

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN TEMA *REISEN*
KELAS XII SMA NEGERI 1 MENGANTI *POSTER MIT 3D-POSTKARTE***

Rubie Kazhimah

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
rubiekazhimah.21016@mhs.unesa.ac.id

Audrey Gabriella Titaley

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
audreytitaley@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran kosakata bahasa Jerman bertema *Reisen* untuk siswa kelas XII SMA Negeri 1 Menganti menggunakan menggunakan *Poster mit 3D-Postkarte*. Media ini merupakan inovasi pembelajaran yang memadukan poster visual, kantong 3 dimensi, dan kartu berisi kosakata serta gambar yang sesuai dengan tema *Reisen*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan 3 dari 5 tahapan ADDIE, yaitu: *Analysis, Design, dan Development*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan validasi oleh ahli media serta ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor kelayakan sebesar 98% dari ahli media dan 96% dari ahli materi. Berdasarkan kriteria menurut Sugiyono, hasil tersebut termasuk kategori “sangat valid” dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* dapat dikembangkan lebih lanjut untuk tema pembelajaran bahasa Jerman lainnya, agar pembelajaran kosakata menjadi lebih bervariasi.

Kata kunci: Pengembangan media, pembelajaran bahasa Jerman, kosakata, *Reisen, Poster mit 3D-Postkarte*

Abstract

This research aimed to develop and assess the feasibility of a German vocabulary learning medium themed "Reisen" (Travel) for 12th-grade students at SMA Negeri 1 Menganti, using a medium titled "Poster with 3D Postcard". This medium was an innovative learning tool that combines visual posters, three-dimensional pockets, and vocabulary cards with corresponding images based on the Reisen theme. The research employed the Research and Development (R&D) method, applying three of the five ADDIE model stages: Analysis, Design, and Development. Data was collected through observations, interviews, and validation by media experts and subject matter experts. The validation resulted show that the developed medium received a feasibility score of 98% from the media expert and 96% from the subject expert. This indicated that the medium was considered “very valid” and appropriated for use in the learning process. The researched also shows that the "Poster with 3D Postcard" learning medium can be further developed for other German language learning themes to make vocabulary acquisition more varied.

Keywords: Media development, German language learning, vocabulary, Reisen, Poster mit 3D-Postkarte

Auszug

Diese Forschung zielte darauf ab, ein Lernmedium zur Vermittlung des deutschen Wortschatzes zum Thema *Reisen* für die Schüler der zwölften Klasse an der SMA Negeri 1 Menganti zu entwickeln und auf seine Tauglichkeit zu prüfen. Das Medium war eine Lerninnovation, die ein visuelles Poster, dreidimensionale Taschen und Wortschatzkarten mit passenden Bildern zum Thema *Reisen* kombinierte. Diese Forschung verwendete die Forschungsmethode *Research and Development* (R&D) mit dem 3-Stufen-Ansatz aus dem ADDIE-Modell, nämlich: *Analysis, Design und Development*. Die Daten wurden durch Beobachtungen, Interviews sowie Validierungen durch Medienexperten und Fachexperten gesammelt. Die Validierungsergebnisse zeigten, dass das entwickelte Medium eine Tauglichkeit Bewertung von 98 % durch den Medienexperten und 96 % durch den Fachexperten erhielt. Diese bedeutet, dass das Medium als „sehr gültig“ eingestuft wird und für den Einsatz im Unterricht geeignet war. Die Forschung zeigte, dass das Lernmedium *Poster mit 3D-Postkarte* weiterentwickelt werden konnte, um es auch für andere Themen im Deutschunterricht zu verwenden, damit der Wortschatz Unterricht abwechslungsreicher gestaltet werden kann.

Schlüsselwörter: Medien Wicklung, Deutsch Lernen, Wortschatz, Reisen, Poster mit 3D-PostkarteKarten, Lernmedien, Schreibkompetenzen, Deutschunterricht

PENDAHULUAN

Dalam suatu masyarakat alat komunikasi yang paling sering digunakan dalam kehidupan adalah bahasa. Bahasa merupakan sarana berkomunikasi, menyampaikan pendapat atau argumentasi kepada pihak lainnya. Peran bahasa yang menjadi dominan dalam segala aktivitas manusia. Membangun dan mengembangkan hampir seluruh informasi dan komunikasi merupakan fungsi bahasa sebagai sentral. Seperti yang dikemukakan Dardjowidjojo dalam Diah & Wulandari (2015, 4), ciri khusus manusia ialah kemampuan mereka berbahasa.

Dalam kehidupan bermasyarakat, kemampuan berbahasa semakin luas. Tidak hanya belajar bahasa ibu, tetapi berkembang hingga bahasa asing. Dalam era globalisasi yang kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang semakin pesat. Bahkan pada era ini, setiap individu tidak hanya memiliki kemampuan satu bahasa asing tapi hingga 2 atau lebih. Kemampuan dalam berbahasa asing, merupakan salah satu persiapan menghadapi era globalisasi saat ini. Mempelajari bahasa asing dapat memperluas ilmu, menambah wawasan, maupun untuk kepentingan pribadi.

Belajar bahasa asing, salah satunya bahasa Jerman merupakan salah satu pilihan yang dapat dipelajari. Dalam mempelajari bahasa asing, terdapat 4 keterampilan, yaitu keterampilan mendengar (*Hörfertigkeit*), keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Dalam mempelajari bahasa asing, semakin banyaknya kosakata yang dipelajari, semakin mudah berkomunikasi. Dalam menggunakan kosakata bahasa Jerman pasti terdapat kesulitan. Menurut Yunisah (2007, 11) perlunya menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah penggunaan kosakata, baik segi penulisan maupun pelafalan. Media pembelajaran tidak hanya mempermudah penggunaan kosakata tetapi juga dapat memotivasi peserta didik dalam hal minat dan tindakan, serta memberikan instruksi kepada peserta didik. (Kemp & Dayton, 1985). Media pembelajaran memiliki fungsi di mana informasi yang ada di dalam media harus melibatkan partisipasi peserta didik. Isi materi yang dirancang secara sistematis dapat dilihat dari prinsip belajar yang dipilih untuk membentuk instruksi yang efektif.

Media pembelajaran dalam bahasa Jerman dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar. Menurut Usman (2002,19), dalam penggunaan media secara tepat akan memungkinkan siswa untuk meningkatkan kualitas dan belajar lebih baik sesuai dengan apa yang ingin dicapai. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 1 Menganti dalam pembelajaran di kelas, siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata, secara tulisan

maupun lisan. Maka dari itu dalam proses pembelajaran, pemilihan media ajar sangat penting. Pada proposal ini, media pembelajaran yang dipilih adalah *Poster mit 3D-Postkarte*.

Pemilihan media ini didasarkan pada karakteristik segi visual dan informasi yang disampaikan secara ringkas dan jelas dalam ruang terbatas. *Poster mit 3D-Postkarte* merupakan media kombinasi antara gambar dan kosakata. Menurut Mayer dalam *Multimedia Learning* (2009, 1), mengemukakan bahwa kombinasi antara gambar dan teks dalam media pembelajaran, memiliki tujuan yaitu: meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, membantu peserta didik dalam penguasaan kosakata dengan mudah, dan membantu peserta didik untuk meningkatkan daya ingat melalui kombinasi antara teks dan gambar.

Menurut Smaldino et al (2011, 9-13), poster termasuk media yang memiliki konsep secara visual untuk meningkatkan daya tarik, serta memperjelas penyampaian dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen interaktif seperti kantong dan kartu, poster ini mendukung pembelajaran, dimana peserta didik tidak hanya melihat tetapi juga berperan aktif pada kegiatan pembelajaran. Menurut Arsyad Azhar (2014, 9), poster digunakan sebagai media informasi dalam bentuk gabungan gambar dengan kata secara jelas, sedangkan *3D-Postkarte* sebagai elemen tambahan dengan bentuk kantong seperti kotak pos yang berisikan kartu. Kartu ini dapat diambil dan digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Sadirman et al (2009, 6-7), media berupa benda nyata seperti kartu, dapat meningkat perhatian dan interaksi peserta didik. Media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan poster dengan kotak surat 3D, dan kumpulan kartu (*Poster mit 3D-Postkarte*). Media ini dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa jerman, terutama tema *Reisen*.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman pada tingkat dasar (A1-A2), kosakata dan Redemittel menjadi hal utama dalam membangun kompetensi komunikatif peserta didik. Tema *Reisen* (perjalanan) merupakan salah satu tema yang ada di kelas XII SMA. Tema ini sangat relevan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari untuk diterapkan dalam pembelajaran kontekstual. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman tidak hanya kosakata, tetapi juga menerapkannya menjadi kalimat dengan *Redemittel* yang sesuai.

Didalam tema *Reisen* memiliki 2 subtema, antara lain: *Reisen* dan *Ferien*. *Reisen* merupakan aspek teknis perjalanan seperti aktivitas, dan alat transportasi selama bepergian. Sedangkan *Ferien* merupakan konteks liburan dengan membahas waktu luang yang digunakan untuk menyebutkan barang-barang yang dibawa dan berkunjung atau berekreasi ke tempat tertentu. Keduanya menggunakan bahasa secara komunikatif dalam

kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, tema *Reisen* ini menjelaskan rencana liburan, alat transportasi, menyampaikan pengalaman perjalanan, atau menyebutkan barang yang dibawa sesuai dengan *Redemittel*.

Media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* ini dapat dilakukan oleh peserta didik secara individu. Setiap peserta didik akan dipilih secara acak untuk mengambil kartu yang terletak di kotak pos secara bebas. Peserta didik akan mendapatkan kosakata yang berbeda satu sama lain, kemudian mereka menulis kalimat sesuai dengan *Redemittel* di papan tulis. Media *Poster mit 3D-Postkarte* ini memberikan dorongan kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, judul yang diambil pada penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Jerman tema *Reisen* kelas XII SMA Negeri 1 Menganti *Poster mit 3D-Postkarte*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui proses perkembangan media pembelajaran kosakata bahasa Jerman tema *Reisen* kelas XII *Poster mit 3D-Postkarte* dan kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dalam metode pengembangan ADDIE dalam pengembangan media ajar merupakan pendekatan secara sistematis yang memiliki tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran efektif dan efisien (Branch, 2009). Namun, penelitian ini hanya melibatkan tiga tahap: *Analysis, Design, dan Development*. Karena penelitian ini hanya fokus pada pengembangan media pembelajaran, Pengembangan media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* diawali dengan tahapan analisis, yaitu Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang ada di studi lapangan. Dalam analisisnya perlu mengetahui kebutuhan di lapangan. Dalam analisis ini dilakukan observasi dan wawancara di SMAN 1 Menganti. Pada analisis ini memberikan hasil secara deskriptif. Hasil dari analisis akan dideskripsikan sesuai dengan data yang didapat.

Tahapan kedua yaitu tahap desain. Tahapan ini berupa proses merancang konsep, materi, dan peraturan penggunaan *Poster mit 3D-Postkarte*. Pada penggunaan media ini materi yang dipilih sesuai dengan semester II kelas XII yaitu tema *Reisen*. Peraturan penggunaan media ini adalah setiap peserta didik mengambil satu kartu yang ada didalam kotak surat yang ada di poster, kemudian menulis kalimat di papan tulis sesuai *Redemittel* dengan kosakata yang didapat.

Tahapan yang ketiga yaitu *Development* atau pengembangan. Pada penelitian dirancang untuk mengembangkan media pembelajaran melalui poster dan

kartu menjadi *Poster mit 3D-Postkarte*. Dalam pengembangan media ini, disesuaikan dengan tema *Reisen*. Berikut merupakan spesifikasi media *Poster mit 3D-Postkarte*:

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang memiliki spesifikasi produk, sebagai berikut:

1. Deskripsi Produk:

Media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* pada tema *Reisen* merupakan media inovatif yang menggabungkan antara poster, kotak pos 3D, dan kartu. Media ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dalam bahasa Jerman.

2. Komponen Media:

- a. Poster: Sebagai layar atau papan dasar yang menampilkan ilustrasi destinasi wisata serta ikon negara Jerman. Poster dibuat dalam bentuk *portrait*.
- b. Kotak Pos 3D: Ditempel pada bagian tertentu poster, berfungsi sebagai kantong kartu. Dalam poster terdapat 5 kantong yang ditempelkan pada area tertentu.
- c. Kartu: Berisikan gambar destinasi wisata yang disertai dengan kosakata. Kosakata sesuai dengan gambar pada kartu. Peserta didik diminta menuliskan kalimat sesuai dengan *redemittel* tema *Reisen*. Kartu ini dapat ditarik keluar dari kotak pos dan digunakan sebagai stimulus.

3. Bahan dan Material Poster mit 3D-Postkarte

Pada penelitian ini *Poster mit 3D-Postkarte* berdasarkan ketentuan berikut:

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), poster dibuat menggunakan bahan kertas *Art Paper Glossy* dengan ukuran A3+ (30,5 cm x 45,5 cm). Kotak pos berbentuk kantong-kantong dibuat dengan bahan kertas *Art Paper* dirancang untuk memuat kartu. Menurut Guru Inovatif (2023), kartu dibuat dengan bahan kertas foto dengan ukuran 8 cm x 12 cm.

4. Fungsi dan Manfaat

- a. Dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pendekatan secara visual
- b. Mendukung pembelajaran kosakata tema *Reisen*
- c. Mendorong kemampuan dan kreativitas siswa dalam bahasa Jerman

Setelah itu media yang dikembangkan akan dilakukan validasi dari segi materi dan media oleh ahli bidangnya. Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan materi dan media. Lembar validasi menilai dari

segi materi dan media yang dipilih. Validasi dilakukan menggunakan lembar evaluasi dengan skala penilaian dan indikator yang meliputi kelayakan isi, kebahasaan, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi dianalisis dengan rumus persentase menurut Sugiyono (2016).

$$P = \left(\frac{\sum x}{N} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase
 $\sum x$ = Skor yang diperoleh
 N = Skor Maksimum

Dari perolehan nilai uji validasi, dapat ditentukan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan Sugiyono (2016: 93) dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian

No	Kriteria Kevalidan	Interval Skor	Keterangan
1	Sangat Valid	85%- 100%	Media sangat layak digunakan. Sudah memenuhi hampir seluruh aspek kelayakan dengan sangat baik.
2	Valid	70%- <85%	Media layak digunakan dengan sedikit revisi kecil pada aspek-aspek tertentu.
3	Cukup Valid	55%- <70%	Media masih perlu perbaikan pada beberapa aspek penting agar layak digunakan.
4	Kurang Valid	40%- <55%	Media belum banyak digunakan. Diperlukan perbaikan menyeluruh pada banyak aspek.
5	Tidak Valid	<40%	Media tidak layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bagian ini disajikan hasil dari proses validasi terhadap instrumen yang digunakan dalam penelitian, yaitu angket validasi kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini mencakup 4 aspek utama, yaitu: kelayakan isi atau materi, kebahasaan, tampilan visual atau desain grafis, dan kemudahan penggunaan media. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui media yang dikembangkan layak oleh para ahli media sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh Juli Andrijani, S.Pd., guru Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Menganti, pada tanggal 10 Mei 2025, bertempat di SMA Negeri 1 Menganti, sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh Hendro Aryanto, S.Sn.,M.Si., dosen Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya, pada tanggal 20 Mei 2025. Bertempat di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.

Berikut merupakan hasil dari validasi ahli media dan ahli materi:

Tabel 2. Petunjuk Penilaian Lembar Validasi

Skor	Kategori
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Tabel 3 Lembar validasi ahli media

NO	Indikator Penilaian	Skor					Penilaian
		1	2	3	4	5	
1	Desain <i>Poster mit 3D-Postkarte</i> dengan tema <i>Reisen</i> menarik (gambar dan warna)					✓	Sangat Setuju
2	Font dan Layout pada media sudah konsisten serta mendukung keterbacaan materi				✓		Sangat Setuju
3	Ilustrasi gambar sesuai dengan konteks tema <i>Reisen</i> (Segi tata letak, objek gambar untuk mendukung materi)					✓	Sangat Setuju
4	Ketepatan penempatan gambar pada media pembelajaran					✓	Sangat Setuju
5	<i>Poster mit 3D-Postkarte</i> memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan dengan media konvensional					✓	Setuju
6	Ukuran poster, kantong, dan kartu yang digunakan sesuai standar					✓	Setuju
7	Pengetikan atau penulisan pada media jelas dan rapi					✓	Sangat Setuju
8	Media mudah dibawa, disimpan, dan					✓	Sangat Setuju

*Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Tema Reisen Kelas XII
SMA Negeri 1 Menganti Poster Mit 3D-Postkarte*

	dipindahkan (Kepraktisan Media)						
9	Kemudahan penggunaan media pembelajaran (Proses penggunaan media mudah dipahami oleh guru dan peserta didik tanpa memerlukan instruksi kompleks)					✓	Sangat Setuju
10	Media ini dapat diintegrasikan dalam pembelajaran di Kelas					✓	Setuju
Total							49

Dari tabel hasil penilaian ahli media, maka dapat mengetahui persentase hasil penilaian kelayakan media pada media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* tema *Reisen*. Validasi materi memuat tentang penilaian ahli materi terhadap Redemittel dan kosakata tema *Reisen*. Kosakata dibagi menjadi 5 kategori, yaitu: aktivitas yang dilakukan, barang yang dibawa, pakaian, aktivitas yang dilakukan selama liburan, dan tempat liburan. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan skor sebesar 98%, dari skor yang diperoleh 49 dari 50 poin. Aspek yang dinilai meliputi desain grafis, keterbacaan teks, warna desain, dan ketepatan ukuran. Media ini dinilai sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 4. Petunjuk Penilaian Lembar Validasi

Skor	Kategori
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Tabel 5 Validasi oleh ahli Materi

NO	Indikator Penilaian	Skor					Penilaian
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan alur					✓	Sangat Setuju

	tujuan pembelajaran						
2	Kesesuaian Materi Tema <i>Reisen</i> dengan capaian pembelajaran					✓	Sangat Setuju
3	Penyampaian materi disajikan dengan cara yang menarik					✓	Sangat Setuju
4	Media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menggunakan kosakata tema <i>Reisen</i>					✓	Sangat Setuju
5	Keterlibatan Peserta didik selama Proses pembelajaran				✓		Setuju
6	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas XII					✓	Setuju
7	Materi yang digunakan pada media pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓	Sangat Setuju
8	Kesesuaian kosakata tema <i>Reisen</i> yang digunakan setara dengan A1-A2					✓	Sangat Setuju
9	Materi yang digunakan dapat membantu peserta didik dalam membangun keterampilan dasar berbahasa Jerman					✓	Sangat Setuju
10	Materi dalam media memberikan kesempatan peserta didik				✓		Setuju

untuk menuliskan pengalaman pribadi mereka terkait tema <i>Reisen</i> melalui menulis kalimat.							
Total							48

Dari tabel hasil penilaian ahli materi, maka dapat mengetahui persentase hasil penilaian kelayakan materi pada media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* tema *Reisen*. Validasi media memuat tentang desain media, ukuran poster, kantong, serta kartu, tata letak kantong, pemilihan warna, font, dan ikon yang mengandung unsur Jerman. Hasil validasi ahli materi adalah guru Bahasa Jerman SMA Negeri 1 Menganti. Berdasarkan lembar validasi, skor yang diperoleh 48 dari 50 poin (96%). Penilaian meliputi kesesuaian materi dengan tema *Reisen*. Keberagaman kosakata, dan kesesuaian dengan kompetensi dasar kelas XII. Hasil ini menunjukkan bahwa media sangat sesuai dengan materi ajar dan mendorong penguasaan kosakata secara kontekstual.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* diawali dengan tahapan analisis kebutuhan di lapangan, yaitu melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Jerman di SMAN 1 Menganti. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi pembelajaran aktual dan potensi masalah yang dialami oleh peserta didik. Pengembangan media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* diawali dengan tahapan analisis kebutuhan di lapangan, yaitu melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Jerman di SMAN 1 Menganti. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi pembelajaran aktual dan potensi masalah yang dialami oleh peserta didik.

1. Identifikasi Masalah

Tahapan awal yang dilakukan dalam proses pengembangan adalah mengidentifikasi potensi masalah yang terjadi terhadap siswa SMA Negeri 1 Menganti kelas XII selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata, terutama dalam menyusun kalimat. Selain itu, pembelajaran masih bersifat pasif karena minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini berdampak pada

rendahnya motivasi belajar siswa dan kurangnya partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

2. Analisis Kebutuhan



Gambar 1. Wawancara Guru Bahasa Jerman SMA Negeri 1 Menganti

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru Bahasa Jerman kelas XII SMAN 1 Menganti sebagai informan ahli yang memahami kondisi pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, didapatkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, terlebih media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran dinilai penting dalam membantu peserta didik untuk mengatasi masalah kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata menyusunnya menjadi kalimat. Setelah analisis kebutuhan dilakukan, maka dapat dipahami bahwa dibutuhkan media yang kreatif dan inovatif yang menarik bagi peserta didik dan guru selama proses pembelajaran.

3. Pengumpulan Data

Validasi ahli materi dilakukan oleh Juli Andrijani. S.Pd., guru bahasa Jerman, di SMAN 1 Menganti, serta ahli media kepada Hendro Aryanto, S.Sn, Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya. Kedua ahli tersebut memberikan penilaian melalui angket lembar validasi yang disusun dalam skala penilaian 1-5 skor yang diberikan digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Kemudian hasil skor yang diperoleh dianalisis dengan rumus persentase untuk menentukan tingkat validitasnya. Hasil tersebut menjadi acuan dalam menilai sejauh mana media *Poster mit 3D-Postkarte* layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman

*Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Tema Reisen Kelas XII
SMA Negeri 1 Menganti Poster Mit 3D-Postkarte*

Tahapan setelah melakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah yang ada adalah tahap Desain. Pada tahap ini, merancang media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kompetensi dasar yang ingin dicapai. Pada tahap desain, media dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik virtual peserta didik dan minat mereka terhadap aktivitas yang melibatkan partisipasi secara langsung. Ilustrasi visual disusun agar menarik perhatian dan mempermudah asosiasi makna dengan gambar. Pada tahap desain ini mencakup 2 aspek, yaitu desain materi dan desain media.

1. Desain materi

Dalam pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* disusun berdasarkan tema Reisen yang sesuai dengan pembelajaran Bahasa Jerman di kelas XII SMA. Materi ini bertujuan untuk mengingat dan menggunakan kosakata menjadi kalimat sesuai dengan *Redemittel* konteks tema *Reisen*. Terdapat 36 kosakata yang digunakan dalam media ini. Materi *Redemittel* dikelompokkan berdasarkan empat kategori: tempat wisata, aktivitas liburan, barang bawaan, dan alat transportasi. Kosakata ini dipilih berdasarkan kategori penggunaannya dalam konteks liburan dan sesuai dengan capaian pembelajaran siswa kelas XII.

Materi ini mengacu pada buku *Deutsch ist einfach 3*, *Super Deutsch 3*, dan *Netzwerk A1-A2 (Hüber Verlag)*. Materi ini bertujuan untuk mengingat dan menggunakan kosakata menjadi kalimat sesuai dengan *Redemittel* konteks tema *Reisen*.

Materi dikembangkan berdasarkan 4 aspek utama, yaitu:

1. *Redemittel*

1. Rencana liburan/ sedang berlibur

- a. (?) : *Wohin fährst du im Urlaub?*
(+) : *Ich fahre*
Z.b: *Ich fahre ans Meer.*
- b. (?) : *Wohin möchtest du reisen?*
(+) : *Ich möchte reisen*
Z.b: *Ich möchte in den Bergen reisen.*
- c. (?) : *Wohin machst du Urlaub?*
(+) : *Ich mache Urlaub ...*
Z.b: *Ich mache Urlaub am Strand.*

2. Transportasi liburan

- a. (?) : *Womit fährst du?*
(+) : *Ich fahre ...*
Z.b: *Ich fahre mit dem Bus.*
- b. (?) : *Mit welchem Verkehrsmittel reist du?*
(+) : *Mit ...*
Z.b: *Mit dem Flugzeug.*

3. Barang yang dimasukkan ke dalam koper

- a. (?) : *Was packst du in deinen Koffer ein?*
(+) : *Ich packe ... ein*
Z.b: *Ich packe eine Kamera ein.*

4. Barang yang dibawa

- a. (?) : *Was bringst du mit?*
(+) : *Ich bringe mit*
Z.b: *Ich bringe mein Handy mit.*

5. Aktivitas yang dilakukan

- a. (?) : *Was machst du in den Ferien?*
(+) : *Ich mache ...*
Z.b: *Ich schwimme im Meer*
- b. (?) : *Was machst du im Urlaub?*
(+) : *Ich mache ...*
Z.b: *Ich mache Fotos*

Berikut merupakan kosakata yang diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu:

Tabel 6. Kosakata Tema Reisen

NO	Kosakata	Arti
A	Tempat Liburan/ yang dikunjungi	
1	<i>der Strand</i>	Pantai
2	<i>das Meer</i>	Laut
3	<i>das Dorf</i>	Desa
4	<i>das Museum</i>	Museum
5	<i>der See</i>	Danau
6	<i>der Campingplatz</i>	Tempat kemah
7	<i>der Zoo</i>	Kebun Binatang
8	<i>der Berg</i>	Gunung
B	Aktivitas selama liburan	
1	<i>schwimmen</i>	Berenang
2	<i>wandern</i>	Mendaki
3	<i>angeln</i>	Memancing
4	<i>einkaufen gehen</i>	Pergi Berbelanja
5	<i>fotografieren</i>	Berfoto/Memotret
6	<i>ein Picknick machen</i>	Piknik
7	<i>spazieren gehen</i>	Jalan-jalan
8	<i>ins Kino gehen</i>	Pergi ke Bioskop

9	<i>fahrrad fahren</i>	Bersepeda
C	Barang yang dimasukkan koper	
1	<i>Das Ticket</i>	Tiket
2	<i>Die Kamera</i>	Kamera
3	<i>Der Reisepass/Pass</i>	Pasport
4	<i>Die Tasche</i>	Tas
5	<i>Das Handy</i>	Handphone
6	<i>Der Rucksack</i>	Tas Punggung/Ransel
7	<i>Die Sonnencreme</i>	Sunscreen
D	Pakaian	
1	<i>Das Kleid</i>	Gaun
2	<i>Die Hose</i>	Celana
3	<i>Der Badeanzug</i>	Baju Renang
4	<i>Das T-Shirt</i>	Kaos
5	<i>Das Hemd</i>	Kemeja
6	<i>Die Sonnenbrille</i>	Kacamata
7	<i>Die Schuhe</i>	Sepatu
E	Alat Transportasi	
1	<i>Das Auto</i>	Mobil
2	<i>Das Flugzeug</i>	Pesawat Terbang
3	<i>Der Zug</i>	Kereta
4	<i>Das Motorrad</i>	Sepeda Motor

2. Tahap Desain

Media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

a. Desain Poster

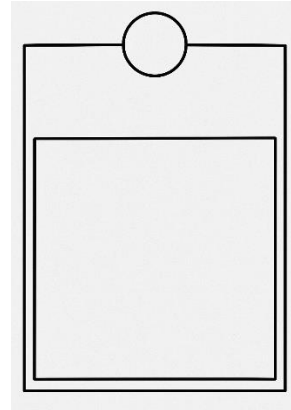


Gambar 2. Desain Poster

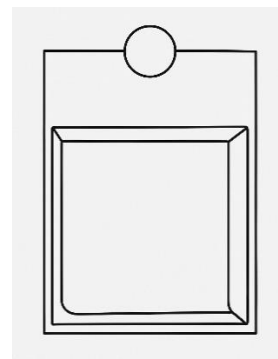
Poster dirancang dalam posisi *potrait* (potret) dengan ukuran 30,5 cm x 46,5 cm. Dengan judul "*Postkarte – Wortschatz auf Deutsch*" terletak di bagian atas poster dengan huruf kapital. Latar belakang dirancang menggunakan tema visual

liburan, seperti balon udara, pesawat, dan ikon-ikon khas liburan.

b. Desain Kotak pos



Gambar 3. Desain poster bagian kotak pos 3D



Gambar 4. Desain Kotak pos 3D



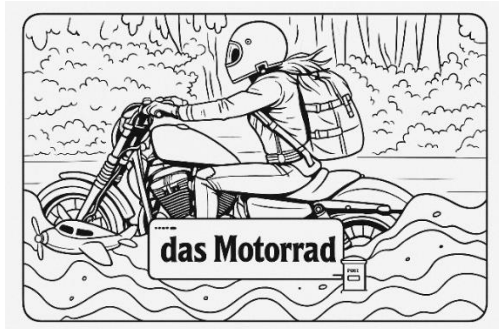
Gambar 5. Desain Ilustrasi Gambar pada Kotak Pos 3D

Pada desain kotak pos berbentuk kantong 3D, yang ditempatkan pada poster sebagai tempat menyimpan kartu kosakata. Terdapat 5 buah kantong yang disesuaikan dengan jumlah kategori kosakata yang digunakan dalam media pembelajaran. Lima kategori tersebut, yaitu: aktivitas yang dilakukan selama liburan, pakaian, barang yang dimasukkan kedalam koper, tempat liburan, dan transportasi yang digunakan untuk liburan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan guru maupun siswa dalam mengakses dan mengelola kartu saat pembelajaran berlangsung. Disetiap kantong diberi gambar pendukung sesuai dengan tema

c. Desain Kartu



Gambar 6. Desain Belakang Kartu



Gambar 7. Desain Depan Kartu

Pada tahap desain ini, komponen kartu belum diwujudkan dalam bentuk cetak, melainkan baru ditampilkan berupa sketsa dan ilustrasi. Kartu dicetak dengan kertas Foto Glossy berukuran 8 cm x 12 cm.

Tahapan setelah melakukan tahap desain adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, mengembangkan media pembelajaran menjadi produk jadi. Berikut merupakan media *Poster mit 3D-Poster* yang telah dikembangkan:

1. Poster

Poster berfungsi sebagai latar atau alas visual bertema perjalanan (*Reisen*). Berikut merupakan spesifikasi poster:

- a. Ukuran : 30,5 cm x 46,5 cm
- b. Bentuk : *Potrait* (potret)
- c. Bahan : Dicetak menggunakan kertas Art Paper
- d. Tema : *Reisen*
- e. Fitur : Terdapat 5 kantong 3D (kotak pos mini) yang ditempelkan pada poster
- f. Warna : Dominasi warna cerah, seperti: merah, biru, dan kuning
- g. Judul Poster :
 - 1) Postkarte : Kotak pos kartu
 - 2) Wortschatz auf Deutsch : Kosakata dalam bahasa Jerman

- h. Isi Poster : Gambar kotak pos merah dengan bendera Jerman, balon udara, pesawat terbang, dan simbol-simbol yang berkaitan dengan perjalanan, seperti koper, kamera, paspor, dan sebagainya



Gambar 8. Poster mit 3D-Postkarte



Gambar 9. Poster bagian samping

Poster tidak hanya terdiri dari permukaan datar, tetapi juga ditambahkan elemen-elemen timbul di setiap ikon nya untuk menambahkan kesan visual yang lebih hidup. Setiap ikon atau simbol pada poster ditempel gambar tambahan berupa potongan gambar yang disusun secara bertingkat di atas permukaan poster. Seperti pada balon udara ditemplei lagi dengan gambar balon udara di atasnya, sehingga menonjol ke luar dan menghasilkan efek 3 dimensi. Teknik ini menciptakan efek visual menarik dan menarik perhatian peserta didik.

2. 3D- Postkarte (Kantong 3D)

Poster memiliki 5 buah kotak pos berbentuk kantong 3D. Pada setiap kantong memiliki kategori yang berbeda, yaitu:

aktivitas yang dilakukan selama liburan, barang yang dibawa, pakaian, tempat yang dikunjungi selama liburan, dan transportasi. Setiap kantong diberi hiasan seperti ikon kota, ikon tema liburan, tempat wisata, dan simbol negara Jerman. Kantong ini berfungsi untuk menyimpan kartu yang digunakan dalam pembelajaran. Letaknya tersebar merata, memudahkan peserta didik mengambil kartu di dalamnya.



Gambar 10. Kantong 3D

Di dalam kantong berisi 6 kartu, berukuran 8 cm x 12 cm. Di setiap kartu terdapat 2 sisi, yaitu:

- a. Bagian depan: kartu menampilkan gambar (Transportasi, tempat wisata, aktivitas yang dilakukan dan barang yang dibawa selama liburan) dan kosakata tema *Reisen*.



Gambar 11. Depan Kartu

- b. Bagian belakang: terdapat judul dan subjudul kartu serta ikon kotak pos, bendera Jerman, langit, pesawat terbang, balon udara, dan laut.



Gambar 12. Belakang Kartua

3. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* dalam proses pembelajaran tema *Reisen* di kelas XII sebagai berikut:

- 1) Guru memperkenalkan media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* dan menjelaskan tujuan penggunaannya,
- 2) Peserta didik mengamati poster yang telah dipasang di papan tulis,
- 3) Peserta didik diminta mengambil satu kartu yang ada di dalam kantong poster secara individu,
- 4) Peserta didik menuliskan kalimat (*Redemittel* yang telah diajarkan) sesuai dengan kosakata yang didapat
- 5) Guru dan peserta didik mendiskusikan jawaban, serta memberikan koreksi jika diperlukan

Media yang dikembangkan menggunakan tiga tahapan metode ADDIE, yaitu: analisis, desain, dan pengembangan. Tahapan analisis kebutuhan di lapangan, yaitu melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Menganti. Kemudian setelah melakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah yang ada adalah tahap desain. Pada tahap ini merancang media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kompetensi dasar yang ingin dicapai. Pada tahap desain mencakup desain materi dan desain media. Pada desain materi mempersiapkan kosakata dan *Redemittel* yang sesuai dengan Tema *Reisen*. Media pembelajaran yang telah didesain kemudian kembangkan. Media yang telah dikembangkan kemudian di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* tema *Reisen*.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasilnya. Pertama, dalam proses pengembangan media *Poster mit 3D-Postkarte* hanya dilakukan hingga tahap 3 dari model ADDIE, yaitu analisis, desain, dan pengembangan, sehingga belum mencakup tahap implementasi dan

Evaluasi. Artinya, media yang telah divalidasi oleh ahli belum diuji langsung kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Dampaknya, efektivitas media dalam penguasaan kosakata belum dapat dibuktikan secara empiris melalui data hasil belajar peserta didik.

Kedua, materi yang dikembangkan dalam media ini dibatasi pada tema kosakata Reisen untuk kelas XII SMA sesuai dengan lingkup kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, media yang dikembangkan belum mencakup tema-tema lain seperti, *Gegenstände in der Schule, Freizeit*, atau *Essen und Trinken* yang juga merupakan bagian dari pembelajaran kosakata dalam capaian pembelajaran bahasa Jerman.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Jerman tema *Reisen* menggunakan *Poster mit 3D-Postkarte* terdapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan yang diterapkan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte* adalah Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), dan Pengembangan (*Development*).
2. Validasi media memuat tentang desain media ukuran poster, kantong, serta kartu, tata letak kantong, pemilihan warna, font, dan ikon yang mengandung unsur Jerman. Hasil Penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media adalah 98%. Kategori kriteria kelayakan yang didapatkan adalah sangat valid, tidak perlu revisi. Kemudian validasi materi memuat tentang penilaian ahli materi terhadap *Redemittel* dan kosakata tema Reisen. Kosakata dibagi menjadi 5 kategori, yaitu: aktivitas yang dilakukan, barang yang dibawa, pakaian, aktivitas, transportasi, dan tempat liburan. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah 96%. Kategori kriteria kelayakan yang didapatkan adalah sangat valid. Kategori kelayakan dari hasil persentase menggunakan teknik analisis data menurut Sugiyono (2016: 93).

Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka diperlukan beberapa saran dalam pengembangan media pembelajaran *Poster mit 3D-Postkarte*, yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dikembangkan lebih lanjut pada jenjang dan tema pembelajaran yang berbeda, serta diuji efektivitasnya dengan metode kuantitatif.

2. Bagi guru bahasa Jerman, disarankan agar media *Poster mit 3D-Postkarte* digunakan sebagai salah satu media alternatif dalam proses pembelajaran kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dasar, S., Unesa, L., Biasa, P. L., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Biasa, P. L., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (n.d.). *Hesti Syamsiyah Muhammad Nurul Ashar*. 1–9.
- DEWI HAMIDAH. (2019). Peran Media Poster Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sdn I Karangan, Balong, Ponorogo. In *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO* (Nomor 210615101). <http://etheses.iainponorogo.ac.id/6609/1/210615101> 1 SKRIPSI DEWI HAMIDAH.pdf
- Dr. Sukiman, M. P. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Failasofah, H. A. (2024). Pengajaran Bahasa Asing Berbasis Pendekatan Multikultural : Pelatihan bagi Guru Sekolah Menengah di Kecamatan Telanaipura Kota Jambi. *JOURNAL OF COMMUNITY DEVELOPMENT*, 1(1), 18–21. <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/comdev%0APengajaran>
- Georgiakaki Manuela, M. B. (2016). *Beste Freunde Deutsch Für Jugendliche*.
- Guru Inovatif. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran (Bab.3) (2)*.
- Hendrawati. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER UNTUK SISWA SMA PADA MATERI ALAT OPTIK. *Jurnal Akuntansi*, 11.
- Isnaini Naffi'an1, Arri Handayani2, D. R. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pendahuluan. *Jurnal Studi Multidispliner*, 8(1), 43–48.
- Khoirul Anafi1), Iskandar Wiryokusumo2), Ibut Priono Leksono3) 1,2, 3Pascasarjana. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Journal Education and development*, 9(4), 433–438.
- Kudriyah, S. (2008). PENGAJARAN BAHASA JERMAN DI INDONESIA. *Pengajaran Bahasa Jerman Di Indonesia*.
- Magfirah Rasyid1), Andi Asmawati Azis2), A. R. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(1), 69–80. <https://doi.org/10.24114/jip.v3i1.42488>

- Nurpadila Agustina. (2023). *Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Makassar. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2034348&val=12153&title=Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2034348&val=12153&title=Penggunaan%20Media%20Kartu%20Kata%20Bergambar%20Untuk%20Meningkatkan%20Kemampuan%20Membaca%20Permulaan)
- Nyoman Sugihartini¹), K. Y. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Okarisma Mailani¹, Irna Nuraeni², Sarah Agnia Syakila³, Jundi Lazuardi⁴ 1,2,3, 4Prodi. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *KAMPRET Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Rina Heryani¹ Haerul². (2023). Peran Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Terhadap Penguatan Karakter Kepemimpinan Bangsa Di Perguruan Tinggi. *Prosiding PIBSI XLV UPGRIS 2023*, 267–274. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/snl/article/view/4875>
- RODIATUSSOLIHAH. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU HURUF (HURUF, GAMBAR, ANGKA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 1 DIRIKU UNTUK SISWA KELAS 1 DI SDN 2 KURANJI TAHUN AJARAN 2023/2024. *Univeristas Muhammadiyah Mataram*, 15(1), 37–48.
- Rokhmatica, L., & Darminto, E. (2007). *HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI TERHADAP DUKUNGAN SOSIAL TEMAN SEBAYA DAN KONSEP DIRI DENGAN PENYESUAIAN DIRI DI SEKOLAH PADA SISWA KELAS UNGGULAN*.
- Spesifikasi, P., Keagamaan, A. P. E., Spesifikasi, P., Bermuatan, A. P. E., Karakter, P., & Spesifikasi, B. P. (2024). *SPESIFIKASI TEKNIK PENGADAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DAN ALAT PEMBELAJARAN*. *Dak*, 3–6.
- Sugiyono, P. D. (2023). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. In *Alfabeta*.
- Talizaro Tafonao. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Wening Udasmoro Nursaktiningrum, & Wardoyo, S. S. U. S. (2015). Naskah Akademik Kebijakan Makro Peningkatan Kemampuan Berbahasa Asing dalam Kerangka Kurikulum Universitas Gadjah Mada, 1988(Sua 1988).
- WIRA FARHAH. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR FLASH CARD DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD NEGERI 05 BABAHROT ACEH BARAT DAYA* (Vol. 9).