

**PURWARUPA *INTERAKTIVE AUFGABEN* BERBASIS
GENIALLY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA
BAHASA JERMAN A1 TOPIK *WOHNUNG***



Intelligentia - Dignitas

RADHIA HAQITAALLIA DEWANTARI

1203622041

SKRIPSI

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

Intelligentia - Dignitas

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Radhia Haqitaallia Dewantari
No. Registrasi : 1203622041
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Purwarupa *interaktive Aufgaben* Berbasis Genially
Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa
Jerman A1 Topik *Wohnung*

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

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



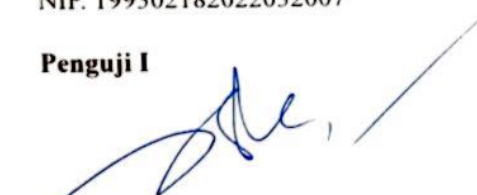
Nada Muthia Zahrah, M.Pd.
NIP. 199302182022032007

Pembimbing II



Uryadi, M.Pd.
NIP.197308052001121003

Penguji I



Muhammad Nur Ashar Asnur, M.Hum.
NIP.198909052019031011

Penguji II



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

Jakarta, Juli 2026

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



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

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Radhia Haqitaallia Dewantari
No. Registrasi : 1203622041
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Purwarupa *interaktive Aufgaben* Berbasis Genially
Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa
Jerman A1 Topik *Wohnung*

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

Jakarta, 28 Juli 2026



Radhia Haqitaallia Dewantari
No. Registrasi 1203622041



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 : Radhia Haqitaallia Dewantari
NIM : 1203622041
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni
Alamat email : dewantariradhia@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 interaktif Aufgaben Berbasis Genially Sebagai Media Pembelajaran Kosakata

Bahasa Jerman A1 Topik Wohnung

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 izin 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

Penulis

(Radhia Haqitaallia D.)

ABSTRAK

RADHIA HAQITAALLIA DEWANTARI. 2026. Purwarupa *Interaktive Aufgaben* Berbasis Genially Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman A1 Topik *Wohnung*. Skripsi, Jakarta. Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai interaktif bernama *WortMeister:Wohnung* guna membantu penguasaan kosakata bahasa Jerman tingkat A1, khususnya pada topik *Wohnung* rumah yang dikenal dalam sehari-hari. Media ini dikembangkan menggunakan platform Genially dengan mempertimbangkan keterbatasan variasi media pembelajaran kosakata yang interaktif di tingkat pemula. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) Sugiyono level 1, yang mencakup lima tahapan, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Validasi produk pada penelitian ini dilakukan secara internal oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi purwarupa media pembelajaran oleh ahli media memperoleh nilai 98% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi materi menghasilkan nilai 83% dengan kategori yang sama dengan rata-rata keseluruhan sebesar 91%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jerman berbasis Genially ini dinyatakan sangat layak baik dari aspek media maupun materi, sehingga berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut.

Kata kunci: Interaktif, Genially, pembelajaran berbasis digital, kosakata bahasa Jerman, tingkat A1, *Wohnung*

ZUSAMMENFASSUNG

RADHIA HAQITAALLIA DEWANTARI. 2026. *Prototyp Genially-basierter interaktiver Aufgaben als Lernmedium für den deutschen Wortschatzerwerb auf dem Niveau A1 zum Thema Wohnung.* 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 viele Lernende vor Herausforderungen. Eine der größten Herausforderungen besteht im Erwerb des Wortschatzes, da dieser die Grundlage für das Verstehen und Verwenden einer Sprache bildet. Ein ausreichender Wortschatz ermöglicht es den Lernenden, sprachliche Informationen zu verstehen und in alltäglichen Kommunikationssituationen anzuwenden. Nach dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER) sollen Lernende auf dem Niveau A1 einen grundlegenden Wortschatz erwerben und verwenden können, der sich auf vertraute und alltägliche Situationen bezieht. Eines der Themen auf diesem Niveau ist Wohnung, das den Wortschatz zu Räumen und Einrichtungsgegenständen des Hauses umfasst.

In der Unterrichtspraxis stehen jedoch nur wenige interaktive Lernmedien zur Verfügung, die den Wortschatzerwerb gezielt unterstützen. Häufig werden noch konventionelle Medien eingesetzt, sodass die Lernenden nur begrenzte Möglichkeiten haben, aktiv mit den Lerninhalten zu interagieren. Daher besteht Bedarf an einem Lernmedium, das verschiedene interaktive Aufgaben in einer digitalen Lernumgebung integriert und den Lernenden ermöglicht, den deutschen Wortschatz auf abwechslungsreiche Weise zu üben.

Vor diesem Hintergrund verfolgt die vorliegende Arbeit das Ziel, einen Prototyp Interaktive Aufgaben auf der Plattform Genially als Lernmedium für den Wortschatzerwerb im Deutschen auf dem Niveau A1 zum Thema Wohnung zu entwickeln sowie dessen Eignung durch eine Expertenvalidierung zu beurteilen. Diese Untersuchung verwendet die Research-and-Development-Methode (R&D) nach Sugiyono, Stufe 1. Das Entwicklungsverfahren umfasst fünf Phasen: (1) Potenzial- und Problemanalyse, (2) Informationssammlung, (3) Produktdesign, (4) Designvalidierung und (5) Designüberarbeitung. Die Validierung des Produkts wurde von zwei Experten durchgeführt, nämlich einem Medienexperten und einem Fachexperten.

Das entwickelte Produkt ist ein Genially-basiertes Lernmedium mit dem Titel „**WortMeister: Wohnung**“. Die Auswahl der Lerninhalte orientiert sich an den Lernzielen des GER für das Niveau A1 sowie an Kapitel 9 „Meine Wohnung“ des Lehrwerks Netzwerk neu A1. Das Medium besteht aus sieben interaktiven Aufgaben, nämlich Dreh & Merk!, Verbinde richtig!, Zieh & Finde!, Schau genau!, Räume auf!, Wähle richtig! und Sortiere richtig!. Die Aufgaben umfassen verschiedene Übungsformen, wie Drag-and-Drop-Aufgaben,

Zuordnungsaufgaben, Auswahlaufgaben sowie weitere interaktive Aktivitäten. Dadurch erhalten die Lernenden die Möglichkeit, den Wortschatz schrittweise zu erkennen, zuzuordnen, zu festigen und anzuwenden.

Die Ergebnisse der Expertenvalidierung zeigen, dass das entwickelte Lernmedium vom Medienexperten einen Validitätswert von 98 % und vom Fachexperten einen Validitätswert von 83 % erhielt. Daraus ergibt sich ein Gesamtdurchschnitt von 91 %, sodass das Produkt als „**sehr geeignet**“ eingestuft wurde.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass der Prototyp Interaktive Aufgaben auf der Plattform Genially als Lernmedium für den Wortschatzerwerb im Deutschen auf dem Niveau A1 zum Thema Wohnung geeignet ist. Die entwickelten interaktiven Aufgaben bieten den Lernenden vielfältige Möglichkeiten, den deutschen Wortschatz selbstständig zu üben und zu festigen. Somit kann das entwickelte Lernmedium als unterstützendes Medium im Deutschunterricht eingesetzt werden.

Schlüsselwörter: Interaktive Aufgaben, Genially, Lernmedium, Wortschatzerwerb, Deutsch als Fremdsprache, Niveau A1, Wohnung.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Purwarupa *interaktive Aufgaben* Berbasis Genially Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman A1 Topik *Wohnung*“ ini dapat diselesaikan dengan baik, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Fauzan Adhima, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Muhammad Nur Ashar Asnur, M.Hum dan Dr. Ellychristina D. Hutubessy, M.Pd., selaku Penguji 1 dan Penguji 2. Nada Muthia Zahrah, M.Pd., dan Uryadi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi, Dra. Rina Agustin, M.Pd., selaku dosen Penasehat Akademik dan seluruh dosen serta staf Prodi Pendidikan Bahasa Jerman atas arahan, ilmu, dan bantuan yang diberikan. Orang tua penulis serta keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, maupun material tanpa henti. Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, motivasi, dan bantuannya serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajiannya, mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman.

Jakarta, 28 Juli 2026

RHD

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iv
ZUSAMMENFASSUNG	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Batasan Masalah.....	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.5.1 Manfaat Teoritis	9
1.5.2 Manfaat Praktis	10
1.6 Keaslian Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Hakikat Kosakata	13
2.1.1.1 Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Tingkat A1 Berdasarkan GER	14
2.1.2 Prinsip Media Pembelajaran	16
2.1.2.1 Media Pembelajaran Digital	17
2.1.2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif	18
2.1.4 Platform Genially	19
2.2 Kajian Penelitian Relevan	24
2.3 Kerangka Berpikir	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	30
3.3 Prosedur Penelitian.....	30
3.3.1 Potensi dan Masalah	31
3.3.2 Pengumpulan Informasi	31
3.3.3 Desain Produk	32
3.3.4 Validasi Desain	35
3.3.5 Revisi Desain	36
3.4 Data dan Sumber Data	36
3.5 Instrumen Penelitian.....	38
3.6 Teknik Pengumpulan Data	41

3.7 Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil Pengembangan	45
4.1.1 Potensi dan Masalah	45
4.1.2 Pengumpulan Informasi	46
4.1.3 Desain Produk	47
4.1.3.1 Tahapan Pra Desain	48
4.1.3.1.1 Penjabaran Materi	48
4.1.3.1.2 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran	50
4.1.3.2 Tahapan Desain	54
4.1.3.2.1 Desain Objek	54
4.1.3.2.2 Desain Media	54
4.1.3.3 Implementasi Media dalam Pembelajaran	62
4.1.3.3.1 Alur Penggunaan Media Pembelajaran	64
4.1.4 Validasi Desain	66
4.1.5 Revisi Desain	68
4.1.6 Hasil Pengembangan	69
4.1.6.1 Deskripsi Hasil Pengembangan.....	70
4.1.6.2 Tampilan Produk Akhir	71
4.1.6.3 Keterbatasan Pengembangan	74
4.2 Hasil Kelayakan Produk	75
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	77
5.1 Simpulan	77
5.2 Implikasi	78
5.3 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	84

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Deutschlernende Weltweit</i> (Pelajar Bahasa Jerman di Seluruh Dunia)	
www.dw.com	1
Gambar 2.1 Logo Genially	20
Gambar 2.2 <i>Interactive Elements Genially</i>	21
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian	30
Gambar 4.1 Tahapan Desain Produk	47
Gambar 4.2 Laman Membuat Akun Genially	55
Gambar 4.3 Tampilan Awal Setelah Masuk	55
Gambar 4.4 Tampilan Memilih Kanvas Kosong	56
Gambar 4.5 Tampilan Mengunggah Karakter	56
Gambar 4.6 Tampilan Mengunggah Latar Belakang	56
Gambar 4.7 Tampilan Mengunggah <i>Möbel</i>	57
Gambar 4.8 Tampilan Fitur Interaktif	57
Gambar 4.9 Tampilan Fitur Interaktif <i>Flip Card</i>	58
Gambar 4.10 Tampilan Fitur Interaktif <i>Matching</i>	58
Gambar 4.11 Tampilan Fitur Interaktif <i>Drag and Drop Zieh & Finde</i>	59
Gambar 4.12 Tampilan Fitur Elemen Interaksi	59
Gambar 4.13 Tampilan Fitur <i>Drag and Drop Räume auf</i>	60
Gambar 4.14 Tampilan Fitur <i>Interactive Question</i>	60
Gambar 4.15 Tampilan Fitur <i>Drag and Drop Sortiere richtig</i>	60
Gambar 4.16 Tampilan Mengunggah Audio	61

Gambar 4.17 Tampilan Efek Interaktif Umpan Balik	61
Gambar 4.18 Halaman Awal <i>WortMeister:Wohnung</i>	71
Gambar 4.19 Tampilan Dialog Karakter	71
Gambar 4.20 Tampilan Cara Bermain	72
Gambar 4.21 Halaman Misi	72
Gambar 4.22 Contoh Tampilan Latihan	73
Gambar 4.23 Halaman <i>Abzeichen</i>	73



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kosakata Kata Benda Subtopik <i>Wohnung</i>	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	40
Tabel 3.4 Skor Penilaian Validasi Ahli	43
Tabel 3.5 Rentang Persentase Skor	44
Tabel 4.1 Penjabaran Materi	49
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Desain.....	54
Tabel 4.3 Presentase Skor Penilaian Produk.....	68
Tabel 4.4 Saran dan Masukan Ahli Media dan Ahli Materi.....	68
Tabel 4.5 Revisi Desain.....	69

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Hasil Kuesioner Penguasaan Topik <i>Wohnung</i>	4
Diagram 1.2 Hasil Kuesioner Persepsi Peserta Didik Terhadap Kesulitan Topik <i>Wohnung</i>	5
Diagram 1.3 Ketuntasan Belajar Peserta Didik dalam Topik <i>Wohnung</i>	5

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Submit Artikel	84
Lampiran 2. Hasil Observasi SMAN 8 Jakarta	85
Lampiran 3. Hasil Kuesioner	89
Lampiran 4. Dokumentasi Nilai	91
Lampiran 5. Modul Pembelajaran Pertemuan 1	93
Lampiran 6. Modul Pembelajaran Pertemuan 2	99
Lampiran 7. Modul Pembelajaran Pertemuan 3	105
Lampiran 8. Instrumen Validasi Ahli Media	111
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media	116
Lampiran 10. Instrumen Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi.....	123
Lampiran 12. Dokumentasi Bersama Validator	125
Lampiran 13. Tahapan Penggunaan Media <i>WortMeister:Wohnung</i>	126

Intelligentia - Dignitas