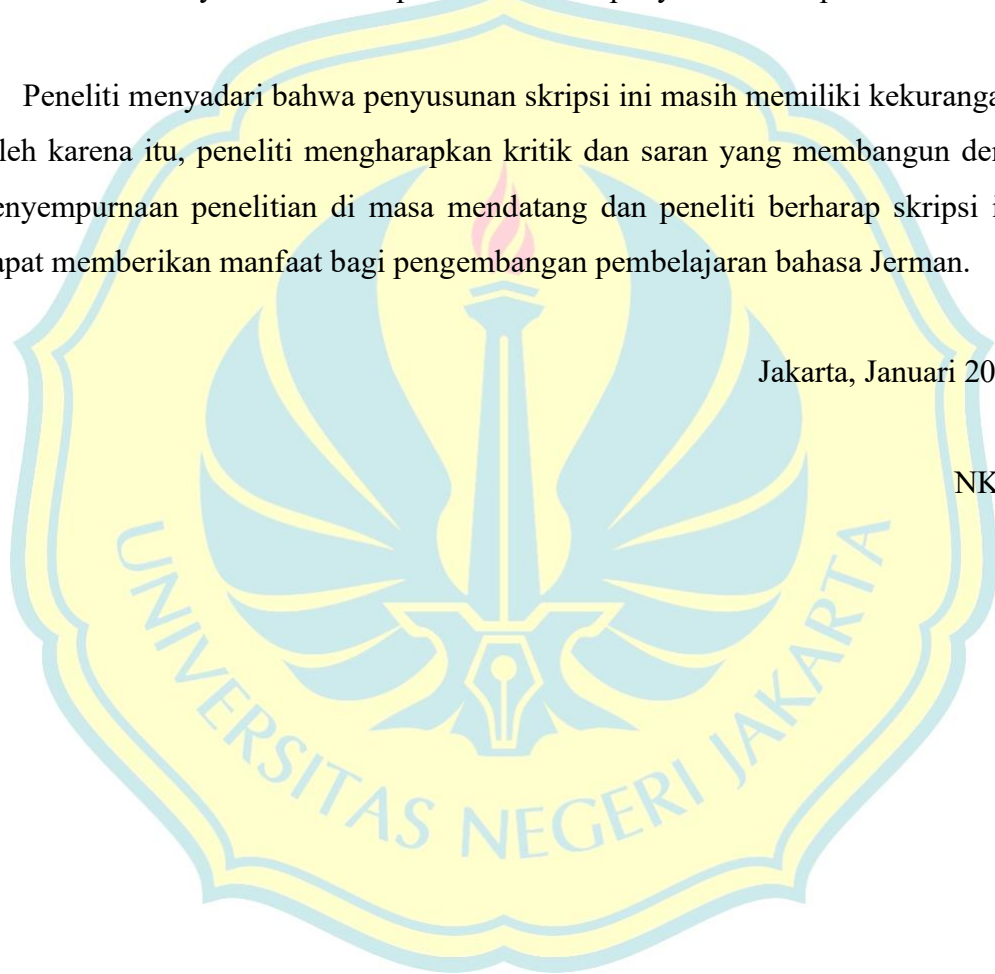
Dalam proses penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari berbagai kendala dan keterbatasan yang dihadapi oleh penulis. Namun, berkat bimbingan, arahan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses penyusunan ini berlangsung. peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing I, Ibu Dra. Santia, M.Pd., dan dosen pembimbing II, Ibu Dra. Erna Triswantini, M.Pd., yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Selain itu, peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing akademik, Bapak M. Nur Ashar Asnur, S.Pd., M.Hum., atas arahan dan motivasi yang diberikan selama masa perkuliahan. Tak lupa peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta atas ilmu dan pengalaman yang diberikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Koordinator Program Studi sekaligus Validator Ahli Materi, Bapak Fauzan Adhima, M.Pd., dan Validator Ahli Media, Ibu Melky Ayu Wijayanti, M.Pd., atas saran dan masukan dalam pengembangan penelitian ini, serta kepada Bapak Ponco Seputro, S.Pd., selaku Guru Bahasa Jerman SMA Negeri 70 Jakarta yang telah membantu pelaksanaan penelitian. Peneliti juga menyampaikan terima kasih

kepada kedua orang tua tercinta, Papa atas dukungan moral dan materil, serta Almarhumah Mama yang telah lebih dulu berpulang saat proses penyusunan skripsi ini, juga kepada Adik peneliti dan seluruh keluarga atas doa dan dukungan yang diberikan. Tak lupa, seluruh teman-teman Angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Serta, Ikatan Duta Bahasa Provinsi DKI Jakarta, yang selalu menjadi tempat peneliti berkembang semasa perkuliahan. Terakhir, Kak Hayinah Ipmawati, M.Psi., Psikolog, yang senantiasa menjadi tempat peneliti bercerita khususnya dalam masa perkuliahan dan penyusunan skripsi.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian di masa mendatang dan peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran bahasa Jerman.

Jakarta, Januari 2026

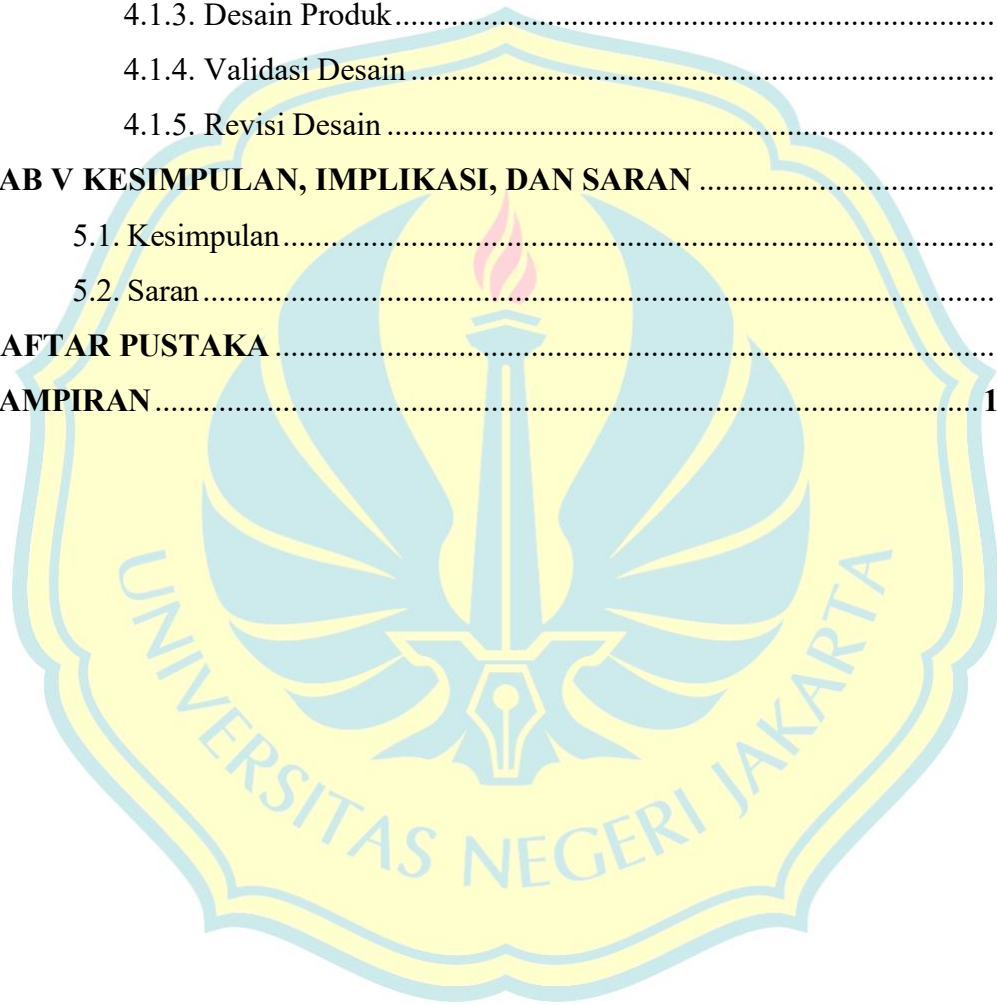
NKIP



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>ZUSAMMENFASUNG</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Batasan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.6. Keaslian Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1. Kajian Teori.....	11
2.1.1. Media Pembelajaran.....	11
2.1.2. Jenga.....	12
2.1.3. Kennenlernen .....	14
2.1.4. Redemittel.....	15
2.1.5. Keterampilan Berbicara .....	16
2.2. Kerangka Berpikir .....	18
2.3. Penelitian Relevan .....	19
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>21</b>
3.1. Metode Penelitian .....	21
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian.....	21
3.3. Prosedur Penelitian .....	21
3.4. Data dan Sumber Data .....	24
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.5.1. Analisis Soal .....	27
3.6. Teknik Analisis Data .....	27

3.6.1 Perolehan Data .....	27
3.6.2. Penyajian Data .....	28
3.6.3. Penarikan Kesimpulan .....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
4.1. Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	29
4.1.1. Potensi dan Masalah.....	29
4.1.2. Pengumpulan Data .....	34
4.1.3. Desain Produk.....	35
4.1.4. Validasi Desain .....	89
4.1.5. Revisi Desain .....	93
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>97</b>
5.1. Kesimpulan.....	97
5.2. Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>102</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir .....	19
Gambar 3. 1. Prosedur Penelitian.....	22

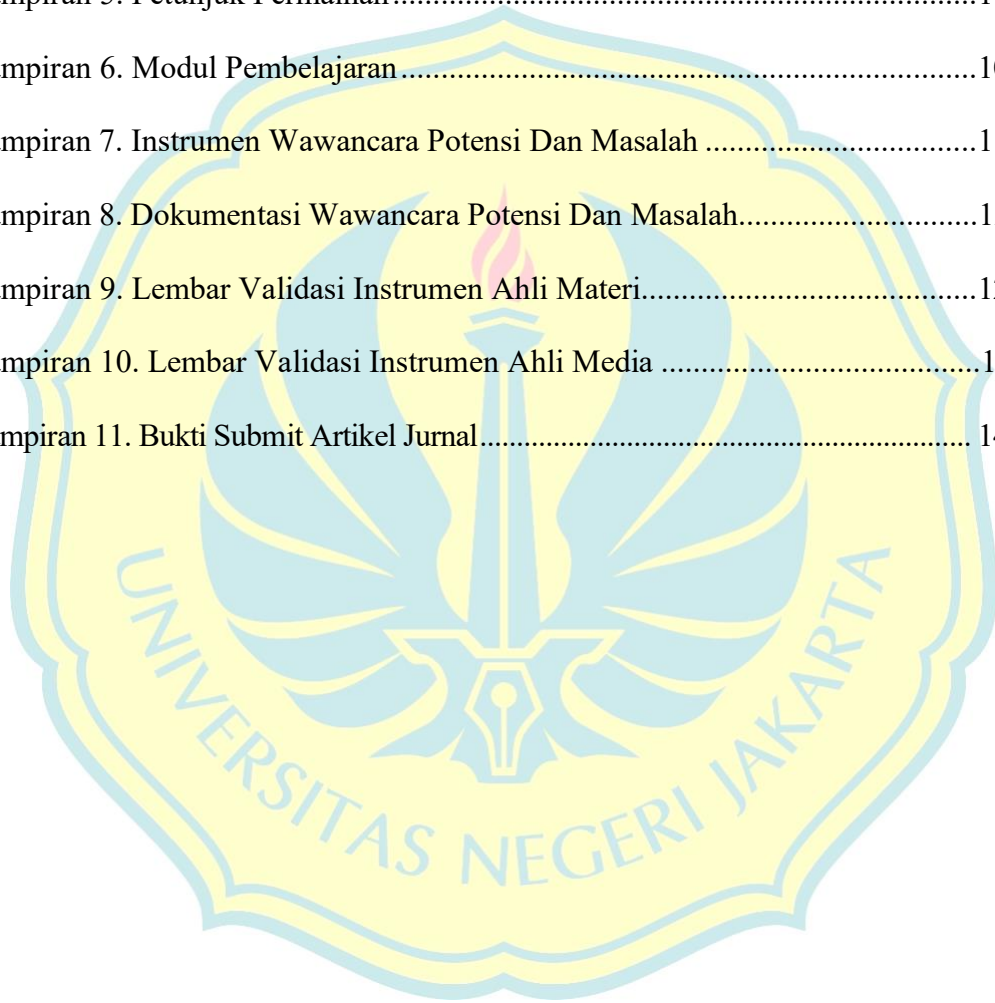


## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 3.1. <i>Fragesatz (Anrede-Du)</i> .....	25
Tabel 3.2. <i>Fragesatz (Anrede-Sie)</i> .....	25
Tabel 3.3. <i>Redemittel (Sich Vorstellen und Andere Vorstellen)</i> .....	26
Tabel 3.4. <i>Anwort moglichkeiten (Sich Vorstellen)</i> .....	26
Tabel 3.5. <i>Anwort moglichkeiten (Andere Vorstellen)</i> .....	27
Tabel 4.1. Detail Elemen Desain Produk.....	87
Tabel 4.2. Skor Penilaian Ahli Media.....	90
Tabel 4.3. Saran Ahli Media.....	91
Tabel 4.4. Skor Penilaian Ahli Materi.....	91
Tabel 4.5. Saran Ahli Materi.....	92
Tabel 4.6. Nilai Kelayakan Permainan Jenga sebagai Media Pembelajaran.....	93
Tabel 4.7. Revisi Desain Produk.....	96

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bentuk Fisik Permainan Jenga Yang Telah Dimodifikasi.....	102
Lampiran 2. Bentuk Fisik Balok Jenga Yang Telah Dimodifikasi.....	103
Lampiran 3. Bentuk Fisik Kartu Identitas Untuk Balok Andere Vorstellen.....	103
Lampiran 4. Bentuk Fisik Kartu Tantangan.....	103
Lampiran 5. Petunjuk Permainan.....	104
Lampiran 6. Modul Pembelajaran.....	109
Lampiran 7. Instrumen Wawancara Potensi Dan Masalah.....	117
Lampiran 8. Dokumentasi Wawancara Potensi Dan Masalah.....	123
Lampiran 9. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi.....	124
Lampiran 10. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media.....	142
Lampiran 11. Bukti Submit Artikel Jurnal.....	147



## ABSTRAK

**NADHIRA KHALISHAH ISDIANTO PUTRI.** 2026. Pengembangan Permainan Jenga sebagai Media Pembelajaran *Redemittel* pada topik *Kennenlernen* untuk Pembelajaran Bahasa Jerman. Skripsi, Jakarta, Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan Jenga sebagai media pembelajaran *Redemittel* pada topik *Kennenlernen* dalam pembelajaran bahasa Jerman di Sekolah Menengah Atas (SMA). Latar belakang penelitian ini disebabkan oleh keterbatasan waktu pembelajaran dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif khususnya pada keterampilan berbicara (*sprechen*). Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan Sugiyono level 1, yang dibatasi pada tahap perancangan dan validasi desain tanpa uji coba lapangan. Prosedur penelitian meliputi identifikasi potensi dan masalah di sekolah, pengumpulan data *Redemittel* dari buku ajar bahasa Jerman tingkat A1, perancangan desain media permainan, serta revisi desain berdasarkan saran validator ahli. Produk yang dikembangkan berupa permainan Jenga yang dimodifikasi dengan stiker *Redemittel* dan dilengkapi kartu identitas, kartu tantangan, serta petunjuk permainan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jerman pada topik *Kennenlernen*, khususnya untuk melatih keterampilan berbicara secara aktif dan terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan purwarupa permainan Jenga telah tersusun setelah melalui validasi materi dan desain. Purwarupa ini juga dilampirkan dengan petunjuk penggunaannya. Diharapkan, media pengajaran berupa purwarupa ini dapat diuji pada tingkat-tingkat selanjutnya dalam tahapan penelitian R&D, untuk pembelajaran bahasa Jerman.

Kata kunci: Jenga, *Redemittel*, *Kennenlernen*

## ABSTRACT

**NADHIRA KHALISHAH ISDIANTO PUTRI.** 2026. The Development of Jenga Game as a *Redemittel* Learning Media in the *Kennenlernen* Topic in German Language Learning. Skripsi, Jakarta, German Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

This study aims to develop the Jenga game as a teaching media for *Redemittel* on the topic of *Kennenlernen* in German language instruction at the senior high school (SMA) level. The background of this study stems from limited class time and the lack of interactive teaching media, particularly for speaking skills (*sprechen*). This study employs the Research and Development (R&D) method, referencing Sugiyono's Level 1 development model, which is limited to the design and design validation stages without a field trial. The research procedures include identifying potential and issues at the school, collecting *Redemittel* data from A1-level German textbooks, designing the game medium, and revising the design based on expert validators' suggestions. The developed product is a modified Jenga game featuring *Redemittel* stickers, accompanied by identity cards, challenge cards, and game instructions, serving as an alternative media for learning German on the topic of *Kennenlernen*, specifically designed to actively and structurally train speaking skills. The research results indicate that the Jenga game prototype has been successfully developed following the validation of both content and design. This prototype is also accompanied by usage instructions. It is hoped that this prototype teaching medium can be tested at subsequent levels in the R&D research stages for German language learning.

**Keywords:** Jenga, *Redemittel*, *Kennenlernen*

## ZUSAMMENFASSUNG

**NADHIRA KHALISHAH ISDIANTO PUTRI.** Entwicklung des Spiels Jenga als Lernmedium zum Thema „Kennenlernen“ für den Deutschunterricht. Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels *Sarjana Pendidikan*, Deutschabteilung der Sprach- und Kunstfakultät, Universitas Negeri Jakarta. 2026.

Deutsch ist eine der Fremdsprachen, die an den Indonesischen Gymnasium unterrichtet werden. Der Deutschunterricht hat das Ziel, den Schülerinnen grundlegende kommunikative Kompetenzen zu vermitteln, insbesondere im Bereich der mündlichen Kommunikation (Sprechen). In der schulischen Praxis zeigt sich jedoch, dass die aktive Beteiligung der Lernenden im Deutschunterricht noch begrenzt ist. Viele Schülerinnen und Schüler zeigen eine passive Haltung während des Unterrichts, insbesondere bei Themen, die eine aktive Sprachproduktion erfordern, wie zum Beispiel das Thema Kennenlernen. Diese geringe Beteiligung wirkt sich auf die Fähigkeit der Lernenden aus, Redemittel korrekt anzuwenden und einfache Gespräche in der Zielsprache zu führen.

Die Ursachen dieser Problematik sind vielfältig. Einerseits ist die zur Verfügung stehende Unterrichtszeit im Deutschunterricht begrenzt, sodass Lehrkräfte häufig Schwierigkeiten haben, allen Schülerinnen und Schülern ausreichend Gelegenheiten zum Sprechen zu geben. Andererseits werden im Unterricht häufig konventionelle, lehrerzentrierte Methoden eingesetzt, bei denen die Schülerinnen und

Schüler überwiegend als Zuhörer agieren. Der Einsatz interaktiver und kreativer Lernmedien, die den Lernprozess unterstützen und die Lernenden zur aktiven Teilnahme motivieren können, ist bislang noch begrenzt. Dies führt dazu, dass viele Schülerinnen und Schüler Schwierigkeiten haben, die vermittelten Redemittel zu verstehen, zu behalten und im Kommunikationskontext anzuwenden.

Im Zeitalter des 21. Jahrhunderts gewinnt die Entwicklung innovativer Lernmedien zunehmend an Bedeutung. Lehrkräfte sind gefordert, Lernmedien einzusetzen, die nicht nur die Vermittlung von Lerninhalten unterstützen, sondern auch eine aktive, motivierende und lernförderliche Atmosphäre im Klassenzimmer schaffen. Die Vielfalt der Lernvoraussetzungen der Schülerinnen stellt dabei eine besondere Herausforderung dar, da jede Lerngruppe unterschiedliche Fähigkeiten, Interessen und Lernstile aufweist. Um diesen unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht zu werden, ist es notwendig, Lernmedien zu entwickeln, die kooperatives Lernen, Interaktion und aktive Sprachverwendung fördern.

Neben digitalen Lernmedien spielen auch physische Lernmedien weiterhin eine wichtige Rolle im Unterricht. Der ausschließliche Einsatz digitaler Medien kann dazu führen, dass die Konzentration der Schülerinnen und Schüler nachlässt, da sie leicht durch andere Anwendungen abgelenkt werden. Physische Spiele hingegen bieten die Möglichkeit, Lerninhalte auf spielerische und zugleich strukturierte Weise zu vermitteln und die Lernenden aktiv in den Lernprozess einzubeziehen. Vor diesem Hintergrund stellt das Spiel Jenga ein geeignetes

Medium dar, da es einfach anzuwenden ist, Gruppenarbeit fördert und durch spielerische Elemente die Motivation der Lernenden steigern kann.

Ausgehend von diesen Überlegungen wird in dieser Forschung das Jenga-Spiel als Lernmedium zur Vermittlung von Redemitteln im Thema Kennenlernen entwickelt. Die Beherrschung von Redemitteln ist eine grundlegende Voraussetzung für die mündliche Kommunikation im Fremdsprachenunterricht, da sie den Lernenden hilft, Gespräche zu strukturieren und sprachlich angemessen zu reagieren. Durch die Integration von Redemitteln in ein Jenga-Spiel sollen die Schülerinnen und Schüler dazu angeregt werden, aktiv zu sprechen, miteinander zu interagieren und die Zielsprache in einer entspannten Lernatmosphäre anzuwenden.

Diese Studie verfolgt das Ziel, ein Jenga-Spiel als alternatives Lernmedium für den Deutschunterricht an dem Gymnasium zu entwickeln, das die Sprechfertigkeit der Schülerinnen und Schüler im Thema Kennenlernen unterstützt. Die angewandte Forschungsmethode ist Research and Development (R&D) unter Bezugnahme auf das Entwicklungsmodell von Sugiyono auf Level 1. Der Forschungsprozess ist auf die Phase der Produktentwurfs und der Designvalidierung beschränkt, ohne eine direkte Erprobung des Produkts im Unterricht durchzuführen. Das entwickelte Jenga-Spiel ist mit Redemittel-Stickern, Identitätskarten, Herausforderung Karten sowie einer Spielanleitung ausgestattet und wurde auf Grundlage von Redemitteln aus Deutschlehrwerken auf dem Niveau

A1 konzipiert wie z. B. Deutsch Echt Einfach A1.1, Beste Freunde A1.1 Kursbuch, und Beste Freunde A1.1 Arbeitsbuch. Die Validierung des Produkts erfolgt durch Expertinnen und Experten, deren Rückmeldungen zur Überarbeitung und Verbesserung des Lernmediums herangezogen werden.

Durch die Entwicklung dieses Jenga-Spiels wird erwartet, dass ein Lernmedium entsteht, das als unterstützendes Instrument im Deutschunterricht eingesetzt werden kann, um die aktive Beteiligung der Schülerinnen und Schüler zu fördern, ihre Sprechfertigkeit zu verbessern und eine abwechslungsreiche sowie motivierende Lernumgebung zu schaffen. Somit leistet diese Forschung einen Beitrag zur Entwicklung innovativer Lernmedien im Deutschunterricht auf Schulebene.

