

Integrasi Media Interaktif Wordwall dan Slido dalam Pembelajaran *Landeskunde* di Tingkat Sekolah Menengah Atas

Iwa Sobara^{1*}, Sri Prameswari Indriwardhani², Bambang Sulistio³

¹ Universitas Negeri Malang, Indonesia

² Universitas Negeri Malang, Indonesia

³ SMA Negeri 1 Slawi, Indonesia

*Corresponding author:

E-mail: iwa.sobara.fs@um.ac.id

Abstract

This community service activity aimed to enhance the capacity of German language teachers in Central Java in teaching *Landeskunde* (cultural, geographical, and social knowledge of German-speaking countries) through the integration of interactive media Wordwall and Slido. The activity was carried out on July 18, 2025, at SMAN 3 Surakarta, in collaboration with the Indonesian Association of German Language Teachers (IGBJI) Central Java Branch, and was attended by 30 teachers from various secondary schools. The implementation methods included training on media usage, practice mentoring, and data collection through questionnaires. The results showed that most teachers were already familiar with Wordwall, but its use for *Landeskunde* materials was still limited. Meanwhile, Slido had not been widely used. The main challenges in teaching *Landeskunde* included limited time, teaching resources, and engaging methods. However, the majority of teachers expressed their willingness to use Wordwall and Slido if adequate guidance and training were available. This activity made a tangible contribution by broadening teachers' perspectives on the use of digital media for more interactive and contextual cultural learning.

Keywords: *Landeskunde*, Wordwall, Slido, interactive media, community service.

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa asing tidak hanya menekankan pada penguasaan linguistik, tetapi juga pada pemahaman budaya masyarakat penuturnya. Terdapat berbagai pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, namun efektivitasnya tidak selalu optimal (Annisa et al., 2025). Dalam konteks pengajaran bahasa Jerman, *Landeskunde* merupakan komponen penting (Nicolaescu, 2021) yang mencakup informasi tentang geografi, sejarah, budaya, kebiasaan, hingga sistem sosial negara-negara berbahasa Jerman. Istilah *Landeskunde* lazim digunakan di negara-negara berbahasa Jerman (Jerman, Austria, Swiss, dan Liechtenstein atau disingkat DACHL) serta memiliki keterkaitan erat dengan pembelajaran bahasa asing (Kramer, 2000). Dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing, terdapat berbagai pandangan mengenai definisi *Landeskunde*. Penning (dalam Buchholz, 2007) memandang *Landeskunde* sebagai kajian terhadap aspek-aspek non-linguistik, termasuk norma dan pola komunikasi yang esensial untuk memahami

How to cite:

Sobara, et al. (2025). Integrasi Media Interaktif Wordwall dan Slido dalam Pembelajaran *Landeskunde* di Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Innovative Journal of Community Engagement*. Nexus Publishing. ISSN: 3088-957X. Pages 1-15. doi: [10.63011/ijce.v1i2.12](http://dx.doi.org/10.63011/ijce.v1i2.12).

budaya asing. Dengan demikian, *Landeskunde* tidak diposisikan sebagai disiplin ilmu yang berdiri sendiri, melainkan bersifat interdisipliner dan memiliki hubungan erat dengan berbagai bidang ilmu seperti geografi, politik, sejarah, dan sosiologi (ibid.). Pengenalan materi *Landeskunde* di sekolah menengah diharapkan dapat membentuk pemahaman lintas budaya serta meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa asing secara holistik. Meskipun berbagai penelitian telah mengulas pentingnya *Landeskunde*, implementasinya di kelas masih terbatas karena kurangnya penguasaan guru terhadap media digital. Oleh karena itu, integrasi Wordwall dan Slido dipilih untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pembelajaran budaya Jerman.

Dalam praktiknya, pengajaran *Landeskunde* masih menemui sejumlah kendala, seperti keterbatasan waktu, kurangnya media dan sumber ajar yang menarik, serta rendahnya minat siswa terhadap materi budaya. Kondisi ini berdampak pada jarangnyanya penyampaian materi *Landeskunde* di kelas dan kurang optimalnya pemahaman siswa. Hasil studi pendahuluan juga menunjukkan bahwa guru bahasa Jerman yang tergabung dalam IGBJ dan MGMP Jawa Tengah mengalami kesulitan dalam mengajarkan *Landeskunde*, terutama karena keterbatasan sumber serta metodik-didaktik yang sesuai. Era Society 5.0 ditandai oleh pemanfaatan teknologi informasi yang saling terhubung dan berperan penting dalam menunjang aktivitas kehidupan sehari-hari (Asmorodina, Ibrahim.& Aini, D.N., 2025). Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, media digital interaktif seperti Wordwall dan Slido menawarkan potensi besar dalam memperkaya pembelajaran. Wordwall memungkinkan guru membuat latihan interaktif yang menyenangkan, sedangkan Slido dapat digunakan untuk polling, kuis, dan diskusi interaktif secara real time. Kedua platform ini berpotensi menjadi solusi kreatif dalam menyampaikan materi *Landeskunde* secara menarik dan partisipatif.

Sejumlah penelitian terdahulu menyoroti potensi media digital dalam mendukung pembelajaran bahasa asing, baik untuk aspek linguistik maupun budaya. Misalnya, penggunaan gamification dan quiz-based platforms terbukti meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Namun, studi yang secara khusus membahas pemanfaatan media interaktif untuk mendukung pengajaran *Landeskunde* di tingkat SMA, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman di Indonesia, masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya ruang inovasi sekaligus kontribusi akademik yang dapat diberikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperkenalkan dan melatih guru dalam menggunakan Wordwall dan Slido untuk pembelajaran *Landeskunde*. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengetahui persepsi, tantangan, serta kesiapan guru dalam mengintegrasikan media interaktif tersebut dalam pembelajaran bahasa Jerman di sekolah menengah atas (SMA).

Tinjauan Pustaka

Media Interaktif dan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Jerman

Dalam era digital, teknologi berperan penting dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu bidang ilmu pendidikan yang berkembang paling cepat. Pemanfaatan alat pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya memungkinkan terciptanya pembelajaran aktif, baik melalui integrasi di kelas maupun dalam ruang belajar virtual, tetapi juga mendorong peningkatan hasil kognitif dan nonkognitif siswa (Khalid et al., 2024). Evaluasi

kognitif, seperti kinerja akademik, tetap menjadi indikator penting kualitas pembelajaran, sementara hasil nonkognitif mencakup efikasi diri, regulasi diri, motivasi, dan beban kognitif. Dibandingkan dengan pembelajaran pasif tradisional, pembelajaran aktif berbasis teknologi terbukti memberikan manfaat pada kedua aspek tersebut (Shi et al., 2020).

Dalam konteks didaktik, media dapat dipahami sebagai alat untuk menyimpan, menyampaikan, dan mengolah informasi yang relevan dengan pembelajaran dan pengajaran, yang sekaligus dapat mendukung proses berpikir individu maupun komunikasi sosial (Petko, 2014). Media interaktif, seperti aplikasi, gim, serta realitas virtual dan *augmented reality*, dengan karakteristik desainnya yang khas, menawarkan beragam peluang untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Jerman (Boelmann et al., 2024). Permainan atau *games* menuntut peserta didik untuk menghadapi tantangan yang merangsang aktivitas kognitif, yang perlu diselesaikan dengan cara kreatif dan berfokus pada pemecahan masalah (Boelmann et al., 2022; Boelmann & König, 2022; Schöffmann, 2021).

***Landeskunde* sebagai Bagian Integral Pembelajaran Bahasa**

Walaupun telah ada berbagai inisiatif, seperti rumusan tesis ABCD dan prinsip D-A-CH(L), upaya integrasi keberagaman bahasa dan budaya wilayah berbahasa Jerman terus didorong. Inisiatif tersebut mencakup penerapannya dalam proses pembelajaran, pelatihan, dan pengembangan materi ajar (Wolbergs, 2013). Namun, penerapan *Landeskunde* dalam kurikulum pengajaran bahasa asing masih menunjukkan perbedaan signifikan antar negara. Selain itu, aspek ini kerap kali kurang mendapat perhatian yang layak (Tammenga-Helmantel, 2019).

Menurut tesis ABCD (Fechner, 1990), *Landeskunde* bukan mata pelajaran tersendiri, melainkan bagian integral dari pembelajaran bahasa yang dapat diperkuat melalui kegiatan seperti pertukaran budaya. Kajian ini tidak terbatas pada negara dan institusi, tetapi mencakup aspek nasional, regional, dan lintas batas di wilayah berbahasa Jerman. Prinsip DACHL menegaskan pentingnya keragaman budaya dan bahasa dalam *Landeskunde*, yang mencakup semua negara, bahasa, dan budaya dalam pengajaran bahasa asing. Sudah menjadi pengetahuan umum bahwa terdapat perbedaan dialektal dan budaya yang signifikan di dalam wilayah berbahasa Jerman. Hal ini dikenal dengan prinsip negara-negara DACHL (Ciepielewska-Kaczmarek et al., 2020; Polenz, 1990). Oleh karena itu, *Landeskunde* mencakup semua bahasa, negara, dan budaya yang terlibat dalam pembelajaran bahasa asing.

Akibatnya, belum tersedia konsep metodologis-didaktis yang komprehensif bagi para pengajar mengenai bagaimana proses pembelajaran interkultural dapat dilaksanakan secara konkret di kelas (Witte, 2009). Hal ini sering membuat para pengajar menerapkan *Landeskunde* secara serampangan atau bahkan mengabaikannya, kecuali jika buku ajar menyediakan materi khusus terkait hal tersebut. Dalam diskursus akademik, aspek *Landeskunde* dalam praktik pengajaran interkultural pun masih belum cukup diperhatikan (Maijala, 2008).

Penelitian tentang *Landeskunde* dalam pembelajaran bahasa Jerman dalam beberapa dekade ini sudah banyak dilakukan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Tanir (2022). Penelitian ini membahas tentang bagaimana pengaruh *Landeskunde* terhadap proses pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing kedua yang dialami oleh siswa dan persamaan serta perbedaan yang membedakan antara bahasa ibu dan bahasa target. Untuk memperoleh data penelitian, Tanir melakukan wawancara semi terstruktur. Data yang

diperoleh kemudian dianalisis menggunakan prosedur analisis tematik enam langkah yang dikembangkan oleh Braun dan Clarke (2006). Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa faktor guru, muatan pelajaran, dan dorongan belajar siswa dalam pengajaran *Landeskunde* terungkap sebagai penentu keberhasilan implementasi bahasa Jerman sebagai pembelajaran bahasa kedua. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa guru merupakan faktor yang berperan penting dalam mentransmisikan budaya, membimbing proses pengajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan merancang materi pelajaran yang efektif. Dengan demikian, siswa yang sadar akan budaya bahasa target memperoleh kemampuan untuk menoleransi perbedaan budaya. Dengan kata lain, mereka telah menjauh dari prasangka terhadap perbedaan budaya dan mencoba berpikir kritis.

Penelitian lain yang mengangkat tema *Landeskunde* adalah penelitian yang dilakukan oleh Lailatussyarifah (2019). Pada penelitian tersebut disebutkan bahwa para pemelajar bahasa Jerman di Asia Tenggara mengalami kesulitan untuk memperoleh pengalaman kehidupan nyata karena faktor geografis. Pemelajar hampir tidak mendapat kesempatan untuk mengunjungi museum di Jerman untuk melihat karya seni asli seperti artefak sejarah atau lukisan dari Jerman. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan *virtual exhibition* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran *Landeskunde*. Pameran virtual memungkinkan pengguna tidak hanya untuk menampilkan karya seni dalam berbagai ruang 3D yang dirancang khusus, tetapi juga untuk berinteraksi dengan pengunjung dari seluruh dunia. Penelitian ini juga bermaksud mengkaji dan memberikan alternatif proses pengajaran dalam rangka membantu pemelajar untuk mempelajari bagaimana kehidupan masyarakat Jerman berdasarkan lukisannya dengan bantuan pameran virtual.

Wordwall dan Slido

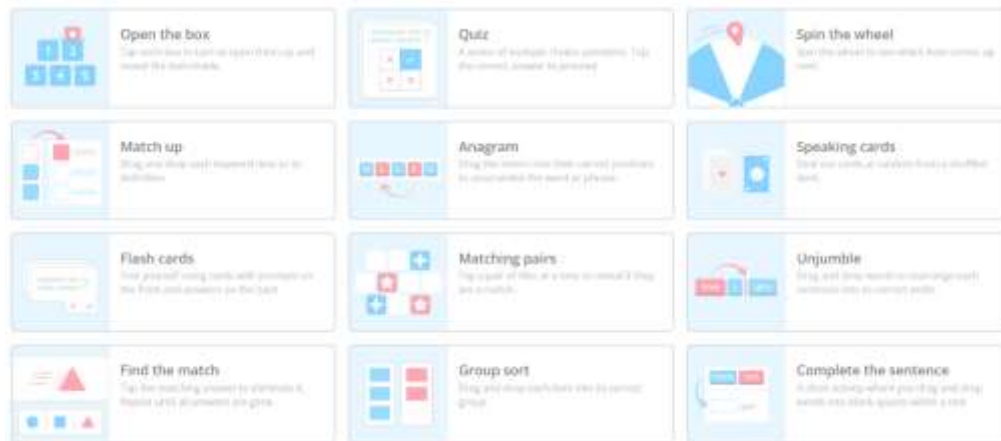
Wordwall merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan guru membuat aktivitas interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa (Anggrainy, 2024). Hal senada juga dikatakan oleh Ramanda et al. (2024) dan Vista et al. (2023), bahwa Wordwall merupakan platform berbasis web yang memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang berbagai aktivitas interaktif, seperti permainan, teka-teki, dan kuis. Platform ini dipandang fleksibel dan menarik karena dapat disesuaikan dengan materi ajar, sehingga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit.

Untuk dapat membuat materi pembelajaran yang dalam Wordwall disebut aktivitas, pengguna harus melakukan pendaftaran. Pendaftaran ini bisa dilakukan dengan registrasi individu atau menggunakan akun Google yang sudah ada. Dalam versi dasar gratis tersedia 12 *template* yang dapat digunakan. Bahkan pada *template* gratis yang ditawarkan, sudah tersedia pilihan yang sesuai untuk berbagai topik.

Berikut ini adalah ringkasan *template* yang ada pada versi dasar:

Gambar 1. Tampilan Fitur pada Wordwall

Sumber:

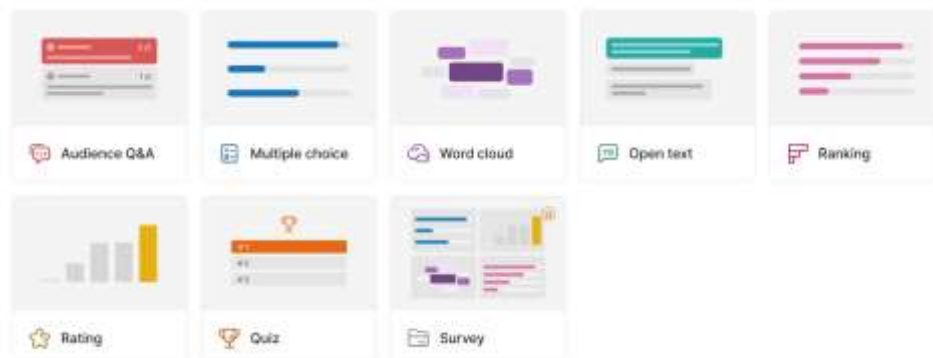


<https://wordwall.net/create/picktemplate> (20 Agustus 2025)

Sementara itu, Slido merupakan sebuah platform online yang memungkinkan audiens berpartisipasi secara aktif dalam sebuah presentasi maupun pembelajaran di kelas. Untuk menggunakannya, peserta hanya membutuhkan perangkat seluler, baik *smartphone*, tablet, maupun laptop, yang terhubung dengan internet.

Versi gratis Slido memungkinkan pembuatan hingga tiga jajak pendapat interaktif dalam berbagai format untuk satu “event”. Melalui fitur *Question & Answer*, peserta dapat mengajukan pertanyaan mereka secara langsung kepada pemateri. Penggunaan platform ini tergolong sederhana dan intuitif, baik dari sisi pemateri maupun peserta.

Gambar 2. Tampilan Fitur pada Slido



Sumber: <https://admin.sli.do/event/5CN2FSRb7HJQ4thubfvihz/polls> (20 Agustus 2025)

Slido memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung pembelajaran interaktif. Platform ini memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan para peserta, misalnya melalui *polling*, kuis, atau sesi tanya jawab. Selain itu, penggunaannya tergolong sederhana dan mudah dioperasikan, sehingga dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan tanpa kesulitan berarti.

Kepraktisan Slido juga terlihat dari fakta bahwa peserta tidak perlu melakukan registrasi untuk bergabung. Meski begitu, pengajar tetap dapat meminta peserta melakukan login dengan nama atau alamat e-mail apabila diperlukan. Akses ke platform ini sangat fleksibel, karena dapat dilakukan melalui *smartphone*, tablet, laptop, maupun PC.

Fitur *Question & Answer* (Q & A) memungkinkan peserta mengajukan pertanyaan secara langsung, sementara jawaban maupun pertanyaan dapat ditampilkan secara *real time* kepada seluruh peserta. Dengan demikian, interaksi dalam kelas, baik tatap muka maupun

daring, menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Namun demikian, dalam versi gratisnya, pemanfaatan fitur Slido masih terbatas. Pengguna hanya dapat membuat maksimal tiga jajak pendapat interaktif untuk setiap acara atau pertemuan.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan model analisis Miles dan Huberman.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap: (1) perencanaan pelatihan dengan pemilihan materi *Landeskunde*, (2) pelaksanaan pelatihan selama dua hari menggunakan Wordwall dan Slido, dan (3) evaluasi melalui kuesioner dan wawancara semi-terstruktur. Data dianalisis menggunakan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan model Miles dan Huberman.

Bentuk Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* interaktif yang memperkenalkan teori dasar *Landeskunde* serta menekankan pentingnya integrasi media digital dalam pembelajarannya. Selanjutnya, peserta mengikuti pelatihan praktik penggunaan dua media interaktif, yaitu Wordwall dan Slido, untuk menyusun materi *Landeskunde*. Pada bagian akhir, kegiatan ditutup dengan diskusi dan refleksi yang memberikan ruang bagi peserta untuk menanggapi tantangan yang dihadapi serta merumuskan strategi implementasi di kelas masing-masing.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendukung pemetaan kebutuhan dan evaluasi kegiatan, data dikumpulkan melalui beberapa cara. Pertama, angket tertulis diberikan sebelum dan sesudah kegiatan, yang mencakup informasi mengenai latar belakang mengajar, pengalaman penggunaan media digital, serta persepsi guru terhadap efektivitas Wordwall dan Slido. Kedua, dilakukan dokumentasi kegiatan berupa foto, video, serta hasil karya guru dalam bentuk *template* Wordwall dan Slido yang telah mereka susun selama pelatihan.

Teknik Analisis Data

Data dari angket dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif, mengikuti tiga tahapan analisis menurut Miles dan Huberman (1994). Pertama, dilakukan reduksi data, yaitu penyederhanaan dan pengelompokan data ke dalam kategori tematik, seperti tingkat penggunaan media, materi *Landeskunde*, dan tantangan pengajaran. Kedua, penyajian data disusun dalam bentuk tabel, diagram, serta narasi untuk mempermudah pemahaman. Ketiga, penarikan kesimpulan dilakukan dengan merumuskan temuan utama beserta implikasinya terhadap pengembangan pembelajaran *Landeskunde* di sekolah.

Hasil

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 30 guru Bahasa Jerman dari berbagai SMA/MA/SMK di Jawa Tengah. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui angket dan diskusi selama pelatihan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Karakteristik Peserta Pelatihan

Para peserta *workshop* ini merupakan guru mata pelajaran Bahasa Jerman dari berbagai SMA dan SMK di Jawa Tengah. Mereka berasal dari sekolah-sekolah negeri maupun swasta yang tersebar di beberapa daerah, antara lain SMAN 6 Surakarta, SMAN 1 Grabag, SMA Taruna Nusantara Magelang, SMKN 1 Mojosongo, SMAN 1 Salatiga, SMAN 1 Boyolali, SMK Negeri 1 Selo, SMAN 1 Pemalang, SMAN 1 Temanggung, SMA Negeri 1 Polanharjo Klaten, SMAN 1 Puworejo, SMA Negeri 3 Wonogiri, SMA Negeri 2 Salatiga, SMA Negeri 1 Slawi, SMAN 2 Klaten, SMAN 3 Pemalang, SMA Pangudi Luhur St. Yosef Surakarta, SMK Negeri 2 Purworejo, SMA Negeri 1 Karanganyar Klaten, SMKN 1 Nogosari, SMK Negeri 1 Pemalang, SMAN 3 Surakarta, SMA Negeri 2 Sukoharjo, SMK Negeri 7 Semarang, SMAN 5 Surakarta, SMAN 2 Pemalang, SMAN 1 Prembun, serta SMA Negeri 2 Sukoharjo.

Gambar 3. Narasumber dan Peserta Pelatihan

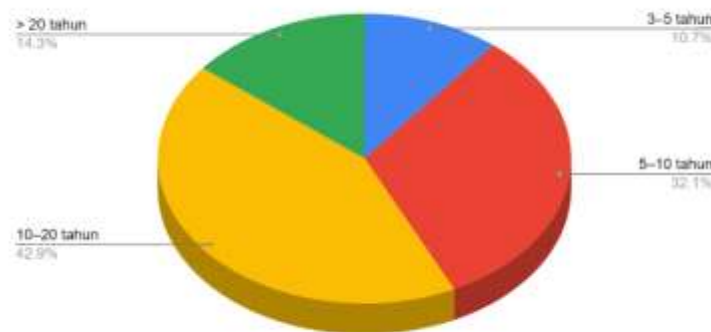


Kehadiran para guru dari berbagai sekolah ini menunjukkan adanya komitmen yang kuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman. *Workshop* ini menjadi sarana berbagi pengetahuan, bertukar pengalaman, serta memperkuat jejaring profesional antarpendidik, sehingga diharapkan dapat memberi kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran bahasa Jerman di sekolah menengah di Jawa Tengah. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sobara & Qur'aniwati, 2023) yang menyebutkan bahwa guru bahasa Jerman di Indonesia mengembangkan kompetensi melalui berbagai pelatihan untuk meningkatkan strategi mengajar, pemanfaatan teknologi, dan media pembelajaran inovatif.

Lama Menajar

Sebagian besar peserta *workshop* memiliki pengalaman mengajar 10-20 tahun (42,86%), disusul oleh kelompok dengan pengalaman 5-10 tahun (32,14%). Selain itu, terdapat peserta yang masih relatif baru dengan pengalaman 3-5 tahun (10,71%), serta sejumlah guru senior yang telah mengajar lebih dari 20 tahun (14,29%). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini diikuti oleh para pendidik yang sudah sangat berpengalaman, sehingga pelatihan pemanfaatan media interaktif seperti Wordwall dan Slido dapat langsung dikaitkan dengan praktik kelas yang mereka jalankan.

Gambar 4. Diagram Lama Mengajar



Evaluasi Pelaksanaan *Workshop*

Berdasarkan hasil angket, dapat diketahui bahwa mayoritas peserta (71,43%) menilai materi *workshop* sangat relevan dengan kebutuhan mereka dalam mengajar *Landeskunde*, sedangkan sebagian lainnya (28,57%) menilai materi tersebut tetap relevan dan bermanfaat. Dari segi interaktivitas, sebagian besar peserta (71,43%) menganggap *workshop* berlangsung sangat interaktif, sementara sisanya (28,57%) menilai cukup interaktif, sehingga secara umum tingkat interaktivitas *workshop* dapat dikategorikan tinggi. Lebih lanjut, sebagian besar peserta (89,29%) menyatakan kemungkinan besar akan menggunakan Slido atau Wordwall dalam pembelajaran *Landeskunde* di kelas, sedangkan sebagian kecil lainnya (10,71%) menilai penggunaannya masih mungkin dilakukan. *Workshop* ini dinilai memberikan manfaat yang signifikan, terutama berupa pengetahuan baru terkait pemanfaatan media digital seperti Slido dan Wordwall dalam pembelajaran, serta variasi metode dan strategi yang lebih kreatif, inovatif, dan menarik untuk meningkatkan interaktivitas kelas. Selain itu, *workshop* juga memperkuat pemahaman peserta mengenai pentingnya *Landeskunde* dalam pembelajaran bahasa Jerman serta menumbuhkan motivasi baru bagi guru maupun siswa dalam proses belajar. Kendati demikian, peserta juga mengidentifikasi sejumlah tantangan dalam penerapan Slido dan Wordwall, khususnya terkait aspek akses internet dan perangkat, kesiapan siswa maupun guru, serta keterbatasan platform itu sendiri.

Tantangan dalam Penerapan Media Interaktif

Dalam penerapan media interaktif seperti Slido dan Wordwall, guru maupun siswa menghadapi sejumlah kendala yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Hambatan utama berasal dari aspek teknis, terutama jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan kuota, serta akses *wifi* sekolah yang belum merata. Di samping itu, tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai, sebab sebagian hanya mengandalkan telepon genggam sederhana atau bahkan tidak memiliki perangkat pribadi. Dari sisi siswa, tantangan lain muncul dalam bentuk rendahnya partisipasi aktif. Tidak semua siswa mau menjawab melalui Slido, dan sebagian lebih terfokus pada aspek permainan Wordwall tanpa memperhatikan tujuan pembelajaran, sehingga hasil belajar tidak selalu optimal. Bagi guru, kesulitan terletak pada

kebutuhan waktu untuk mempersiapkan konten, keterbatasan fitur pada versi gratis sehingga kadang menuntut biaya berlangganan, serta dinamika kelas yang dapat menjadi terlalu ramai ketika kegiatan berlangsung. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi kendala, terutama ketika koneksi internet melambat, disertai kenyataan bahwa tidak semua materi dapat secara langsung disajikan dalam bentuk kuis atau permainan digital.

Praktik Pembelajaran *Landeskunde* dan Pemanfaatan Media Interaktif

Sebagian besar guru menyatakan telah mengajarkan materi *Landeskunde* di kelas, meskipun frekuensinya masih rendah. Hanya beberapa yang menyisipkan materi ini setiap minggu, sementara sebagian besar lainnya menyampaikannya satu atau dua kali dalam sebulan, atau bahkan lebih jarang. Materi *Landeskunde* yang paling sering diajarkan meliputi geografi Jerman, tradisi dan kebudayaan, makanan khas, serta tokoh terkenal.

Metode yang digunakan umumnya bersifat konvensional, seperti presentasi PowerPoint, video YouTube, diskusi kelas, dan lembar kerja (Arbeitsblatt). Tantangan utama yang dihadapi guru antara lain keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya sumber ajar yang menarik, serta kesulitan dalam menemukan metode penyampaian yang interaktif dan sesuai konteks siswa.

Mayoritas responden (lebih dari 80%) telah mengenal dan menggunakan Wordwall, terutama untuk pengajaran kosakata dan tata bahasa. Namun, hanya sebagian kecil yang pernah menggunakan Wordwall untuk menyampaikan materi *Landeskunde*. Setelah diperkenalkan dengan fitur dan potensi Wordwall dalam pelatihan ini, guru menyatakan bahwa media ini “cukup” hingga “sangat efektif” digunakan untuk membuat pembelajaran *Landeskunde* lebih menarik dan interaktif.

Berbeda dengan Wordwall, sebagian besar guru (81,25%) belum pernah menggunakan Slido dalam pembelajaran. Hanya beberapa peserta yang menyatakan pernah mencobanya, biasanya untuk kuis, polling pendapat, atau evaluasi pemahaman siswa. Setelah diperkenalkan dalam pelatihan, guru menilai Slido memiliki potensi besar untuk digunakan dalam kegiatan diskusi, refleksi, maupun evaluasi pemahaman budaya.

Hasil Karya Peserta *Workshop*

Gambar 5. Sistem Pendidikan di Jerman



Gambar di atas menunjukkan hasil karya salah satu kelompok peserta pelatihan yang membuat latihan bertema sistem pendidikan di Jerman (Deutsches Schulsystem). Pada Latihan tersebut siswa diberikan 10 soal pilihan ganda. Pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah tentang sistem sekolah di Jerman: lama *Grundschule* (4 tahun), *Abitur* di *Gymnasium*, hari

pertama sekolah (*Einschulung*) dengan *Schultüte*, awal liburan musim panas yang berbeda di tiap *Bundesland*, skala nilai, kewenangan *Bundesländer* dalam sistem sekolah, serta *duale Ausbildung* sebagai kombinasi sekolah dan praktik kerja.

Gambar 6. Negara-negara Bagian di Jerman



Gambar di atas merupakan hasil karya kelompok lain dalam pelatihan, dengan tema tentang negara-negara bagian di Jerman (*Bundesländer Deutschlands*). Dalam latihan ini, siswa diminta mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang telah disediakan. Mereka harus berhati-hati karena hanya diberi tiga kesempatan untuk melakukan kesalahan. Jika melebihi batas tersebut, kesempatan berakhir atau dinyatakan *Game Over*.

Gambar 7. Tema “Essen und Trinken”



Latihan di atas mengangkat tema “Essen und Trinken” (makanan dan minuman). Dalam kegiatan ini, siswa diminta menemukan jawaban yang benar. Kuliner khas Jerman sangat beragam, mulai dari *Currywurst* yang disebut makanan nasional, Bier khas Bayern, hingga *Vollkornbrot* yang terkenal di dunia. Dari Nürnberg ada *Rostbratwurst*, sementara *Kartoffeln* sering menjadi pendamping daging. Bayern identik dengan *Sauerkraut* dan *Schweinshaxe*, dinikmati di *Biergarten*. Saat Natal, orang Jerman menyajikan *Stollen*, sedangkan Berlin dikenal sebagai tempat lahirnya *Currywurst* dan Berliner. Tak ketinggalan, *Schwarzwälder Kirschtorte* menjadi kue ikonik dengan ceri dan krim.

Gambar 8. "Alltag in einer Stadt"



Gambar di atas menampilkan contoh latihan dengan Slido menggunakan fitur *Word Cloud*. Siswa menuliskan satu kata terkait tema "Alltag in einer Stadt". Setelah waktu berakhir, guru dapat menampilkan hasilnya di layar. Kata-kata yang ditulis siswa muncul bersama, dan kata yang paling sering disebut akan tampak lebih jelas dengan ukuran lebih besar dibandingkan kata lainnya.

Gambar 9. "Lichtlos Restaurant"



Dalam latihan tersebut, siswa diminta menuliskan alasan dalam sebuah kalimat. Topiknya adalah apakah mereka ingin mencoba restoran di Jerman yang gelap seperti gua (Lichtlos Restaurant). Restoran ini mengusung tema kehidupan seorang tunanetra yang sehari-hari harus hidup tanpa penglihatan.

Pembahasan

Mayoritas guru memiliki pengalaman panjang (10-20 tahun) dalam mengajar bahasa Jerman, namun pemanfaatan media digital untuk *Landeskunde* masih terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa lamanya pengalaman tidak otomatis berbanding lurus dengan keterbukaan terhadap inovasi digital. Kompetensi digital merupakan keterampilan mendasar bagi pendidik di era teknologi. Penguasaan perangkat digital tidak hanya mendukung

penyampaian materi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa secara menyeluruh (Nurhayati et al., 2024). Minimnya penggunaan lebih dipengaruhi oleh keterbatasan pelatihan, materi, dan dukungan, bukan semata resistensi guru berpengalaman. Oleh karena itu, literasi digital perlu diperkuat agar guru lebih percaya diri mengintegrasikan media interaktif seperti Wordwall dan Slido.

Para peserta *workshop* menilai materi pelatihan sangat relevan dan bermanfaat bagi praktik pembelajaran mereka. Penilaian ini memperlihatkan bahwa kebutuhan nyata guru di lapangan sejalan dengan topik yang diberikan, terutama dalam hal strategi inovatif untuk pengajaran *Landeskunde*. Integrasi Wordwall dan Slido dinilai memiliki potensi besar untuk memperkuat pembelajaran, menjadikannya lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual bagi siswa. Pelatihan ini sekaligus membuka peluang untuk mendorong pemanfaatan media digital secara lebih luas dalam pengajaran budaya Jerman di sekolah. Lebih jauh, pembelajaran bahasa Jerman tidak dapat dipisahkan dari muatan budaya. Melalui pendekatan interkultural yang diperkaya dengan dukungan media digital, guru dapat melampaui sekadar pengajaran fakta menuju pembentukan pemahaman lintas budaya yang lebih mendalam (Indriwardhani et al., 2022).

Kendala yang dihadapi guru dalam penerapan media interaktif dapat dikelompokkan menjadi aspek teknis, pedagogis, dan praktis. Dari sisi teknis, masalah utama terletak pada keterbatasan internet dan perangkat siswa. Secara pedagogis, tantangan muncul berupa partisipasi siswa yang rendah serta dinamika kelas yang sulit dikendalikan. Sementara itu, dari segi praktis, guru dihadapkan pada keterbatasan waktu dan biaya berlangganan platform. Tantangan berupa keterbatasan infrastruktur teknologi, kesenjangan kompetensi digital guru, serta akses internet masih menjadi isu utama yang perlu mendapat perhatian serius dari pemerintah, sekolah, maupun komunitas pendidikan (Putri et al., 2025). Temuan ini membuka ruang diskusi mengenai sejauh mana infrastruktur dan kompetensi digital berpengaruh terhadap efektivitas inovasi media dalam pembelajaran bahasa asing.

Materi *Landeskunde* yang diajarkan para peserta *workshop* selama ini masih terbatas pada pembahasan geografi, budaya, makanan khas, dan tokoh terkenal, dengan metode konvensional seperti PowerPoint, video, dan diskusi. Kondisi ini membuat pembelajaran cenderung faktual dan kurang interaktif. Media digital seperti Wordwall dan Slido dapat menjadi solusi, karena memungkinkan siswa belajar budaya secara lebih aktif, reflektif, dan lintas budaya melalui kuis, polling, maupun permainan interaktif. Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran terbukti dapat merangsang kreativitas siswa melalui fleksibilitas konten, fitur permainan yang interaktif, serta peluang kolaborasi yang mendorong lahirnya berbagai perspektif (Hidayaty et al., 2022).

Hasil karya para peserta *workshop* berupa kuis tentang Schulsystem, Bundesländer, Essen und Trinken, Alltag in einer Stadt, hingga Lichtlos Restaurant memperlihatkan kreativitas mereka dalam menghubungkan tema budaya dengan media digital. Karya-karya ini tidak hanya menjadi bukti penerapan strategi inovatif, tetapi juga dapat dijadikan model praktik baik yang mendorong pembelajaran berbasis pengalaman. Lebih jauh, integrasi media digital semacam ini berpotensi membuka ruang refleksi lintas budaya, sehingga siswa tidak sekadar mempelajari fakta, tetapi juga memahami dan membandingkan fenomena kehidupan sehari-hari antara Jerman dan Indonesia. Integrasi media digital dalam pembelajaran interkultural memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan literasi budaya, serta membentuk individu yang lebih terbuka dan peka terhadap keragaman global (Hardika et al., 2025).

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memperlihatkan bahwa guru Bahasa Jerman di Jawa Tengah umumnya sudah berpengalaman dalam mengajar. Namun, pembelajaran *Landeskunde* masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait keterbatasan waktu, media, dan metode penyampaian. Selama ini, Wordwall telah cukup dikenal dan digunakan oleh sebagian besar guru, meskipun lebih sering untuk materi kosakata dan tata bahasa, sementara pemanfaatannya untuk *Landeskunde* masih sangat terbatas. Di sisi lain, Slido merupakan media yang relatif baru sehingga belum banyak dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Melalui pelatihan, para guru mendapatkan pengalaman langsung menggunakan kedua media tersebut. Hasilnya, mereka menilai Wordwall dan Slido memiliki potensi besar untuk menjadikan pembelajaran *Landeskunde* lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan bagi siswa. Mayoritas guru juga menyatakan kesediaannya untuk mengintegrasikan kedua media ini ke dalam praktik mengajar, asalkan tersedia materi, panduan, dan pelatihan yang memadai.

Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru terhadap penggunaan media digital Wordwall dan Slido dalam pembelajaran *Landeskunde*.

Kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan kesiapan guru dalam menggunakan media digital untuk mengajarkan *Landeskunde*. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran siswa dan pengembangan kurikulum berbasis budaya.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil kegiatan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan untuk pengembangan pembelajaran *Landeskunde*. Pertama, perlu adanya perluasan pelatihan serta pendampingan lanjutan bagi guru dalam penggunaan Wordwall dan Slido, khususnya untuk materi *Landeskunde*. Kedua, penting untuk mengembangkan materi ajar berbasis digital yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa Indonesia, misalnya dalam bentuk kuis, polling, maupun permainan edukatif.

Selain itu, penyusunan panduan teknis yang praktis, baik berupa e-book maupun video tutorial, akan sangat membantu guru dalam mengakses dan menggunakan kedua platform tersebut. Kolaborasi antarguru serta komunitas pengajar Bahasa Jerman juga perlu didorong agar dapat saling berbagi praktik baik dan sumber pembelajaran *Landeskunde* yang aplikatif. Lebih jauh, pemanfaatan TIK secara berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa asing akan berkontribusi pada peningkatan literasi digital baik bagi guru maupun siswa. Dengan integrasi media interaktif yang tepat, pembelajaran *Landeskunde* diharapkan tidak hanya menjadi sarana penyampaian pengetahuan budaya, tetapi juga mampu menumbuhkan kesadaran lintas budaya yang lebih reflektif dan bermakna bagi peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang atas dukungan dana yang telah memungkinkan terselenggaranya kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jerman Cabang Jawa Tengah serta Ikatan Guru Bahasa Jerman Indonesia (IGBJI) Cabang Jawa Tengah atas kesempatan yang diberikan untuk melakukan transfer pengetahuan serta kerja sama yang baik dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini.

Referensi

- Annisa, Ismi Ninda; Retnantiti, Sawitri (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Aplikasi Kahoot untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang. *Journal Singular: Pedagogical Language, Literature, and Cultural Studies*. Nexus Publishing. Pages 93-104. doi: <http://dx.doi.org/10.63011/js.v2i2.40>
- Anggrainy, S. (2024). Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung. *AT-TARBIYAH: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam.*, 1(2), 105-109.
- Asmorodina, Ibrahim & Aini, D.N. (2025). Menghadirkan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Jerman untuk Pemula: Desain Aplikasi BRIX Berbasis Construct 3. *Journal Singular: Pedagogical Language, Literature, and Cultural Studies*. Nexus Publishing. Pages 50-64. doi: <http://dx.doi.org/10.63011/js.v2i1.30>
- Boelmann, J. M., & König, L. (2022). Mit interaktiven Narrationen zur literarischen Kompetenz-Was Computerspiele für den Literaturunterricht leisten können. *Leseforum-Literalität in Forschung Und Praxis*. https://www.leseforum.ch/sysModules/obxLeseforum/Artikel/774/2022_3_de_boelmann_koenig.pdf
- Boelmann, J. M., König, L., & Müller, J. (2024). Interaktive Medien im Deutschunterricht. *MiDU - Medien im Deutschunterricht*, 6(2), 1-4. <https://doi.org/10.18716/OJS/MIDU/2024.2.0>
- Boelmann, J. M., König, L., & Stechel, J. (2022). Genug gespielt: Warum Computerspiele ihre eigene Didaktik brauchen. *Beiträge Zur Didaktik Der Deutschsprachigen Gegenwartsliteratur*. Bd, 9.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Buchholz, J. (2007). Teaching Landeskunde within the Framework of Korean as a Foreign Language. *SNU Journal of Education Research*, 16, 181-200.
- Ciepielewska-Kaczmarek, L., Jentges, S., & Tammenga-Helmantel, M. (2020). *Landeskunde im Kontext: Die Umsetzung von theoretischen Landeskundeansätzen in DaF-Lehrwerken*. V&R unipress.
- Fatma Ramanda, Firman, & Desyandri. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Belajar IPAS Siswa SD. *EDU RESEARCH*, 4(4), 213-226. <https://doi.org/10.47827/jer.v4i4.145>
- Fechner, J. (1990). ABCD-Thesen zur Rolle der Landeskunde im Deutschunterricht. *Deutsch Als Fremdsprache*, 27(5), 306-314.
- Hardika, M., Kurniawati, W., Saksono, L., Andriyanto, O. D., & Jerman, S. (2025). Membuka Cakrawala Budaya Jerman: Dongeng Digital sebagai Media Pembelajaran Interkultural. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 10(1), 96-105.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of word wall on students' interest and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211-223. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/51691>
- Indriwardhani, S. P., Afifah, L., & Retnantiti, S. (2022). Pelatihan Digitalisasi Pembelajaran Budaya Interkultural Bahasa Jerman untuk Guru SMA. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 792. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i2.7082>
- Khalid, N., Zapparrata, N., & Phillips, B. C. (2024). Theoretical underpinnings of technology-based interactive instruction. *Teaching and Learning in Nursing*, 19(1), e145-e149. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2023.10.004>
- Kramer, J. (2000). Landeskunde/Kulturkunde. In M. Byram (Ed.), *Routledge encyclopaedia of language teaching and learning* (pp. 325-327). Routledge.
- Lailatussyarifah, L. (2019). Virtual Exhibition as Learning Media in Landeskunde Teaching for German as a Foreign Language. *Proceedings of the 2019 3rd International Conference*

- on Education and Multimedia Technology - ICEMT 2019, 273-277. <https://doi.org/10.1145/3345120.3345195>
- Maijala, M. (2008). Zwischen den Welten-Reflexionen zu interkulturellen Aspekten im DaF-Unterricht und in DaF-Lehrwerken. *Zeitschrift Für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, 13(1).
- Nicolaescu, A. (2021). Landeskunde im DaF-Unterricht: Kognitiv, kommunikativ, interkulturell oder diskursiv? *Germanistische Beiträge*, 47(1), 245-259. <https://doi.org/10.2478/gb-2021-0014>
- Nurhayati, S. P., Sedubun, S., Rumapea, E. L. B., & Ahmad, S. P. (2024). *Inovasi pendidikan di era digital tantangan dan solusi: Buku referensi*. PT. Media Penerbit Indonesia.
- Petko, D. (2014). *Einführung in die Mediendidaktik: Lehren und Lernen mit digitalen Medien* (Vol. 25). Beltz. <https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/170417/>
- Polenz, P. (1990). Nationale Varietäten der deutschen Sprache. *Ijssl*, 1990(83), 5-38. <https://doi.org/10.1515/ijssl.1990.83.5>
- Putri, K. T., Kurnianti, E. M., & Winarni, S. (2025). *Studi Literatur: Efektivitas dan Hambatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika pada Siswa SD*. 11.
- Schöffmann, A. (2021). *Digitale Spiele aus deutschdidaktischer Perspektive: Herausforderungen für den Deutschunterricht*. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-64497-3>
- Shi, Y., Yang, H., MacLeod, J., Zhang, J., & Yang, H. H. (2020). College Students' Cognitive Learning Outcomes in Technology-Enabled Active Learning Environments: A Meta-Analysis of the Empirical Literature. *Journal of Educational Computing Research*, 58(4), 791-817. <https://doi.org/10.1177/0735633119881477>
- Sobara, I., & Qur'aniwati, D. (2023). *Potret Teacherpreneurship Guru Bahasa Jerman di Indonesia*. 7, 110-116.
- Tammenga-Helmantel, M. (2019). Verbindliche und verbindende Landeskunde: Eine Analyse des niederländischen DaF-Lehrwerkes Neue Kontakte. *Glottodidactica*, 46(1), 157-178.
- Tanır, A. (2022). Ansichten der StudentInnen zur Verwendung landeskundlicher Elemente im Deutschunterricht * Students' Views on the Use of Landeskunde in German Courses Almanca Derslerinde Ülke Bilgisinin Aktarımına İlişkin Öğrenci Görüşleri. *Turkish Studies - Language and Literature*, 15, 2217-2238. <https://doi.org/10.47845/TurkishStudies.41857>
- Vista, E. R. B., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). Meningkatkan minat belajar siswa kelas IV melalui media game online Wordwall pada mata pelajaran PPKn. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 271-279. <http://autentik.stkipgrisumenep.ac.id/index.php/autentik/article/view/357>
- Witte, A. (2009). Reflexionen zu einer (inter) kulturellen Progression bei der Entwicklung interkultureller Kompetenz im Fremdsprachenlernprozess. *Interkulturelle Kompetenz Und Fremdsprachliches Lernen. Modelle, Empirie, Evaluation*. Tübingen: Narr, 49-66.
- Wolbergs, J. (2013). *DACH-Landeskunde: Theorie - Geschichte - Praxis* (S. Demmig, S. Hägi-Mead, & H. Schweiger, Eds.). Iudicium.