
**PENGEMBANGAN GAME BERBASIS ANDROID “WEIßT DU DAS?” UNTUK
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN
DENGAN TEMA WOHNUNG**

**THE DEVELOPMENT OF ANDROID BASED GAME „WEIßT DU DAS?“ FOR
LEARNING GERMAN VOCABULARY WITH WOHNUNG THEMES**

Asyananda Dila Putriningtias¹⁾, Deddy Kurniawan²⁾,
Universitas Negeri Malang¹⁾, Universitas Negeri Malang²⁾,
asyan55@gmail.com¹⁾, deddy.kurniawan.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

This research and development aim to develop games based on android “Weißt du das?” for vocabulary learning on the Wohnung theme. The model used in this research and development is the ADDIE development model, which consists of five stages. The research and development stages are: (1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation; (5) Evaluation. The data of this study were obtained from open questionnaire sheets of product trials by media and material experts. The result showed that game product could be used for learning vocabulary on the Wohnung theme.

Keywords: *game, android, Weißt du das?, vocabulary, Wohnung theme*

Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh suatu masyarakat tertentu dalam menyampaikan ide, gagasan, pikiran, atau perasaan baik tertulis atau tidak tertulis (Dewi, 2018). Pada saat ini, tidak hanya bahasa Indonesia yang digunakan untuk berkomunikasi di Indonesia. Bahasa asing semakin banyak diajarkan dan digunakan khususnya pada tingkatan Sekolah Menengah Atas (SMA). Bahasa Jerman merupakan salah satu dari beberapa bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia, salah satunya SMA Laboratorium UM.

Berkomunikasi menggunakan bahasa Jerman tentu saja membutuhkan kosakata untuk meningkatkan kemampuan siswa baik secara lisan dan tulis (Nugroho & Kurniawan, 2019). Kosakata adalah kumpulan kata atau frasa yang terdapat dalam sebuah bahasa. Oleh karena itu, seseorang harus menguasai dan memahami kosakata bahasa Jerman agar mampu berkomunikasi secara lancar dan tidak menimbulkan kekeliruan dalam memahami suatu kosakata (Kurniawan & Rosyidah, 2013). Hal tersebut dapat diperoleh melalui pembelajaran bahasa Jerman di sekolah.

Dalam setiap pembelajaran bahasa Jerman di sekolah diharuskan siswa memiliki motivasi belajar untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Motivasi siswa dapat diperoleh dari penggunaan media selama pembelajaran bahasa Jerman (Mufida & Kurniawan, 2018). Media pembelajaran merupakan media atau alat berisi materi yang digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar secara interaktif antara guru dengan siswa demi mencapai suatu tujuan. Salah satu media pembelajaran yang dapat membuat materi yang diberikan menjadi menarik dan menyenangkan sehingga membuat pembelajaran berlangsung tanpa ketegangan adalah permainan.

Game atau permainan dapat dipadupadankan dengan materi pelajaran, seperti untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman yang disebut dengan *game* edukatif. Pada saat ini *game* edukatif tidak hanya bisa dijalankan di komputer namun juga dapat dijalankan di *gadget (handphone)* karena media berbasis android adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran melalui *game* (Ardiansyah & Kurniawan, 2019). Penggunaan *game* edukatif menggunakan *handphone* mempermudah siswa dalam belajar karena dapat digunakan secara *online* ataupun *offline* tanpa terikat ruang dan waktu. Selain itu siswa akan lebih tertarik, mudah mengingat, dan tidak bosan dalam belajar.

Berdasarkan pengalaman peneliti melakukan observasi dan wawancara prapenelitian dengan siswa kelas XI-IBB SMA Laboratorium UM, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran bahasa Jerman media pembelajaran yang digunakan hanya modul dan tayangan presentasi, sedangkan media permainan hanya berupa kata berantai. Siswa juga mengatakan mengalami kesulitan mengingat kosakata karena media yang kurang menarik sehingga membuat motivasi mereka dalam belajar berkurang.

Sehubungan dengan pernyataan di atas, perlu adanya media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran yang berbentuk permainan berbasis android. Hal tersebut didukung dengan kenyataan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki dan membawa *smarthphone* android. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan berbasis android “*Weit du das?*” untuk pembelajaran kosakata tema *Wohnung*.

Metode

Pengembangan *game* “*Weit du das?*” mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk *game* yang dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman pada tema *Wohnung*. Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahapan. Lima tahapan tersebut adalah: (1) *Analysis* (analisis); (2) *Design* (desain); (3)

Development (pengembangan); (4) *Implementation* (implementasi); (5) *Evaluation* (evaluasi) (Mulyatiningsih, 2012: 183).

Hasil

Game yang telah dikembangkan kemudian telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media melalui angket terbuka uji coba produk. Angket uji coba produk yang telah diisi oleh ahli media berisi tujuh butir pertanyaan dan satu butir kritik dan saran. Sedangkan angket yang telah diisi oleh ahli materi berisi lima butir pertanyaan dan satu butir kritik dan saran.

Game berbasis android “*Weißt du das?*” memuat kosakata bahasa Jerman kelas XI semester genap dengan tema *Wohnung* khususnya pada subtema *die Zimmer* dan *die Möbelstücke* yang dikemas dalam bentuk kuis bergambar. *Game* ini memuat 4 level. Setiap level memiliki beberapa pertanyaan dengan sistem jawaban berupa pilihan ganda. Masing-masing pertanyaan pada setiap level akan diberikan waktu 10 detik. Selain itu, pada akhir *game* nanti siswa akan memperoleh skor keseluruhan dari 4 level yang sudah dikerjakan. Selain itu, *game* dapat diinstal pada *handphone* yang menggunakan sistem operasi android. Android adalah sistem operasi *mobile* yang bersifat *open source* (Mayangsari & Kurniawan, 2019). *Game* dikembangkan melalui sebuah perangkat lunak bernama *Unity*. *Unity* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan *game* berbasis *Multiplatform*, yaitu *game* yang dapat dioperasikan di banyak sistem operasi dan dapat menerbitkan pada banyak format tipe berkas salah satunya adalah berkas paket aplikasi android. Ahli media memberikan penilaian mengenai tampilan *game*, pengoperasian *game*, kombinasi warna, penataan komponen, komposisi teks dan gambar, dan musik latar. Ahli media mengatakan bahwa tampilan *game* sederhana tetapi dapat merepresentasikan obyek atau materi yang disampaikan dengan baik. *Game* juga dapat dioperasikan dengan mudah. Kombinasi warna yang dipilih sederhana tetapi menarik. Kombinasi warna tersebut adalah putih, biru, dan kuning.

Pada penataan komponen ahli media memberikan pendapat bahwa perlu adanya perbaikan, misalnya pada ukuran judul dan penempatan tombol pengaturan. Ukuran huruf pada judul terlihat sama dengan ukuran huruf pada tombol menu sehingga tidak ada perbedaan antara identitas *game* dengan yang lainnya, sedangkan pada penempatan tombol seharusnya diletakkan di luar. Komposisi teks dan gambar sudah memiliki konsistensi yang baik dan keterbacaan jelas. Musik latar yang diberikan juga memiliki kualitas yang baik. Ahli media mengatakan bahwa *game* berbasis android “*Weißt du das?*” layak digunakan sebagai media pembelajaran melalui penyusunan materi yang sesuai dengan penyajian gambar serta kosakata yang disajikan dalam bentuk permainan dapat mempermudah siswa dalam penguasaan materi.

Selain diuji oleh ahli media, ahli materi juga turut memberikan penilaian terhadap produk *game*. Ahli materi menilai kesesuaian isi *game* untuk konsep pembelajaran kosakata dan kesesuaian kosakata dan gambar dengan tema.

Ahli materi menilai bahwa *game* sudah sesuai dengan konsep. Kosakata dan gambar yang ada di dalam *game* juga sudah sesuai dengan tema, yaitu tema *Wohnung*. Selain itu, ahli materi mengatakan bahwa *game* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa perbaikan. Perbaikan tersebut adalah waktu pengerjaan soal agar dibuat lebih lama karena dirasa terlalu singkat untuk *game* yang dimainkan oleh siswa dan terdapat beberapa kekeliruan pada penulisan kosakata.

Pembahasan

Berdasarkan analisis hasil angket uji coba produk oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa *game* “*Weit du das?*” dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata untuk tema *Wohnung*. Ahli media berpendapat bahwa *game* menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mufida & Kurniawan (2018) bahwa motivasi siswa dapat diperoleh dari penggunaan media selama pembelajaran bahasa Jerman.

Pada analisis hasil angket uji coba produk oleh ahli materi dapat diketahui bahwa kosakata dan gambar di dalam *game* “*Weit du das?*” sudah sesuai dengan tema *Wohnung* meskipun terdapat beberapa kesalahan penulisan kosakata. Penulisan kosakata merupakan hal yang penting agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami kosakata. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rosyidah dan Kurniawan (2013) bahwa seseorang harus menguasai dan memahami kosakata bahasa Jerman agar mampu berkomunikasi secara lancar dan tidak menimbulkan kekeliruan dalam memahami suatu kosakata.

Simpulan

Hasil produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini, yaitu *game* berbasis android “*Weit du das?*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan tema *Wohnung*. Pada *game* ini terdapat soal-soal yang dikemas dalam bentuk kuis bergambar dan terdiri dari empat level permainan. Bentuk pilihan jawaban berupa pilihan ganda. Selain itu, pada setiap soal akan diberikan durasi waktu mengerjakan sebanyak 10 detik. Pada akhir permainan, pengguna dapat melihat skor yang diperoleh dari mengerjakan semua soal. *Game* “*Weit du das?*” dapat dioperasikan menggunakan *smartphone* yang menggunakan sistem android minimal *Kitkat* 4.4 dan RAM sebesar 1 GB. *Game*

ini tidak membutuhkan koneksi internet (offline) saat dimainkan sehingga pengguna dapat menjalankannya dimana saja dan kapan saja.

Saran

Berdasarkan kesimpulan pada penjelasan di atas, disarankan *game* “*Weißt du das?*” ini untuk digunakan bagi siswa kelas XI semester genap yang sedang mempelajari bahasa Jerman pada tema *Wohnung*. Siswa dapat menggunakan *game* ini dengan terlebih dahulu membaca petunjuk penggunaan *game* agar tidak mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal yang diberikan.

Produk *game* ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi dengan menambahkan materi sehingga tidak hanya berisi soal-soal. Selain itu, dapat pula dengan menambahkan variasi dari soal.

Daftar Rujukan

- Ardiansyah, B. I., & Kurniawan, D. (2019). INSTRUCTIONAL MEDIA DEVELOPMENT “DAKON” TO IMPROVE SPEAKING SKILL OF SMA NEGERI 5'S 10TH GRADE STUDENTS. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 1(1), 26-30. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7923>.
- Dewi, F. K. K. U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android" Funologie" untuk Materi Peta dan Sistem Fonem Bahasa Jerman pada Matakuliah Deutsche Phonologie. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(2), 238-247. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/6084>.
- Kurniawan, D., & Rosyidah, R. (2013). Lost in Translation: Problems in Translating Indonesian and English Expressions Into German. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 7(2). Dari <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/LEKSIKA/article/view/115>.
- Mayangsari, D. J., & Kurniawan, D. (2019). THE APPLICATION OF THE MOBILE LEARNING GAME “DUSCHANS SCHULWEG” AS THE VOCABULARY TRAINING FOR THE TOPIC “SCHULE” IN THE CLASS 10 OF THE MAIN COURSE AT SMA NEGERI I MALANG. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 1(1), 31-35. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7945>.
- Mufida, R. Z., & Kurniawan, D. (2018). THE DEVELOPMENT OF ROLE PLAYING GAME (RPG)“IN MEINEM TRAUM” AS A LEARNING MEDIA FOR GERMAN READING SKILL IN ELEVENTH GRADE OF SMA. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(1), 174-181. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/3407>.
- Mulyatingsih, Endang. 2012. *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nugroho, G. E., & Kurniawan, D. (2019). GERMAN LEARNING FOR STUDENTS WITH SPECIAL NEEDS AT SMAN 9 MALANG. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 1(1), 20-25. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7250>.