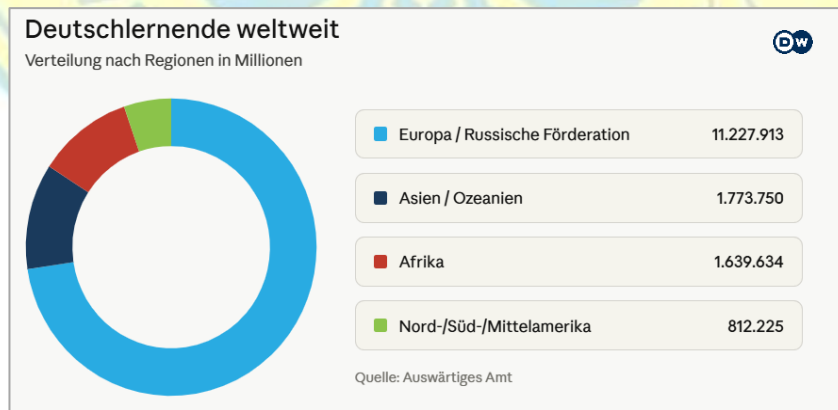


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia yang kini tanpa batas ruang dan waktu serta semakin saling bergantung satu sama lain, kolaborasi global menjadi sangat penting. Kemampuan berbahasa asing menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki setiap individu. Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki peran strategis dalam berbagai bidang, mulai dari ilmu pengetahuan, teknologi, hingga dunia kerja internasional. Menurut laporan *Deutsche Welle* yang berjudul “*Zahl der Deutschlernenden bleibt konstant*”, dikatakan terdapat 15,4 juta orang di seluruh dunia belajar bahasa Jerman. Data ini menunjukkan bahwa semakin banyak orang yang menyadari begitu pentingnya mempelajari bahasa Jerman, karena bahasa ini dapat membuka banyak peluang studi dan karir profesional yang bersifat internasional (Deutsche Welle, 2020).



Gambar 1.1 *Deutschlernende Weltweit* (Pelajar Bahasa Jerman di Seluruh Dunia)
www.dw.com

Meningkatnya jumlah pembelajar bahasa Jerman menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap pembelajaran bahasa Jerman juga semakin besar. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, peserta didik perlu menguasai berbagai komponen

kebahasaan, seperti tata bahasa (*Grammatik*), pelafalan (*Aussprache*), hingga kosakata (*Wortschatz*). Di antara ketiga komponen tersebut, kosakata merupakan fondasi utama karena menjadi dasar bagi peserta didik dalam memahami informasi maupun mengungkapkan gagasan melalui bahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan membaca (*Lesen*), menyimak (*Hören*), menulis (*Schreiben*), dan berbicara (*Sprechen*). (Hutomo, 2012) mengatakan bahwa kegiatan berbahasa tidak dapat berlangsung secara optimal tanpa penguasaan kosakata yang memadai, mengingat penguasaan kosakata merupakan faktor penentu kualitas kemampuan berbahasa seseorang. Senada dengan pendapat tersebut, (Pasaribu dkk., 2024) menjelaskan bahwa semakin kaya kosakata yang dimiliki seseorang, maka semakin besar pula peluangnya untuk memiliki keterampilan berbahasa yang baik.

Meskipun kosakata memiliki peran yang mendasar dalam pembelajaran bahasa Jerman, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata masih menjadi salah satu kesulitan yang sering dialami peserta didik, terutama pada tingkat pemula (A1). Ardiyani dkk. (2023) mengungkapkan keterbatasan penguasaan kosakata menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami, mengingat, serta merespons percakapan sehingga kemampuan berbicara bahasa Jerman belum berkembang secara optimal. Selain itu, (Gina Rahayu, 2019) menjelaskan bahwa banyaknya kosakata yang harus dipelajari, rendahnya motivasi belajar, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi turut menjadi faktor penyebab rendahnya penguasaan kosakata peserta didik.

Berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata masih menjadi tantangan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Untuk mengetahui apakah kondisi serupa juga terjadi pada lokasi penelitian, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan penyebaran kuesioner kepada 36 peserta didik kelas XII di SMAN 8 Jakarta yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kelas tersebut dipilih berdasarkan rekomendasi guru bahasa Jerman karena pada saat penelitian sedang mempelajari topik *Wohnung*.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman, khususnya mengingat kosakata nomina beserta penggunaan artikel *der*, *die*, dan *das*. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mampu membantu mereka memahami dan mengingat kosakata secara lebih menarik dan interaktif.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh penyebaran kuesioner. Sebanyak 61,11% peserta didik menyatakan mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jerman, sedangkan 63,89% peserta didik mengaku masih kesulitan membedakan penggunaan artikel *der*, *die*, dan *das*. Data tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata, khususnya kosakata nomina beserta artikelnya, masih menjadi kendala utama dalam pembelajaran bahasa Jerman di kelas XII SMAN 8 Jakarta.

Penguasaan Kosakata Topik *Wohnung*

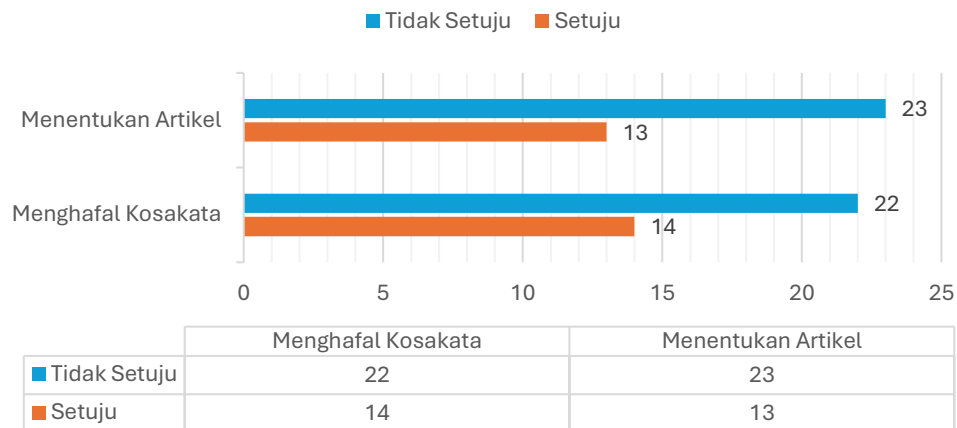


Diagram 1.1 Hasil Kuesioner Penguasaan Topik *Wohnung*

Kesulitan tersebut tampak lebih nyata pada materi *Wohnung*. Topik ini menuntut peserta didik menguasai kosakata mengenai bagian-bagian rumah dan perabotan sehari-hari beserta penggunaan artikel yang tepat. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 61,11% peserta didik menganggap topik *Wohnung* lebih sulit dibandingkan topik lainnya. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Wahyuningsih (2025) yang menyatakan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan memahami materi *Wohnung*, khususnya kosakata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, dokumentasi nilai hasil belajar menunjukkan bahwa 52,78% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan hanya 47,22% peserta didik yang telah mencapai ketuntasan. Data tersebut memperlihatkan bahwa penguasaan kosakata pada topik *Wohnung* masih perlu ditingkatkan.

Persepsi Peserta Didik Terhadap Kesulitan Topik *Wohnung*

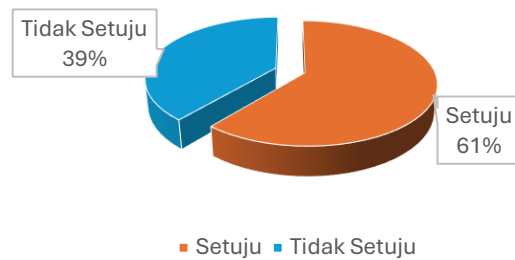


Diagram 1.2 Hasil Kuesioner Persepsi Peserta Didik Terhadap Kesulitan
Topik *Wohnung*

Ketuntasan Belajar Peserta Didik Topik *Wohnung*

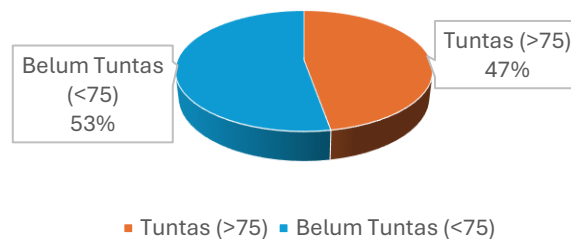


Diagram 1.3 Ketuntasan Belajar Peserta Didik dalam Topik *Wohnung*

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik menguasai kosakata secara lebih efektif sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 61% peserta didik menyatakan lebih mudah mengingat kosakata melalui media digital dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media digital memiliki potensi untuk mendukung proses penguasaan kosakata karena lebih diminati oleh

sebagian besar peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik cenderung membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Rahmawati (2022:1) yang menyatakan bahwa peserta didik yang tumbuh di lingkungan digital cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan mengandung unsur hiburan. Temuan ini diperkuat oleh Rizk & Hillier (2022) yang menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki peran penting dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu penelitian Youling Li dkk., (2024) juga menunjukkan bahwa digital educational, yaitu media digital yang dirancang untuk tujuan pembelajaran, mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui interaktivitas, umpan balik langsung, serta mekanisme penghargaan sehingga mendukung motivasi dan proses belajar

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu peserta didik menguasai kosakata bahasa Jerman secara lebih efektif. Media pembelajaran berbasis digital tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif melalui aktivitas yang interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital dengan latihan interaktif adalah Genially. Genially merupakan platform berbasis *web* yang memungkinkan pengguna mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui integrasi berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, kuis, serta latihan edukatif (Genially, 2026). Beragam fitur tersebut memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk merancang

pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Potensi Genially sebagai platform pembelajaran interaktif telah ditunjukkan dalam berbagai penelitian. Gravelina & Daniela (2024) melaporkan bahwa penggunaan Genially memperoleh persepsi positif dari mahasiswa karena mampu menciptakan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan interaktif. Sementara itu, Arum dkk. (2025) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Genially pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa Genially memiliki karakteristik yang mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif melalui pemanfaatan berbagai elemen multimedia dan aktivitas berbasis latihan.

Meskipun demikian, penggunaan Genially juga memiliki beberapa keterbatasan. Choyr (2025) menyebutkan bahwa Genially memerlukan koneksi internet yang stabil agar seluruh fitur interaktif dapat diakses secara optimal. Selain itu, proses pengembangan media membutuhkan waktu yang relatif lebih lama karena pengembang harus merancang alur navigasi, aktivitas pembelajaran, serta interaksi antarelemen secara sistematis. Di samping itu, beberapa fitur lanjutan, seperti *template* premium dan opsi interaktivitas tertentu, hanya tersedia pada versi berbayar. Namun demikian, fitur-fitur utama pada versi gratis, seperti penyisipan multimedia, *interactive elements*, dan *quiz builder*, tetap dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Terlepas dari keterbatasan tersebut, berbagai penelitian menunjukkan bahwa Genially memiliki potensi sebagai platform untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, pemanfaatan Genially dalam penelitian-penelitian sebelumnya masih didominasi pada konteks pembelajaran tertentu, seperti media evaluasi berbasis media digital dan pembelajaran PPKn. Belum banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran dengan latihan interaktif menggunakan Genially untuk mendukung penguasaan kosakata bahasa Jerman, khususnya pada tingkat A1 dengan topik *Wohnung*. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *WortMeister:Wohnung*, yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan Genially untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Jerman tingkat A1 pada topik *Wohnung*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, penelitian ini memiliki rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan purwarupa *interaktive Aufgaben* berbasis Genially sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman tingkat A1 topik *Wohnung*?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan purwarupa *interaktive Aufgaben* berbasis Genially sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman tingkat A1 topik *Wohnung*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan purwarupa *interaktive Aufgaben* berbasis Genially sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman tingkat A1 topik *Wohnung*.
2. Untuk mengetahui kelayakan purwarupa *interaktive Aufgaben* berbasis Genially sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman tingkat A1 pada topik *Wohnung*.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman Tingkat A1 pada topik *Wohnung*. Materi yang digunakan mencakup nama-nama ruangan dan benda-benda di dalam ruangan.
2. Media pembelajaran yang digunakan penelitian ini adalah platform Genially. Penelitian ini tidak mencakup penggunaan media lain di luar Genially.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu di bidang pendidikan bahasa Jerman, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran digital interaktif. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan

dengan pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman, terutama dalam pembelajaran kosakata menggunakan platform Genially.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman tingkat A1 pada topik *Wohnung*.

2. Bagi Peserta Didik

Media *WortMeister: Wohnung* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga dapat digunakan sebagai sarana belajar kosakata bahasa Jerman, baik di dalam maupun di luar kelas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Genially atau media pembelajaran interaktif lainnya dalam pembelajaran bahasa Jerman.

1.6 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penelitian ini, peneliti melakukan penelusuran terhadap berbagai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif, khususnya yang memanfaatkan platform Genially. Hasil penelusuran menunjukkan bahwa Genially telah banyak digunakan sebagai platform untuk mengembangkan media pembelajaran pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Penelitian oleh Cici Cahyani dkk. (2025) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman tingkat A1 dengan topik *Freizeit*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Genially dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk mendukung penguasaan kosakata bahasa Jerman. Selain itu, penelitian Tampubolon dkk. (2025) mengembangkan multimedia interaktif berbasis Genially pada pembelajaran bahasa Inggris tingkat SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang tinggi serta memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Di sisi lain, Amaliawati dkk. (2025) mengembangkan media pembelajaran Monopoli Digital berbasis Genially pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan memperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian tersebut sama-sama memanfaatkan platform Genially sebagai media pembelajaran interaktif, berdasarkan hasil penelusuran peneliti belum menemukan penelitian yang mengembangkan interaktive Aufgaben berbasis Genially untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman tingkat A1 pada topik *Wohnung*. Penelitian yang dilakukan Cici Cahyani dkk. (2025) memang berfokus pada kosakata bahasa Jerman A1, namun menggunakan topik *Freizeit* dan produk media yang berbeda. Sementara itu, penelitian Tampubolon dkk. (2025) serta Amaliawati dkk. (2025) dilaksanakan pada mata pelajaran dan konteks pembelajaran yang berbeda.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada produk yang dikembangkan, yaitu purwarupa *interaktive Aufgaben* berbasis Genially yang

dirancang secara mandiri untuk memfasilitasi pembelajaran kosakata bahasa Jerman tingkat A1 pada topik *Wohnung*. Produk ini mengintegrasikan berbagai aktivitas interaktif, seperti mencocokkan gambar, mengelompokkan kosakata, memilih jawaban, serta aktivitas interaktif lainnya dalam satu media pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memiliki keaslian karena menawarkan produk, topik, dan implementasi media yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya sehingga layak untuk dilaksanakan.

