



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AR MENGGUNAKAN
ASSEMBLR.STUDIO.COM UNTUK MATERI “KELASENFAHRT”
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN**

***DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY-BASED LEARNING MEDIA
USING ASSEMBLR.STUDIO.COM FOR THE TOPIC "KLASSENFAHRT"
IN GERMAN LANGUAGE LEARNING***

Nur Jelita^{1*}, Indah Aini²

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email: nurjelita2021@gmail.com^{1*}

Article Info

Article history :

Received : 07-06-2025

Revised : 09-06-2025

Accepted : 10-06-2025

Pulished : 12-06-2025

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (AR) menggunakan platform assemblr.studio.com dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman. Fokus utama adalah pada materi Präpositionen mit Dativ dengan tema “Klassenfahrt” untuk siswa kelas XII MAN 1 Medan. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media AR berupa kartu interaktif berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Validasi oleh ahli bahasa dan media menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dan uji coba penggunaan di kelas menunjukkan media ini praktis dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Bahasa Jerman, Präpositionen mit Dativ*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (AR) menggunakan platform assemblr.studio.com dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman. Fokus utama adalah pada materi Präpositionen mit Dativ dengan tema “Klassenfahrt” untuk siswa kelas XII MAN 1 Medan. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media AR berupa kartu interaktif berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Validasi oleh ahli bahasa dan media menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dan uji coba penggunaan di kelas menunjukkan media ini praktis dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Bahasa Jerman, Präpositionen mit Dativ*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jerman di tingkat sekolah menengah sering kali menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam hal penyampaian materi tata bahasa yang kompleks seperti Präpositionen mit Dativ. Materi ini menuntut pemahaman yang mendalam terhadap struktur kalimat dan penggunaan kata depan dalam konteks yang tepat. Sayangnya, metode pengajaran yang masih bersifat tradisional dan didominasi oleh ceramah guru menyebabkan minat belajar siswa menjadi rendah. Kurangnya interaksi dan media belajar yang relevan membuat siswa kesulitan memahami materi secara utuh.



Perkembangan teknologi di bidang pendidikan memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu inovasi yang potensial adalah penggunaan Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran. Dengan AR, siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek virtual dalam lingkungan nyata, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AR dengan menggunakan platform *assemblr.studio.com* untuk membantu siswa memahami materi *Präpositionen mit Dativ* dalam konteks tema 'Klassenfahrt'.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tahapan ini dirancang secara sistematis untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Lokasi penelitian dilakukan di MAN 1 Medan dengan subjek siswa kelas XII MIPA 11. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi siswa. Tahap desain difokuskan pada perancangan media dan latihan pembelajaran yang relevan. Tahap pengembangan dilakukan dengan menyusun materi dan merancang media AR melalui platform *assemblr.studio.com*. Selanjutnya, media diimplementasikan di kelas dan dievaluasi melalui validasi oleh ahli bahasa, ahli media, serta tanggapan guru melalui kuesioner praktikalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi bahwa siswa kelas XII MIPA 11 MAN 1 Medan mengalami kesulitan dalam memahami materi *Präpositionen mit Dativ*, ditambah dengan kurangnya motivasi belajar karena metode pengajaran yang monoton. Observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan latihan tertulis, tanpa dukungan visual atau teknologi interaktif yang mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep gramatikal yang abstrak.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti merancang struktur media pembelajaran berbentuk kartu AR yang memuat informasi tentang tempat-tempat wisata dunia. Konten kartu mencakup teks pendek, ilustrasi, kosakata, dan soal latihan yang mengandung *Präpositionen mit Dativ*. Semua elemen ini dirancang agar sesuai dengan kurikulum dan mudah diintegrasikan dengan platform *assemblr.studio.com* sebagai alat utama pembuatan objek 3D dan interaktivitas.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan difokuskan pada produksi media secara digital. Delapan kartu AR dibuat menggunakan *assemblr.studio.com*, masing-masing menampilkan tempat wisata berbeda dengan narasi dan latihan interaktif. Peneliti menambahkan efek animasi, suara, dan



pengaturan interaksi pada objek 3D untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Kartu kemudian divalidasi oleh ahli bahasa dan media, dan hasilnya menunjukkan media sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Media diuji coba secara terbatas di kelas XII MIPA 11, di mana siswa diminta menggunakan kartu AR dalam sesi pembelajaran. Siswa tampak antusias, mampu mengikuti instruksi, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Guru menyatakan media ini membantu menjelaskan materi dengan lebih menarik dan memperbaiki partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data dari kuesioner guru dan hasil validasi ahli. Guru memberikan skor 92/100 untuk kepraktisan penggunaan media, sementara ahli bahasa dan media memberi penilaian sangat baik terhadap isi, tampilan, dan fungsionalitas. Berdasarkan hasil ini, kartu AR dinyatakan layak dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya pada materi *Präpositionen mit Dativ*.

6. Hasil Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah delapan kartu AR interaktif yang memuat informasi mengenai tempat-tempat wisata dunia seperti Monas, Taj Mahal, Eiffelturm, dan lainnya. Setiap kartu dirancang dengan narasi singkat, kosakata penting, serta latihan pilihan ganda yang berfokus pada penggunaan *Präpositionen mit Dativ*. Dengan memindai QR code pada kartu, siswa dapat mengakses objek 3D yang memperkaya pengalaman belajar secara visual dan interaktif.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang dikembangkan menggunakan platform assemblr.studio.com terbukti efektif membantu siswa memahami materi *Präpositionen mit Dativ* dalam konteks tema *Klassenfahrt*. Model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan media memberikan struktur yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir produk. Kartu AR yang dihasilkan mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami.

Dengan adanya validasi dari para ahli dan uji praktik di lapangan, media ini dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Disarankan agar media sejenis dapat terus dikembangkan untuk topik-topik tata bahasa lainnya, serta diintegrasikan dalam kurikulum pembelajaran interaktif di sekolah. Media AR semacam ini berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang inovatif, relevan, dan mampu menjawab kebutuhan generasi digital masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

Jaramaz, A. (2021). *Planung, Gestaltung und Umsetzung eines eigenen Educasts*. Pädagogische Horizonte, 5(2), 124–139. 2523-5656. Private Pädagogische Hochschule der Diözese Linz, Österreich.



- Kalthoff, H., & Cress, T. (2020). *Digitale Objekte. Pilotschulen und die Erprobung neuer Lernmedien*. ZISU, 9, 23–37. 2198-196X. ZISU (Zentrum für Interdisziplinäre Untersuchungen und UnterrichtsUntersuchung).
- Nengsih, N., Eka, A., & Sunandar, A. (2023). *Development of augmented reality learning media based on assemblr studio web in ecosystem material*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran). 9(2), 277–291. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ningsih, Mirna. (2024). Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) Bahasa Jerman Semester V Jurusan IPA. Medan: MAN 1 MEDAN.
- Pagarra, H., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Edisi Pertama. 978-623-270-091-2. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Refdinal. 2022. *Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Media Pembelajaran*. Edisi pertama. 978-623-275-005-4. Depok. Rajawali Pers.
- Sjarief, W., Rosana, H. (2020). *Super Deutsch Buku Ajar Bahasa Jerman Untuk SMA/MA Kelas XII*. Edisi Pertama. 978-602-430-123-4. Jakarta: Erlangga.