



---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ESCAPE ROOM  
INTERAKTIF TEMA WOHNUNG MELALUI GENIALLY  
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA  
BAHASA JERMAN TINGKAT SMA KELAS XI**

**Helena Pramita Dianti<sup>1</sup> , Dwi Imroatu Julaikah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, [helena.22004@mhs.unesa.ac.id](mailto:helena.22004@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup>Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, [dwijulaikah@unesa.ac.id](mailto:dwijulaikah@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Jerman di SMAN 1 Sidoarjo yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan Bahasa Jerman, terutama karena rendahnya penguasaan kosakata dan kurangnya motivasi belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *escape room* interaktif bertema *Wohnung* untuk meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Jerman siswa SMA kelas XI level A1. Menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*analysis, design, development*), pengembangan ini menjawab tantangan rendahnya penguasaan kosakata dan motivasi siswa melalui gamifikasi berbasis Genially. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media menggunakan instrumen skala Likert. Hasil menunjukkan persentase kelayakan masing-masing sebesar 98% dari para ahli, sehingga media dikategorikan sangat layak tanpa revisi. Media ini menyajikan teks bacaan kontekstual yang terintegrasi elemen petualangan digital. Dengan demikian, *escape room* interaktif ini efektif digunakan sebagai media inovatif untuk pembelajaran di dalam kelas maupun belajar mandiri sesuai standar Kurikulum Merdeka.

**Kata Kunci:** *escape room* interaktif, pembelajaran Bahasa Jerman, keterampilan membaca, Bahasa Jerman, Kurikulum Merdeka.

**Abstract**

*This study is motivated by interview results with a German language teacher at SMAN 1 Sidoarjo, which show that students face difficulties in understanding German reading texts, mainly due to low vocabulary mastery and a lack of learning motivation. Based on these problems, this study aims to develop an interactive escape room learning medium themed Wohnung to improve the German reading skills of eleventh-grade high school students at the A1 level. Using Research and Development (R&D) with the ADDIE model (analysis, design, development), this development addresses the challenges of low vocabulary mastery and student motivation through Genially-based gamification. Validation was carried out by subject matter and media experts using a Likert scale instrument. The results showed a feasibility percentage of 98% from the experts, so the media was categorised as highly feasible without revision. This media presents contextual reading texts integrated with digital adventure elements. Therefore, this interactive escape room is effective as an innovative medium for classroom learning and independent learning in accordance with the Merdeka Curriculum standards.*

**Keywords:** *interactive escape room, German language learning, reading skills, German language, Merdeka Curriculum.*

#### **Auszug**

*Diese Untersuchung basiert auf den Ergebnissen von Interviews mit einer Deutschlehrerin an der SMAN 1 Sidoarjo, die zeigen, dass die Schüler Schwierigkeiten beim Verstehen von deutschen Lesetexten haben, vor allem aufgrund eines geringen Wortschatzes und mangelnder Lernmotivation. Aufgrund dieser Probleme zielt diese Studie darauf ab, ein interaktives Escape-Room-Medium zum Thema „Wohnung“ zu entwickeln, um die Deutsch-Lesefähigkeiten von Schülern der 11. Klasse auf dem Niveau A1 zu fördern.. Die Entwicklung nutzt die Methode des Research and Development (R&D) mit dem ADDIE-Modell. Dieses Modell umfasst die Phasen Analyse, Design und Entwicklung. Diese Methode löst das Problem der gerigen Wortschatzbeherrschung und der mangelnden Motivation der Schüler. Sie nutzt Gamifizierung auf Basis von Genially. Das Medium wurde von Material und Medienexperten validiert. Sie verwendeten ein Likert- Skalen- Instrument. Die Ergebnisse zeigen eine Zustimmungsquote von 98% seitens der Experten. Deshalb ist das Medium sehr gut geeignet und benötigt keine Änderungen. Das Medium enthält kontextbezogene Lesetexte, in die Elemente eines digitalen Abenteuers integriert sind. Somit kann dieser interaktive Escape Room effektiv als innovatives Medium im Unterricht und für das selbstständige Lernen eingesetzt werden. Dies entspricht den Standards des Merdeka Lehrplans.*

**Schlüsselwörter:** *interaktives escape room, Deutschunterricht, Lesekompetenz, Deutsch, Merdeka Lehrplans.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dituntut beradaptasi dengan perkembangan teknologi, sehingga pemanfaatan media pembelajaran digital tidak lagi sekadar alternatif, melainkan kebutuhan guna menciptakan proses belajar yang interaktif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa (López-Belmonte et al., 2020). Dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya Bahasa Jerman di tingkat SMA, media digital sangat berperan penting dalam mendukung penguasaan empat keterampilan utama, yakni membaca (*Lesefertigkeit*), menulis (*Schreibfertigkeit*), menyimak (*Hörfertigkeit*), dan berbicara (*Sprechfertigkeit*) (Purwono et al., 2021). Di antara keterampilan tersebut, membaca menjadi fondasi krusial karena berkontribusi pada penguasaan kosakata dan pemahaman struktur bahasa, yang menjadi dasar pengembangan kompetensi bahasa secara keseluruhan. Sebagaimana dijelaskan Ehlers (1992) membaca bukan sekedar kemampuan mengenali huruf dan kata, melainkan proses memahami dan membangun makna dari teks yang menuntut pembaca melakukan berbagai langkah pemahaman, mulai dari mengenali satuan

makna, memahami fungsinya, memahami tema secara keseluruhan, hingga menarik maksud keseluruhan teks.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru Bahasa Jerman SMAN 1 Sidoarjo ditemukan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami teks bacaan Bahasa Jerman. Rendahnya penguasaan kosakata dan minimnya motivasi belajar menjadi faktor utama penyebab permasalahan ini. Seiring dengan identifikasi tantangan dalam pembelajaran membaca teks Bahasa Jerman, pemilihan tema yang relevan dan kontekstual menjadi langkah penting untuk meningkatkan minat dan efektivitas siswa. Tema *Wohnung* dipilih karena mencerminkan aspek kehidupan sehari-hari yang dekat dengan konteks siswa, seperti lingkungan tempat tinggal, sekaligus memfasilitasi pembelajaran lintas budaya melalui perbandingan antara tempat tinggal di Jerman dan Indonesia. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan berpusat pada siswa, serta berfokus pada pengembangan kompetensi komunikatif dalam penggunaan bahasa (Kemdikbudristek, 2022). Dalam pembelajaran Bahasa Jerman Fase F, siswa diharapkan mampu memahami teks sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari, khususnya pada keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*). Dengan demikian, tema ini dinilai relevan karena mendukung capaian pembelajaran serta menghadirkan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa. Tema ini menawarkan teks deskriptif yang kaya kosakata, seperti deskripsi ruangan dan fasilitas rumah, yang ideal untuk diintegrasikan ke dalam *escape room* guna mengatasi kebosanan membaca teks panjang dan membangun fondasi kosakata yang kuat. Selain itu, topik ini mendukung tujuan pembelajaran membaca (*Lesefertigkeit*) serta pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui analisis perbedaan budaya.

Dengan adanya tantangan dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca teks Bahasa Jerman di kalangan siswa, pendekatan inovatif sangat diperlukan untuk mendukung proses belajar yang lebih menarik. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Hamari & Sjöblom, 2020). Bentuk gamifikasi yang relevan adalah *escape room* digital, sebuah permainan berbasis teka-teki yang menantang siswa untuk menyelesaikan tugas tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran (Veldkamp et al.,

2020). Penelitian ini merancang digital *escape room* untuk dimainkan secara individu, sehingga fokus pada pengukuran kemampuan membaca per siswa.

Dalam penelitian ini, digital *escape room* dikembangkan menggunakan platform Genially, yang dipilih karena keunggulannya dalam menciptakan konten interaktif seperti video, animasi, kuis dinamis, dan integrasi multimedia (teks, gambar, atau audio). Hasil penelitian sebelumnya, (Nasri et al., 2024) menunjukkan bahwa digital *escape room* mampu meningkatkan keterlibatan serta menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermanfaat. Berbeda dengan platform lain seperti Google Form, Kahoot, Quizizz, atau Canva, Genially menawarkan fleksibilitas dalam penyesuaian template dan penyematan elemen permainan yang mendukung konsep *escape room*. Penelitian dari Nurjannah et al. (2025), menyatakan bahwa Genially terbukti valid, praktis, dan efektif, sedangkan Kurniawan et al. (2025), menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar hingga 11% melalui penggunaannya. Pemilihan platform ini sejalan dengan teori *Multimedia Learning* dari Mayer (2009) yang menjelaskan mekanisme otak manusia dalam memproses informasi untuk menghindari overload kognitif. Teori ini bertumpu pada tiga asumsi kognitif: (1) manusia memiliki saluran pemrosesan verbal dan visual yang terpisah; (2) kapasitas memori kerja terbatas; serta (3) pembelajaran terjadi melalui proses aktif pemilihan, pengorganisasian, dan integrasi informasi. Dengan menggabungkan teks Bahasa Jerman ke dalam elemen petualangan, bertujuan agar siswa tidak merasa bosan saat membaca teks panjang, sekaligus melatih pemahaman teks dan kosakata secara menyenangkan. Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat dua rumusan masalah yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran *escape room* interaktif tema *Wohnung* melalui Genially untuk keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Jerman kelas XI? Dan bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *escape room* interaktif tema *Wohnung* berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media? Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media *escape room* interaktif dan tingkat kelayakannya. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah variasi media dalam pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, dan development*. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis digital serta menguji kelayakannya melalui validasi ahli sebelum dilakukan uji coba lebih lanjut. Data penelitian berupa hasil validasi media oleh ahli materi dan ahli media. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi dan ahli media. Ahli materi adalah guru Bahasa Jerman SMA Negeri 1 Sidoarjo yang memiliki pengalaman mengajar minimal lima tahun. Ahli media adalah dosen Program Studi D4 Produksi Media, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya. Prosedur pengembangan media mengikuti tahapan model ADDIE. Pada tahap *analysis* dilakukan analisis kebutuhan materi pelajaran dan kebutuhan media. Tahap *design* meliputi perancangan konsep dan alur media *escape room* digital yang terdiri atas lima ruangan (*Wohnzimmer, Küche, Arbeitszimmer, Badezimmer, dan Schlafzimmer*), pemilihan teks deskriptif dan dialog sederhana level A1, penyusunan 22 soal kuis interaktif, serta perancangan tampilan dan navigasi media. Tahap *development* dilakukan melalui pembuatan media menggunakan platform Genially meliputi perancangan tampilan visual yang merepresentasikan konteks *Wohnung*, penyusunan teks deskriptif dan dialog berdasarkan kosakata level A1 yang diadaptasi dari buku *Beste Freunde A1.2* dan *Deutsch echt einfach A1.2*, serta integrasi berbagai fitur interaktif. Fitur interaktif yang digunakan meliputi tombol navigasi, jendela interaktif untuk menampilkan teks, tooltip kosakata, serta berbagai bentuk latihan seperti *single choice, true or false, fill in the blanks, dan image selection*. Setiap bagian dilengkapi dengan kuis pemahaman bacaan yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan, tampilan visual, kejelasan instruksi, dan fungsi interaktivitas media.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Kedua instrumen tersebut telah divalidasi terlebih dahulu oleh validator independen agar sesuai dengan kebutuhan penelitian serta mencakup aspek-aspek yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran digital. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media

menggunakan skala Likert 1–5. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan menurut Sugiyono (2013): yaitu membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor ideal kemudian dikalikan 100%. Berikut rumus milik Sugiyono (2013) yang digunakan untuk menghitung hasil observasi :

$$P = \frac{\sum x}{\sum Xi} \times 100\%$$

keterangan :

- P = Persentase kelayakan
- $\sum X$  = jumlah skor yang diperoleh
- $\sum Xi$  = jumlah skor ideal

Selain itu, teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menginterpretasikan hasil persentase kelayakan ke dalam kategori penilaian. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli, sehingga dapat ditentukan apakah media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jerman. Kriteria penilaian skala Likert yang digunakan adalah sebagai berikut:

***Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media***

<b>Prosentase</b>	<b>Kriteria</b>
90 - 100	Sangat Layak
75 - 89	Layak
65 - 74	Cukup Layak
55 - 64	Kurang Layak
0 - 54	Tidak Layak

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat dua hasil utama yang akan dibahas dalam bab ini, yaitu:

#### **1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Escape Room* Interaktif Tema *Wohnung* Melalui Genially.**

### **A. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Berdasarkan tahap analisis yang telah dilakukan, melalui wawancara dengan guru Bahasa Jerman SMAN 1 Sidoarjo diperoleh beberapa temuan utama terkait kebutuhan pembelajaran membaca Bahasa Jerman pada siswa SMA kelas XI level A1. Analisis ini difokuskan pada kebutuhan materi pelajaran dan kebutuhan media pembelajaran sebagai dasar pengembangan media escape room interaktif bertema *Wohnung*. Pertama, hasil analisis kebutuhan materi pelajaran menunjukkan bahwa siswa memerlukan materi membaca yang disajikan secara sederhana dan kontekstual. Materi Bahasa Jerman dengan tema “*Die Wohnung*” dipandang sesuai karena dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan relevan dengan Alur Tujuan Pembelajaran kelas XI. Meskipun siswa telah diperkenalkan pada kosakata terkait ruangan rumah, mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan secara utuh, terutama ketika teks disajikan dalam bentuk yang terlalu panjang atau kompleks. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan materi berupa kosakata dasar, teks deskriptif sederhana, serta dialog pendek yang disesuaikan dengan kemampuan membaca level A1.

Kedua, hasil analisis kebutuhan media menunjukkan bahwa pembelajaran membaca membutuhkan media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, meskipun media interaktif telah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jerman, media tersebut belum sepenuhnya mendukung pemahaman membaca siswa secara mendalam. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Jerman kelas XI, motivasi belajar siswa cenderung menurun ketika tingkat kesulitan materi meningkat, sehingga fokus siswa dalam memahami teks bacaan menjadi berkurang. Guru telah memanfaatkan media interaktif seperti Kahoot dan Wordwall untuk meningkatkan keterlibatan siswa, namun penggunaannya masih terbatas pada latihan soal dan kuis. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami kosakata yang muncul langsung dalam teks bacaan.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang dirancang khusus untuk mendukung keterampilan membaca Bahasa Jerman. Media pembelajaran yang mengintegrasikan teks bacaan, kosakata kontekstual, serta aktivitas interaktif secara terpadu diharapkan dapat membantu

siswa memahami teks secara lebih utuh, menjaga motivasi belajar, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran membaca.

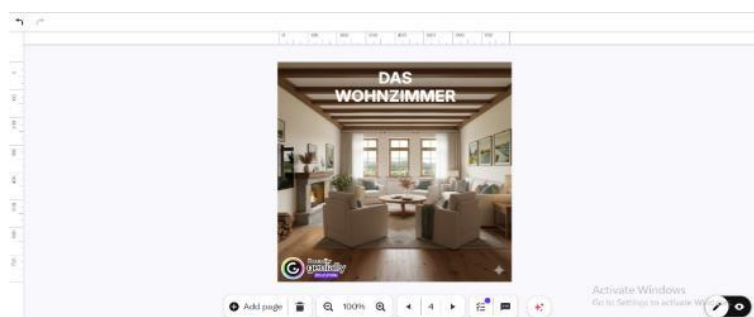
### **B. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan dilakukan setelah kebutuhan materi dan media pembelajaran dianalisis secara menyeluruh. Pada tahap ini, fokus utama diarahkan pada perancangan media pembelajaran berbentuk *escape room* interaktif yang dapat membantu siswa memahami teks bacaan Bahasa Jerman level A1 secara bertahap dan kontekstual. Perancangan media dimulai dengan menyusun konsep permainan berbasis ruangan virtual yang mengangkat tema *Wohnung*. Setiap ruangan dirancang memiliki fungsi pembelajaran yang berbeda, mulai dari pengenalan kosakata, penyajian teks deskriptif sederhana, hingga dialog pendek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi disusun secara berurutan agar siswa dapat membangun pemahaman membaca secara perlahan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Selain penyajian materi, pada tahap design juga dirancang bentuk aktivitas membaca berupa kuis interaktif yang terintegrasi dalam alur permainan. Aktivitas tersebut disusun untuk mengukur pemahaman terhadap isi teks tanpa memisahkan kegiatan membaca dari alur pembelajaran. Seluruh rancangan bahasa, kosakata, dan struktur kalimat disesuaikan dengan standar CEFR level A1 serta capaian pembelajaran Bahasa Jerman Fase F Kurikulum Merdeka. Media kemudian dirancang menggunakan platform Genially sebagai dasar pengembangan tampilan awal media pembelajaran.



***Gambar 1. Hasil Desain Awal Escape Room Interaktif***

Pada gambar desain awal ini terdapat halaman judul media *Wohnung Escape Room*. Penggunaan kata “*Wohnung*” pada tampilan awal ini berfungsi sebagai penunjuk tema utama pembelajaran yang akan dipelajari oleh siswa. Judul ini diletakkan secara proporsional agar siswa dapat langsung mengidentifikasi ruang lingkup materi yang akan dieksplorasi di dalam media. Lalu pemilihan visual pada *escape room* ini menggunakan representasi eksterior rumah modern yang estetik. Visual ini dirancang sedemikian rupa untuk memberikan konteks nyata kepada siswa mengenai lingkungan tempat tinggal di Jerman.

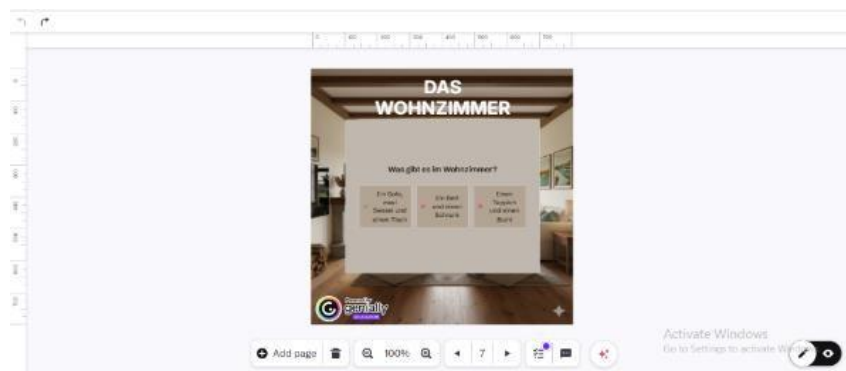


**Gambar 2. Hasil Desain Awal Tampilan Ruangan Escape Room**

Pada gambar desain awal ini terdapat halaman judul media *Wohnung Escape Room*. Penggunaan kata “*Wohnung*” pada tampilan awal ini berfungsi sebagai penunjuk tema utama pembelajaran yang akan dipelajari oleh siswa. Judul ini diletakkan secara proporsional agar siswa dapat langsung mengidentifikasi ruang lingkup materi yang akan dieksplorasi di dalam media. Lalu pemilihan visual pada *escape room* ini menggunakan representasi eksterior rumah modern yang estetik. Visual ini dirancang sedemikian rupa untuk memberikan konteks nyata kepada siswa mengenai lingkungan tempat tinggal di Jerman.



**Gambar 3. Hasil Rancangan Teks Dialog**



**Gambar 4. Hasil Rancangan Kuis Pemahaman Membaca**

### **C. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan merupakan tahap pelaksanaan dari rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, rancangan media *escape room* interaktif diwujudkan menjadi media pembelajaran digital yang dapat digunakan secara langsung oleh siswa. Pengembangan media dilakukan dengan mengintegrasikan visual ruangan rumah, teks deskriptif dan dialog berbahasa Jerman level A1, kosakata, serta elemen interaktif ke dalam setiap ruangan virtual yang mendukung keterampilan membaca. Visual media disesuaikan dengan situasi rumah sehari-hari agar membantu siswa memahami konteks bacaan secara visual. Setiap ruangan dilengkapi dengan teks bacaan yang diikuti oleh latihan pemahaman membaca. Media juga dilengkapi dengan tombol navigasi dan kuis interaktif yang memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media dari aspek isi, penggunaan bahasa, dan tampilan visual. Hasil validasi tersebut ditunjukkan untuk mengetahui bahwa media pembelajaran *escape room* interaktif tema *Wohnung* berbasis Genially memenuhi kriteria kelayakan dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran membaca Bahasa Jerman level A1. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar penyempurnaan media agar lebih optimal sebelum digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, hasil pengembangan media *escape room* interaktif ditampilkan dalam bentuk tampilan produk pada gambar berikut.

*Pengembangan Media Pembelajaran Escape Room Interaktif Tema Wohnung Melalui Genially Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Tingkat SMA Kelas XI*



**Gambar 5. Tampilan Fitur Interaktif Kosakata**

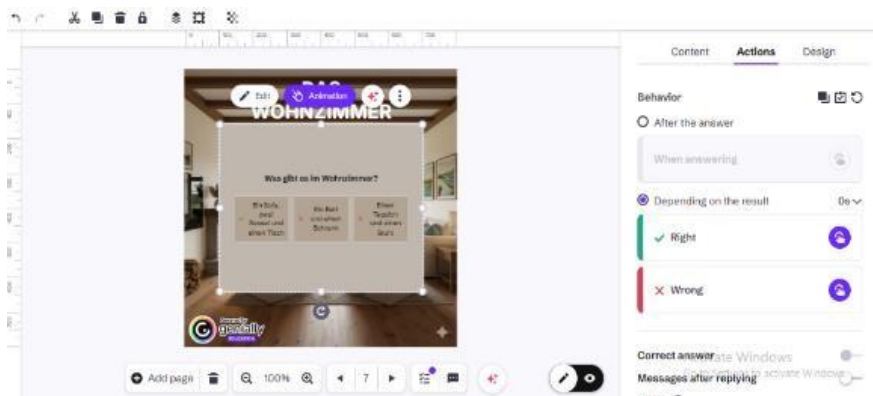
Pada gambar diatas ditampilkan fitur interaktif kosakata yang terdapat dalam media. Fitur ini memungkinkan siswa untuk melihat kosakata yang berkaitan dengan tema Wohnung melalui tampilan visual yang menarik. Dengan adanya fitru ini, siswa dapat memahami kosakata secara lebih mudah sebelum memasuki tahap membaca teks.



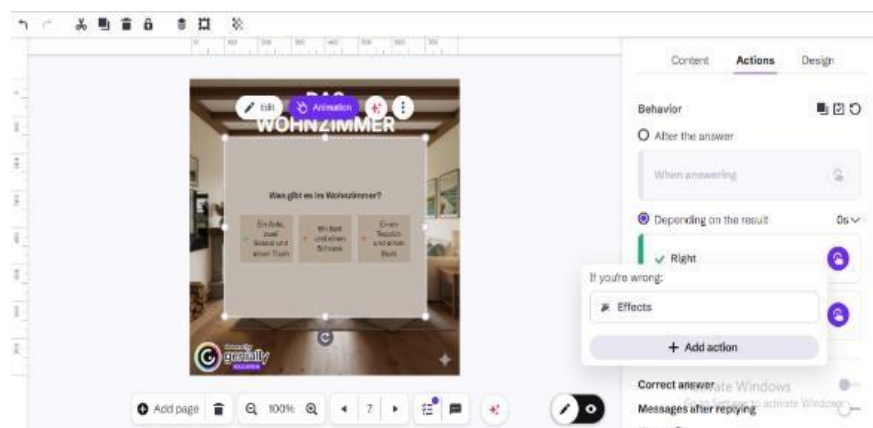
**Gambar 6. Penambahan Fitur Interaktif Kuis**

Pada gambar diatas ditunjukkan penambahan fitur interaktif berupa kuis dalam media escape room. Fitur ini digunakan untuk melihat pemahaman siswa terhadap teks atau kosakata yang telah dipelajari sebelumnya. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang tersedia, dan sistem akan memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan.

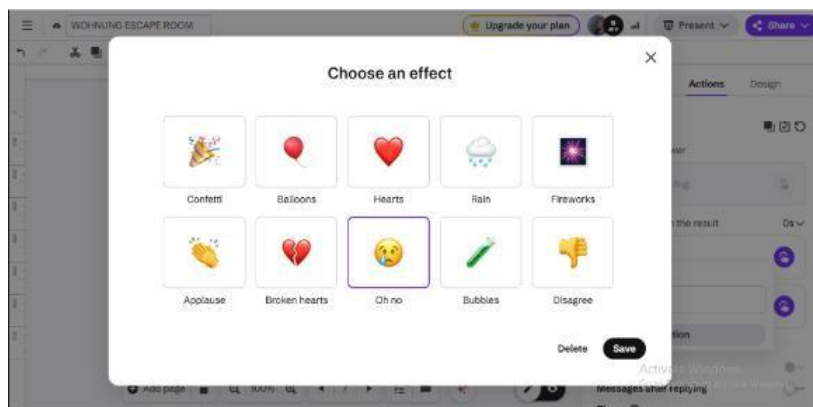
*Pengembangan Media Pembelajaran Escape Room Interaktif Tema Wohnung Melalui Genially Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Tingkat SMA Kelas XI*



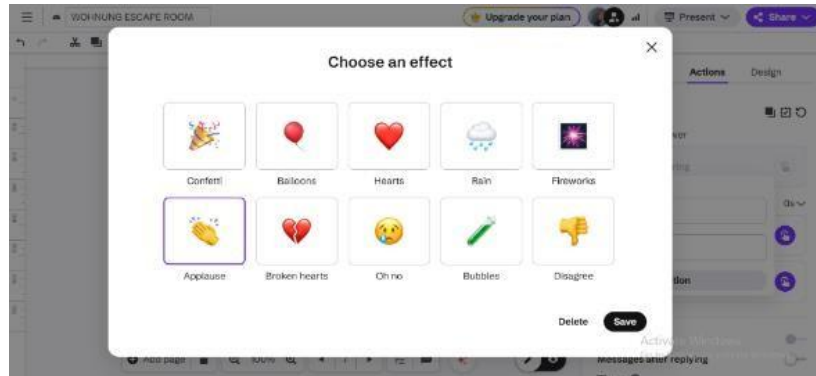
**Gambar 7. Tampilan Penambahan Fitur Interaktif**



**Gambar 8. Tampilan Penambahan Umpan Balik**



**Gambar 9. Tampilan Umpan Balik Jawaban Salah**



**Gambar 10. Tampilan Umpan Balik Jawaban Benar**

**2. Hasil analisis validasi ahli materi dan ahli media terhadap media yang dikembangkan.**

**Hasil analisis validasi ahli materi**

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru Bahasa Jerman SMA Negeri 1 Sidoarjo.

Berikut merupakan hasil analisis lembar validasi ahli materi:

**Tabel 2. Hasil analisis lembar validasi ahli materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian Dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Jerman.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Jerman.					✓	Sangat Baik
2.	Kesesuaian Dengan Tujuan Pembelajaran .	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓	Sangat Baik
3.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Media tepat digunakan untuk menyampaikan materi <i>Wohnung</i> .					✓	Sangat Baik

*Pengembangan Media Pembelajaran Escape Room Interaktif Tema Wohnung Melalui Genially Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Tingkat SMA Kelas XI*

4.	Daya Tarik Visual, Alur Permainan, dan Elemen Interaktif.	Visual, alur permainan, dan elemen interaktif menarik dan mendukung motivasi belajar.					✓	Sangat Baik
5.	Kemudahan Instruksi Dan Petunjuk.	Instruksi dan petunjuk mudah dipahami oleh siswa.					✓	Sangat Baik
6.	Kecocokan Dengan CEFR A1.	Isi media memungkinkan siswa memahami informasi umum dari teks sederhana.					✓	Sangat Baik
7.	Ketepatan Bahasa.	Kosakata dan struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan level Bahasa A1 Bahasa Jerman.					✓	Sangat Baik
8.	Sistematika Materi.	Materi disusun secara sistematis sesuai dengan				✓		Baik

*Pengembangan Media Pembelajaran Escape Room Interaktif Tema Wohnung Melalui Genially Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Tingkat SMA Kelas XI*

		tingkat kemampuan Bahasa Jerman siswa.						
9.	Dukungan Pemahaman Teks Sederhana.	Media mendukung terhadap pemahaman teks sederhana.					✓	Sangat Baik
10.	Dukungan Tujuan Pembelajaran Membaca.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran membaca melalui aktivitas interaktif.					✓	Sangat Baik
Jumlah			49					
Persentase			98%					

Lembar validasi ahli materi dibutuhkan untuk menilai kelayakan isi materi yang terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan. Materi yang disajikan dalam media tersebut bersumber dari Buku teks *Beste Freunde A1.2* pada bab *Vor dem Essen schauen wir das Fahrrad an* dan *Deutsch echt einfach A1.2* pada bab *Hier Wohne Ich!*.

Berdasarkan hasil penilaian pada lembar validasi di atas memperoleh skor total sebesar 49, dengan rincian 9 indikator diberikan skor 5 (Sangat Baik) dan 1 indikator diberikan skor 4 (Baik). Skor tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik perhitungan persentase kelayakan milik Sugiyono sebagaimana sebagai berikut:

$$\frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Perhitungan persentase kelayakan dilakukan dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor ideal, yaitu 49 dibagi 50 dan kemudian dikalikan dengan 100% sehingga diperoleh persentase sebesar 98%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah memenuhi aspek kesesuaian dengan capaian pembelajaran, ketepatan bahasa, serta sistematika penyajian materi. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung keterampilan membaca siswa secara optimal. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media pembelajaran *escape room* interaktif dinyatakan termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan, khususnya dari aspek isi materi.

### **Hasil analisis validasi ahli media**

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen D4 Produksi Media Universitas Negeri Surabaya. Berikut merupakan hasil analisis lembar validasi ahli media:

**Tabel 3. Hasil analisis lembar validasi ahli media**

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian Gambar, Ikon, dan Ilustrasi Dengan Isi Materi.	Gambar, ikon, dan ilustrasi yang ditampilkan sesuai dengan isi materi bertema <i>Wohnung</i> .					✓	Sangat Baik
2.	Desain dan Tata Letak.	Komposisi warna, tata letak, dan desain visual media menarik				✓		Baik

*Pengembangan Media Pembelajaran Escape Room Interaktif Tema Wohnung Melalui Genially Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Tingkat SMA Kelas XI*

		dan tidak mengganggu fokus belajar.						
3.	Penempatan Teks Dan Gambar.	Teks dan gambar ditempatkan berdekatan untuk memudahkan pemahaman.					✓	Sangat Baik
4.	Gaya Bahasa dan Media.	Gaya bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan mudah dipahami siswa.					✓	Sangat Baik
5.	Fungsi Fitur Interaktif.	Fitur interaktif berfungsi dengan baik.					✓	Sangat Baik
6.	Kelancaran Teknis Media.	Media berjalan lancar tanpa kendala teknis.					✓	Sangat Baik
7.	Kejelasan Instruksi Penggunaan.	Instruksi penggunaan media ditampilkan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa.					✓	Sangat Baik

*Pengembangan Media Pembelajaran Escape Room Interaktif Tema Wohnung Melalui Genially Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Tingkat SMA Kelas XI*

8.	Aksesibilitas Media.	Media dapat diakses melalui website.					✓	Sangat Baik
9.	Kesesuaian Dengan Perkembangan Teknologi dan Kebutuhan Digital.	Media disusun sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran di era digital.					✓	Sangat Baik
10.	Kemudahan Navigasi dan Kemandirian Siswa.	Media dapat digunakan siswa secara mandiri melalui navigasi yang mudah dipahami.					✓	Sangat Baik
Jumlah			49					
Persentase			98%					

Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek visual, teknis, dan interaktivitas. Penilaian difokuskan pada sejauh mana media mampu menyajikan tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan hasil penilaian pada lembar validasi ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor keseluruhan sebesar 49 dari skor maksimal 50. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa 9 indikator dinilai dengan kategori Sangat Baik, sedangkan 1 indikator berada pada kategori Baik. Skor yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik perhitungan persentase kelayakan milik Sugiyono sebagaimana sebagai berikut:

$$\frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Perhitungan persentase kelayakan dilakukan dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor ideal, yaitu 49 dibagi 50 kemudian dikalikan dengan 100%, sehingga diperoleh persentase kelayakan 98%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media pembelajaran *escape room* interaktif dinyatakan berada pada kategori Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran digital, khususnya ditinjau dari aspek visual, teknis, dan interaktivitas media. Tingginya persentase kelayakan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini memperkuat bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar media pembelajaran digital yang baik.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan konsistensi penilaian yang sangat tinggi terhadap kualitas media yang dikembangkan. Kedua validator memberikan penilaian dalam kategori sangat layak dengan persentase yang sama, yaitu 98%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *escape room* interaktif tidak hanya memenuhi aspek isi materi, tetapi juga aspek tampilan, teknis, dan interaktivitas secara menyeluruh. Dengan demikian, media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan siap untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Jerman siswa.

### **3. Evaluasi**

Pada tahap terakhir dari pengembangan media *escape room* adalah tahap evaluasi, yang dimana pada tahap ini media direvisi dan disempurnakan lagi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media agar kualitas produk menjadi optimal. Berdasarkan masukan dari ahli materi, dilakukan perbaikan pada aspek kebahasaan, khususnya terkait ketepatan penulisan istilah dan penggunaan bentuk kata dalam Bahasa Jerman. Sementara itu, berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh saran perbaikan pada aspek tampilan, khususnya terkait keterbacaan teks. Ahli media menyarankan agar warna tulisan disesuaikan supaya lebih mudah dibaca oleh siswa. Menindaklanjuti saran tersebut, dilakukan revisi dengan memperbaiki warna tulisan pada media agar lebih kontras dengan latar belakang. Berikut adalah hasil akhir *escape room* yang dikembangkan:



**Gambar 11. Hasil revisi judul halaman depan escape room**



**Gambar 12. Hasil revisi penulisan istilah dalam Bahasa Jerman pada media**



**Gambar 13. Hasil revisi perubahan warna tulisan**

## **Pembahasan**

### **1. Pembahasan Hasil Validasi Ahli Materi**

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media *escape room* interaktif tema *Wohnung* telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Jerman Fase F Kurikulum Merdeka dan karakteristik kemampuan membaca CEFR level A1. Materi disajikan dalam bentuk teks sederhana dengan kosakata dan struktur kalimat yang sesuai untuk tingkat pemula, sehingga mendukung kemampuan siswa dalam

memahami informasi umum maupun detail sederhana dari teks bacaan. Temuan ini juga sejalan dengan pendapat Ehlers (1992) yang menyatakan bahwa membaca merupakan proses aktif dalam memahami dan membangun makna dari teks. Oleh karena itu, penyajian teks yang sederhana dan kontekstual dalam media ini membantu siswa dalam memahami isi bacaan secara lebih efektif. Pemilihan tema *Wohnung* dinilai relevan karena berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga dapat membantu mengaktifkan pengetahuan awal dan memudahkan proses pemahaman membaca.

Kosakata yang digunakan dalam media difokuskan pada kosakata dasar yang berkaitan dengan lingkungan rumah dan benda-benda yang sering dijumpai oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan kosakata ini disesuaikan dengan standar CEFR level A1 serta mengacu pada buku ajar *Beste Freunde A1.2* dan *Deutsch echt einfach A1.2*, sehingga tidak membebani siswa dengan kosakata di luar tingkat kemampuannya dan dapat membantu siswa memahami teks deskriptif dan dialog sederhana secara lebih kontekstual. Selain itu, cakupan materi dalam media dibatasi pada lima ruangan utama, yaitu *Wohnzimmer*, *Küche*, *Arbeitszimmer*, *Badezimmer*, dan *Schlafzimmer*. Pembatasan jumlah ruangan ini bertujuan agar materi tetap fokus, mudah dipelajari dalam alokasi waktu pembelajaran di kelas, agar media dapat digunakan secara efektif dalam satu pertemuan tanpa mengganggu alur kegiatan pembelajaran, serta memungkinkan siswa memahami isi teks dan latihan secara bertahap. Setiap ruangan memuat kosakata, teks deskriptif dan dialog, dan latihan pemahaman membaca, sehingga jumlah lima ruangan dinilai sudah cukup representatif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran membaca Bahasa Jerman level A1.

Dari segi bentuk penyajian menurut ahli materi, media *escape room* interaktif dinilai sangat cocok untuk materi *Wohnung* karena formatnya mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi aktif terhadap setiap ruangan. Pendekatan ini membantu memperkuat pemahaman kosakata melalui aktivitas yang bersifat praktis dan kontekstual. Daya tarik visual ditunjukkan melalui penggunaan gambar yang merepresentasikan lingkungan rumah, sehingga memudahkan siswa dalam memvisualisasikan makna kosakata. Alur permainan yang bertahap dengan latihan

sederhana juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tanpa mengurangi fokus pada kegiatan membaca.

Selain itu, instruksi dan petunjuk penggunaan media disusun secara sederhana dengan kalimat yang singkat dan didukung oleh ikon navigasi, sehingga mudah dipahami oleh siswa level A1. Hal ini membantu siswa mengikuti alur pembelajaran secara mandiri dan mendukung efektivitas penggunaan media di dalam kelas. Kesesuaian antara materi, tingkat kemampuan siswa, serta tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung pembelajaran membaca Bahasa Jerman secara kontekstual dan bermakna sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

## **2. Pembahasan Hasil Validasi Ahli Media**

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa desain visual dan interaktivitas media telah sesuai dengan prinsip *Multimedia Learning* menurut Mayer. Penerapan Prinsip Multimedia terlihat pada penyajian materi yang mengombinasikan teks bacaan dengan elemen visual berupa ilustrasi dan tampilan ruangan, sehingga membantu siswa memahami isi bacaan secara optimal. Selain itu, media dirancang dengan memperhatikan Prinsip Koherensi, yaitu dengan menghindari elemen visual yang berlebihan agar fokus siswa tetap tertuju pada konten pembelajaran.

Penerapan Prinsip Kontiguitas Spasial tampak pada penempatan teks, gambar, dan elemen interaktif yang disusun saling berdekatan dalam satu tampilan, sehingga memudahkan siswa dalam membaca dan memahami informasi. Selanjutnya, Prinsip Segmentasi diterapkan melalui pembagian materi ke dalam beberapa ruangan pada konsep *escape room*, yang memungkinkan siswa mempelajari materi secara bertahap sesuai dengan alur permainan. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif pada instruksi serta dialog menunjukkan penerapan Prinsip Personalisasi, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran *escape room* interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung motivasi belajar siswa.

Selain teori prinsip Mayer, ahli media juga menilai aspek teknis sebagai berikut. Fitur interaktif dalam media, seperti klik pada objek untuk membuka kosakata, dialog atau menyelesaikan kuis sederhana, berfungsi dengan baik dan

berjalan lancar tanpa kendala teknis. Hal ini didukung oleh hasil penilaian ahli media yang menunjukkan bahwa media memberikan respons yang cepat saat digunakan. Instruksi penggunaan disajikan secara jelas melalui kalimat singkat dan ikon navigasi yang mudah dipahami oleh siswa level A1, sehingga membantu kejelasan penggunaan media. Media ini juga dapat diakses dengan mudah melalui website, sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Selain itu alur navigasi bertahap melalui lima ruangan escape room memfasilitasi kemandirian siswa dalam belajar dan mendukung efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, media escape room interaktif yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan secara teoritis dan teknis, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran membaca Bahasa Jerman secara lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Selain itu, penggunaan media berbasis digital seperti escape room interaktif juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0 yang menekankan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan setiap tahapan permainan juga mendorong proses pembelajaran yang lebih bermakna, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan langsung dalam proses memahami materi. Selain itu, media yang dikembangkan juga memiliki potensi untuk diterapkan pada materi lain dalam pembelajaran Bahasa Jerman dengan penyesuaian konten yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa media bersifat fleksibel dan dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

## **PENUTUP**

### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *escape room* interaktif bertema *Wohnung* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran membaca Bahasa Jerman untuk siswa CEFR level A1 sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Jerman Fase F Kurikulum Merdeka.. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli yang mencapai

98% berada pada kategori sangat layak untuk digunakan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat mendukung pembelajaran membaca Bahasa Jerman secara lebih menarik, kontekstual, dan bermakna, baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun sebagai sarana belajar mandiri.

## **B. Saran**

Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Jerman. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan pada tahap implementasi dan evaluasi untuk mengetahui efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ehlers, S. (1992). *Lesen als Verstehen: Zum Verstehen fremdsprachlicher literariacher Texte und zu ihrer Didaktik*. Druckhaus Langenscheidt.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2020). What is gamification? A definition and conceptual framework. In *Handbook of digital games and entertainment technologies* (pp. 37-58). Springer, Singapore.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Jerman Fase F Untuk SMA/MA/Program Paket C*. BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN,
- Kurniawan, M. Y., Widiyaningtyas, T., & Pratama, S. P. (2025). Pemanfaatan Genially dalam Pengembangan Media Interaktif untuk Materi Opini dan Fakta Informatika Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1231–1242. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1739>
- López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., Fuentes-Cabrera, A., & Parra-González, M. E. (2020). Evaluating activation and absence of negative effect: Gamification and escape rooms for learning. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7). <https://doi.org/10.3390/ijerph17072224>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd Editio). Cambridge University Press.
- Nasri, N. F., Ahmad Zaidi, N. N., Kamarudin, S., Hanafi, M., & Nasir, Z. A. (2024). Digital Escape Room: Students' Perceptions as an Educational Tool in

Learning Reading Skills. *International Journal of Education*, 16(2), 21.  
<https://doi.org/10.5296/ije.v16i2.21752>

Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>

Purwono, P. Y., Rasiawan, M. F., & Wijaya, O. V. (2021). Pembelajaran Bahasa Jerman Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Mahasiswa Berbantuan Aplikasi AWANASA. *Brila: Journal of Foreign Language Education*, 1(2), 55–67.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke). Alfabeta.

Veldkamp, A., van de Grint, L., Knippels, M.-C. P. J., & van Joolingen, W. R. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review*, 31(5), 100364. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>