

**PENGGUNAAN SITUS “*german-games.net*” UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA
BAHASA JERMAN SECARA DARING DI SMAN 3 LAMONGAN**

**THE USE OF “*german-games.net*” SITE IN AN ONLINE-BASED GERMAN
VOCABULARY LEARNING AT SMAN 3 LAMONGAN**

Fidyah Wahyu Rahmadani
Universitas Negeri Malang
fidyah.wahyu.1702416@students.um.ac.id

Abstract

The use of the site "german-games.net" aims to determine student activities in using the site "german-games.net" as a medium for learning German vocabulary online. This study also aims to determine students' responses to the use of the site "german-games.net". The subjects of this study were students of class XI Language at SMAN 3 Lamongan with a total of 25 students. The type of research used in this research is descriptive qualitative. Researchers obtained data from observations and interviews. Observations were made to find out the activity of using the "german-games.net" site in learning German vocabulary online. Researchers conducted interviews to determine student responses to the use of the "german-games.net" site. It provides a new learning experience for students, which is entertaining, encourages students to actively participate in online-based learning that results in positive outcomes.

Keywords: Learning Media, german-games.net, German Vocabulary, Online Learning

Latar Belakang

Pada awal tahun 2020, di Indonesia mulai ditemukan kasus pertama Covid-19. Pemerintah dengan sigap mengambil tindakan pencegahan penularan Covid-19 dengan melakukan pembelajaran secara daring. Hal tersebut diresmikan dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 2 Tahun 2020 dan Nomor 3 Tahun 2020, himbauan untuk melaksanakan pendidikan secara daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh tanpa adanya tatap muka secara langsung. Pembelajaran daring juga dapat dilakukan melalui *platform* yang tersedia untuk mendukung proses belajar mengajar (Handarini, 2020). Pendidikan secara daring tersebut dapat dilaksanakan melalui *video conference* atau aplikasi lainnya selama kegiatan pembatasan sosial dilakukan (Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3696/MPK.A/HK/2020). Perubahan pembelajaran yang awalnya berlangsung secara tatap muka menjadi daring menyebabkan gangguan psikologis terhadap pendidik dan siswa. Para siswa harus membiasakan diri dengan pembelajaran secara daring yang dilaksanakan selama pandemi ini (Hariyanti, dkk., 2020).

Selama pandemi Covid-19, pendidik di sekolah maupun perguruan tinggi mengalami kesulitan baik dalam perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi pembelajaran (Kurniawan, 2020). Kendala dan

hambatan sering dialami siswa ketika pembelajaran daring berlangsung seperti jaringan internet yang tidak stabil. Hal tersebut mengakibatkan terhambatnya proses penyampaian materi dan pesan kepada siswa.

Seperti halnya banyak kasus yang ditemui berdasarkan wawancara informal yang dilakukan dengan siswa kelas XI Bahasa SMAN 3 Lamongan dengan 25 siswa, yaitu siswa tidak bersemangat belajar dan memilih untuk mematikan kamera ketika *video conference*. Selain itu siswa juga kesulitan dalam mempelajari, mengingat dan membaca kosakata bahasa Jerman, contohnya *Die Pommesfrtes*, *Der Fruchtsaft* dan *Das Hähnchen*. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran. Selaras dengan pernyataan Mayangsari & Kurniawan (2019), media pembelajaran adalah alat yang memiliki daya guna untuk menyajikan pembelajaran yang bermakna untuk siswa. Media pembelajaran memiliki manfaat bagi siswa yaitu meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa sehingga siswa dapat menganalisis materi pelajaran dengan baik (Nurrita, 2018).

Dewasa ini seiring perkembangan dunia teknologi, banyak aspek dari kehidupan terkena dampak dari kemajuan yang ada termasuk pendidikan (Dewi & Kurniawan, 2018). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai tempat menyalurkan ilmu pengetahuan (Syarifudin, 2020). Pembelajaran daring dapat dilakukan melalui *platform* yang tersedia seperti *Google Classroom*, *Whatsapp*, dan sebagainya tetapi interaksi antara guru dan murid sangat terbatas. Berdasarkan wawancara informal yang dilakukan dengan siswa SMAN 3 Lamongan sebanyak 25 siswa, mereka kurang menyukai penggunaan media konvensional yang ditampilkan dalam *video conference* seperti gambar dan latihan dari buku cetak. Siswa juga menginginkan adanya variasi media pembelajaran digital yang dapat membuat semangat dan menghilangkan rasa jenuh ketika pembelajaran daring. Seorang guru setidaknya harus mampu menjadi pengelola kegiatan belajar. Mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Illahi, 2020). Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, peran guru ditantang untuk mampu menyampaikan dan mengatur jalannya pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa saat ini (Ardiyani & Kurniawan, 2020). Bagi seorang pendidik merupakan sebuah tuntutan dan kewajiban di jaman modern untuk menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Dewantara, dkk. 2020). Oleh sebab itu, pendidik yang lahir sebelum era digital harus memenuhi kompetensi sesuai standar perkembangan zaman modern.

Rotschopf (2019) belajar bahasa menggunakan ponsel, tablet dan sejenisnya menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik dan modern, salah satu situs online yang dapat digunakan untuk belajar bahasa Jerman adalah "*german-games.net*". Selaras dengan pendapat tersebut, situs "*german-game.net*" dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman secara daring. Situs "*german-games.net*" berisi rangkaian materi sesuai dengan tema bahasa Jerman dan permainan (*games*) yang dapat digunakan untuk melatih kosakata, keterampilan mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Selain itu, Putriningtias & Kurniawan (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yang mampu membuat materi pembelajaran yang diberikan menjadi menarik dan menyenangkan sehingga membuat pembelajaran berlangsung tanpa ketegangan adalah permainan. Selaras dengan pernyataan Nurhayati (2020), *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang disajikan dengan bentuk-bentuk soal yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.

Situs "*german-games.net*" menyediakan materi dengan banyak tema dalam bahasa Jerman. Selain itu, materi yang disajikan sesuai dengan level pembelajar pemula yakni A1 hingga A2. Tampilan dari situs "*german-games.net*" sangat menarik dengan memberikan contoh konkret di setiap kosakata dan dilengkapi juga fitur suara yang mempraktikkan cara pengucapan dari kosakata tersebut.

Situs ini menyediakan sepuluh permainan gratis yang dapat dibuka melalui gawai dan laptop. Tampilan dari situs "*german-games.net*" cenderung ringan dan tidak menghabiskan banyak kuota.

Oleh karena itu, penggunaan situs “*german-games.net*” diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan menghilangkan rasa jenuh selama pembelajaran daring dengan permainan. Tujuan yang mendasari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas penggunaan situs “*german-games.net*” secara daring dan respons siswa terhadap penggunaan situs “*german-games.net*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman secara daring di SMAN 3 Lamongan.

Metode

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Jenis penelitian kualitatif didasarkan pada jenis data yang berupa data kualitatif, data yang diperoleh dari instrumen penelitian digambarkan secara verbal dan bukan angka. Jenis penelitian deskriptif didasarkan pada kedalaman analisis tanpa menjelaskan keterkaitan antar variabel. Penelitian ini menggunakan situs “*german-games.net*” sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman secara daring pada kelas XI Bahasa SMAN 3 Lamongan dengan tema *Essen und Trinken*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa SMAN 3 Lamongan yang berjumlah 25 siswa.

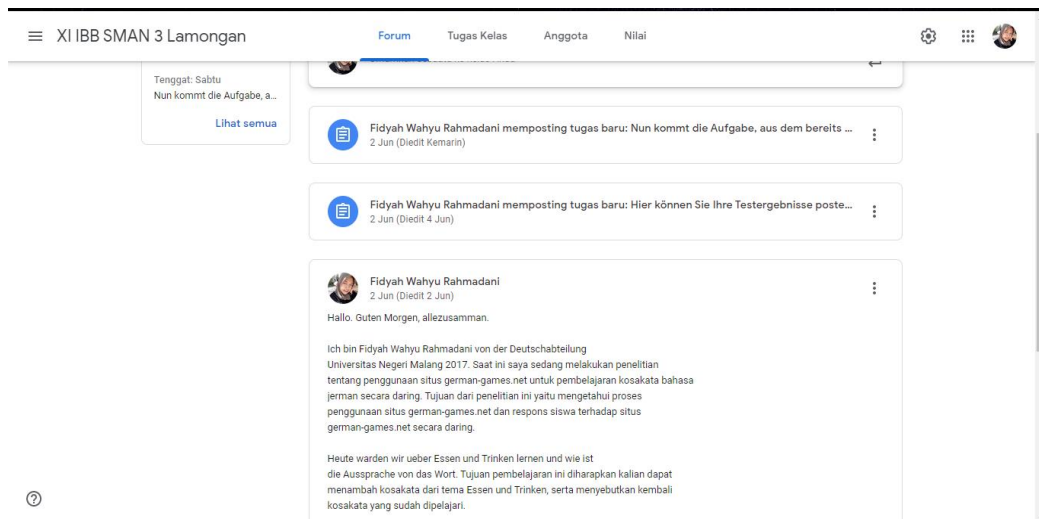
Gumilang (2016) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Data pada penelitian ini diperoleh dari lembar observasi dan pedoman wawancara. Selanjutnya, data yang diperoleh dari lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas penggunaan situs “*german-games.net*” sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman secara daring sedangkan pedoman wawancara untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan situs “*german-games.net*”. Wawancara dilakukan dengan 25 siswa kelas XI Bahasa SMAN 3 Lamongan setelah pembelajaran selesai menggunakan *Zoommeeting*.

Cara mengetahui kebenaran data hasil penelitian, diperlukan pemeriksaan keabsahan data. Bachri (2010) berpendapat triangulasi metode merupakan upaya pengecekan keabsahan temuan penelitian dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama. Pada penelitian ini cara yang digunakan untuk mengetahui kebenaran data dengan cara teknik triangulasi metode, yaitu dengan mengecek data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.

Hasil

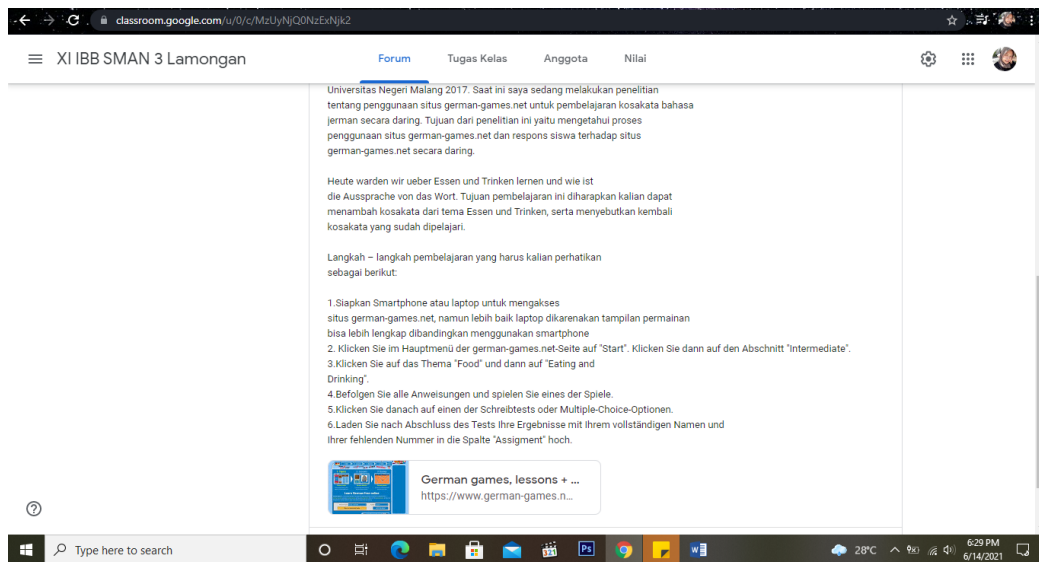
Pada penelitian ini menunjukan hasil yang positif, baik data yang diambil dari observasi maupun wawancara. Data didapatkan melalui lembar observasi dan pedoman wawancara bersama 25 siswa. Observasi dilakukan ketika pembelajaran menggunakan situs “*german-games.net*” berlangsung dengan membagikan lembar observasi kepada observer dan wawancara dilakukan setelah kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu, lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas penggunaan situs “*german-games.net*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman secara daring dan wawancara dilakukan untuk mengetahui respons siswa terhadap situs “*german-games.net*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman secara daring. Observasi dilaksanakan menggunakan tiga tahap yang pertama adalah kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Lembar observasi diisi oleh dua orang yaitu satu orang teman sejawat peneliti dan guru bahasa Jerman SMAN 3 Lamongan. Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan 25 siswa setelah kegiatan pembelajaran daring menggunakan situs “*german-games.net*”.

Kegiatan awal pembelajaran berisi tentang pengenalan dan tujuan peneliti. Peneliti dalam kegiatan belajar ini juga bertindak sebagai guru. Setelah itu, peneliti menyampaikan materi dan tema yang akan diajarkan pada pembelajaran kali ini. Tema tersebut yaitu *Essen Und Trinken*. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan langkah-langkah penggunaan situs “*german-games.net*”. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



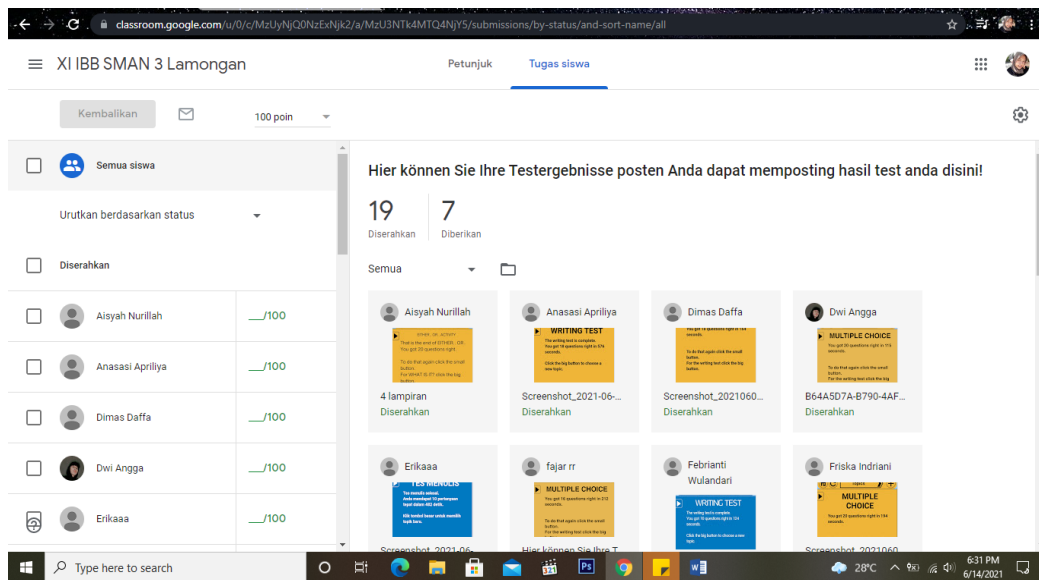
Gambar 1. Peneliti Memperkenalkan Diri, Menjelaskan Materi, dan Tujuan Pembelajaran

Kegiatan Inti berisi tentang kegiatan siswa untuk memahami terlebih dahulu penjelasan dari langkah-langkah penggunaan situs “*german-games.net*”. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menggunakan situs “*german-games.net*”. Waktu yang diberikan kurang lebih tiga puluh menit. Siswa pertama dapat menekan “*start*” pada kolom menu. Setelah itu, siswa diarahkan untuk memilih level dan tema yang sudah ditentukan berdasarkan silabus bahasa Jerman dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Selama waktu yang diberikan, siswa diberi keleluasaan untuk memainkan semua permainan yang ada di situs “*german-games.net*”. Kegiatan inti dapat dilihat pada tangkapan layar gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Penjelasan Langkah-langkah Penggunaan Situs “*german-games.net*”

Kegiatan penutup adalah penghujung dari kegiatan pembelajaran secara daring. Setelah siswa selesai memainkan permainan sesuai dengan pilihan mereka, siswa diarahkan untuk mengerjakan latihan. Selanjutnya, siswa dapat mengunggah hasil yang diperoleh dari mengerjakan latihan. Hasil unggahan siswa dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Latihan Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jerman menggunakan situs “*german-games.net*” menciptakan pengalaman belajar baru, menyenangkan, dan membantu siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken* selama pembelajaran daring. Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, siswa tetap aktif dengan menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang tinggi. Hal tersebut, dapat diketahui dari hasil observasi dan unggahan hasil siswa ketika memainkan permainan dan mengerjakan latihan yang ada di situs “*german-games.net*”. Penggunaan situs “*german-games.net*” dinilai efektif dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, dapat dilihat dari hasil unggahan siswa yang mendapat *score* tinggi ketika mengerjakan latihan dari situs “*german-games.net*”. Hal itu dapat disimpulkan bahwa siswa paham dengan materi yang disajikan. Pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran sudah tercapai sesuai dengan rencana pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa menunjukkan hal yang positif. Penggunaan situs “*german-games.net*” sangat membantu siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman khususnya di masa pandemi. Siswa merasakan pengalaman belajar yang baru ketika menggunakan situs “*german-games.net*”. Fitur suara dan contoh gambar pada situs “*german-games.net*” membantu siswa mengingat dengan mudah setiap kosakata yang dipelajari. Salah satu siswa juga mengungkapkan bahwa lebih mudah menerima pelajaran jika ada contoh gambar. Situs “*german-games.net*” berdasarkan hasil wawancara dinilai siswa berperan penting karena dapat diakses di mana saja dan hanya berbekal gawai maupun laptop siswa dapat menambah kosakata baru. Macam permainan yang disajikan situs “*german-games.net*” membuat siswa menikmati proses pembelajaran, senang dan merasa tidak sedang belajar. Adapun kesulitan yang dialami dua siswa yaitu sinyal yang menghambat akses ke situs “*german-games.net*” dan bingung dengan cara menggunakan situs “*german-games.net*”.

Berdasarkan dari pedoman wawancara dengan pertanyaan terakhir, siswa memberi pendapat situs “*german-games.net*” adalah situs yang bagus, membantu menghafal kosakata bahasa Jerman dengan gambar dan suara, membantu mendapat kosakata bahasa Jerman baru, dan menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan.

Pembahasan

Pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman, dilakukan dengan metode asinkronus secara daring melalui *Google Classroom*. Peneliti juga bertindak sebagai guru yang memimpin jalannya pembelajaran secara daring menggunakan situs “*german-games.net*”. Berbagai *platform* dapat digunakan sebagai aplikasi yang membantu peneliti selama proses belajar-mengajar yakni menyampaikan nilai ataupun pengumpulan tugas melalui *Whatsapp Group*, *Google Classroom*, *E-Mail*, *Google Meet*, *Zoom Cloud Meeting*, dan *Google Form* (Nahdi & Jatisunda, 2020). Penelitian dilaksanakan dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang yang bergabung dalam *Google Classroom*. Namun ketika proses pembelajaran berlangsung, hanya terdapat 23 siswa sedangkan dua siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dan tidak dapat dihubungi.

Situs “*german-games.net*” merupakan situs yang menyediakan permainan dan latihan yang menunjang proses pembelajaran bahasa Jerman. Situs “*german-games.net*” pada penelitian ini digunakan sebagai alternatif media pembelajaran kosakata bahasa Jerman secara daring. Penggunaan situs “*german-games.net*” juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan positif. Sejalan dengan pernyataan Pemasri & Kurniawan (2020) media pembelajaran dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk antusias siswa ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menggunakan *game* membuat siswa merasa tidak jenuh, semangat, dan aktif mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran daring. Prensky (dalam Mufida & Kurniawan, 2018) mengemukakan bahwa terdapat berbagai jenis *game* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan Wibisono & Yulianto (2010), dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang bisa diminati oleh siswa. Intinya perlu adanya variasi dalam pembelajaran supaya menimbulkan minat bagi siswa dan salah satu media pembelajaran yang menarik adalah *game*. Pane, dkk. (2017) mengatakan bahwa *game* edukasi memiliki manfaat yakni mampu menjadikan proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik, lebih interaktif (adanya tanya jawab atau diskusi antara guru dan siswa), mampu membuat siswa lebih semangat belajar, dan bisa membuat siswa tertarik belajar dalam jangka waktu yang panjang.

Media pembelajaran menunjang proses pembelajaran karena membantu siswa memahami materi meskipun tanpa penjelasan dari guru. Sesuai dengan temuan penelitian ini yaitu penggunaan situs “*german-games.net*” membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuannya secara mandiri meskipun pembelajaran dilakukan secara daring. Siswa tetap bisa belajar materi bahasa Jerman, kosakata, dan latihan kapanpun. Didukung dengan pernyataan Azmi, dkk. (2020), media pembelajaran berbasis *web* dapat dimanfaatkan baik di sekolah maupun di rumah melalui fasilitas internet. Media pembelajaran berbasis *web* dapat dikatakan sebagai media yang unik karena penyusunannya memerlukan beberapa model instruktur, alat, dan bahan yang lengkap sehingga dalam *web* menampilkan video tutor, gambar, materi, dan soal uji kompetensi yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi agar tercipta proses pembelajaran yang efektif dan interaktif (Aditya, 2018).

Hasil wawancara dengan siswa terkait penggunaan situs “*german-games.net*” di SMAN 3 Lamongan kelas XI Bahasa menunjukkan hasil yang positif, karena siswa merasakan pengalaman yang baru ketika menggunakan situs “*german-games.net*” pada pembelajaran daring. Siswa juga merasa senang dikarenakan guru biasanya menggunakan media pembelajaran yang tidak bervariasi dan sebelumnya juga siswa belum pernah menggunakan situs “*german-games.net*”. Didukung dengan pernyataan Darman (2019), karakteristik pembelajaran yang menggunakan situs atau *web* yakni interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan, keempat karakteristik tersebut menciptakan pengalaman belajar dan keterampilan baru bagi siswa.

Sebagian besar siswa mengungkapkan rasa antusiasme yang tinggi dan merasa terbantu untuk mengikuti pembelajaran daring kosakata bahasa Jerman secara asinkronus. Novitasari, dkk. (2020) pembelajaran asinkronus dengan memanfaatkan multimedia dan internet memperkuat penyampaian

pembelajaran menjadi lebih jelas dan lebih dipahami sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dibuat bisa tercapai. Pujiastutik (2019) menambahkan melalui pembelajaran berbasis *web* siswa lebih suka dan menunjukkan respons yang positif dan melalui pembelajaran berbasis *web* ini siswa dapat lebih semangat dalam belajar.

Situs “*german-games.net*” pada penelitian ini digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan situs “*german-games.net*” membantu mempelajari kosakata bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken* meskipun pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh. Didukung dengan adanya fitur gambar, dan suara dari kosakata tersebut turut membantu siswa untuk lebih mudah mengingat. Mahnun (2012) media pembelajaran yang memadukan antara suara dan gambar diyakini dan terbukti mampu memberikan peran penting dalam menunjang efektivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda ada yang lebih mudah memproses informasi visual sebagian lain lebih mudah jika dengan suara dan sebagian lain akan memahami dengan baik melalui praktek (Gunawan, dkk., 2015).

Dengan digunakannya situs “*german-games.net*” sebagai media pembelajaran daring, diharapkan mampu membantu siswa dari segi penyampaian materi dan mudah digunakan. Mustakim (2020) media *online* atau media berbasis multimedia merupakan solusi agar siswa semakin paham dan bersemangat dalam proses belajar. Situs “*german-games.net*” adalah solusi untuk mengatasi berbagai masalah, baik yang dialami guru maupun siswa. Seperti halnya siswa ketergantungan dengan penjelasan dari guru. Kegiatan belajar mengajar menggunakan *web* memiliki beberapa keuntungan di antaranya memberikan kesempatan siswa untuk mempelajari materi tanpa tergantung penjelasan dari guru dan pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja, kapan saja, dan siapa saja, baik siswa maupun guru, selama mempunyai akses ke jaringan internet (Suanah, 2019).

Selaras dengan pernyataan Monica & Fitriawati (2020), media pembelajaran *online* sebagai alternatif pembelajaran memiliki banyak manfaat khususnya terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara bahwa siswa terbantu dengan digunakannya situs “*german-games.net*” sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman selama pembelajaran daring.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat membuat siswa tertarik terhadap pelajaran dan tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran Mukhidin (2013). Sejalan dengan pendapat Januarisman & Ghufroon (2016), media pembelajaran berbasis *web* adalah suatu layanan edukasi berbasis *web* yang memungkinkan terwujudnya *edutainment* menggunakan media internet. Kedua pernyataan tersebut sejalan dengan hasil wawancara. Siswa tidak merasa jenuh ketika menggunakan situs “*german-games.net*”. Siswa aktif memainkan permainan sekaligus mempelajari kosakata bahasa Jerman. Oleh sebab itu, situs “*german-games.net*” cocok digunakan untuk media pembelajaran kosakata bahasa Jerman pada pembelajaran daring. Permainan dapat mengalihkan rasa bosan dan jenuh yang dialami siswa. Tujuan permainan pada pembelajaran daring adalah semata untuk hiburan dan membantu untuk menumbuhkan kembali motivasi belajar karena di dalam permainan terdapat perlakuan tertentu untuk memancing minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran (Efendi, 2018).

Situs “*german-games.net*” memiliki tampilan yang sederhana dan tidak terlalu berat sehingga tidak memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengakses dan membuka situs ini. Situs “*german-games.net*” dapat diakses di semua tipe *smartphone* baik itu *android* maupun *IOS*. Hanya saja dua belas permainan di situs “*german-games.net*” tidak dapat muncul ketika diakses melalui gawai. Untuk bisa mengakses dua belas permainan tersebut, harus menggunakan laptop dan gawai dengan perangkat *IOS*.

Situs “*german-games.net*” juga tidak menghabiskan banyak kuota, mengingat himbauan dari Menteri Pendidikan ketika melaksanakan pembelajaran tidak diperbolehkan menghabiskan banyak kuota. Sejalan dengan hasil wawancara, siswa tidak mengalami kesulitan ketika mengakses karena situs “*german-games.net*” memuat tampilan yang tidak terlalu berat.

Adapun kendala yang dialami siswa selama pembelajaran daring yaitu sinyal yang tidak stabil sehingga sulit mengakses situs “*german-games.net*”. Kuswanto (2018) juga berpendapat, jaringan internet seringkali menjadi kendala bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran menggunakan *web*. Selain itu, hasil wawancara dengan siswa kendala lain yang dialami yaitu beberapa permainan tidak muncul melalui gawai tetapi melalui laptop dan gawai dengan perangkat IOS semua permainan yang ada di situs “*german-games.net*” muncul dan dapat digunakan. Selaras dengan pernyataan Sari & Suswanto (2017), untuk mengikuti pembelajaran berbasis *web* diperlukan komputer atau laptop dan perangkat *mobile* yang memiliki perangkat lunak mendukung. Oleh sebab itu, baik guru maupun siswa sebelum memulai pembelajaran daring baik menggunakan situs “*german-games.net*” ataupun platform lainnya, hendaknya memeriksa dan mempersiapkan jaringan internet maupun perangkat yang akan digunakan. Brahma (dalam Monica & Fitriawati, 2020) dalam memilih media pembelajaran *online* perlu memperhatikan harapan dan tujuan sebelum mengikuti pembelajaran *online*. Kecepatan jaringan dalam mengakses internet, keterbatasan *bandwidth*, dan latar belakang yang menyangkut kesiapan untuk mengikuti pembelajaran.

Menurut Idris (2011), penggunaan teks, audio, video, dan multimedia adalah untuk pengayaan dan pelatihan suatu materi serta penguatan siswa dalam mempelajari salah satu topik. Rakhmadi & Nurrohmah (2009) pembelajaran yang menggunakan media *online* tidak hanya mengembangkan interaksi siswa tetapi juga memberikan lingkungan belajar baru yang positif. Selain itu, ketika mereka melakukan uji coba dengan soal-soal *online system* akan merespon secara langsung dan memberi umpan balik berupa koreksian sehingga siswa mengetahui secara langsung sejauh mana kemampuan mereka. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan situs “*german-games.net*”. Siswa menyatakan bahwa situs “*german-games.net*” adalah situs yang bagus, baik dari segi gambar, suara, teks maupun materi yang disajikan. Situs “*german-games.net*” dinilai siswa sangat membantu proses belajar dan menghafal kosakata bahasa Jerman karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Hal itu didukung dengan pernyataan Ersanty & Mahmudah (2020) interaksi memiliki keterlibatan yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, hal ini tentu bukan semata-mata hanya manusia dengan alat bantu elektronik saja melainkan juga antara siswa dan guru, ada dua prinsip pembelajaran berbasis *web* yaitu Pertama, prinsip ketergunaan, kekonsistenan dan pembelajaran yang *simple* dengan menggunakan situs atau *web* harus didasari dengan persiapan dan juga perencanaan yang tersruktur dan kompleks dengan mempertimbangkan kemudahan bagi siswa ataupun guru dan kedua, prinsip relevansi di mana semua materi ataupun informasi lain yang tersaji dibuat lebih *detail* agar tidak bermakna ganda dan mudah dipahami oleh siswa.

Simpulan

Kesimpulan yang didapatkan peneliti selama penelitian ini adalah pembelajaran kosakata bahasa Jerman menggunakan situs “*german-games.net*” menciptakan suasana belajar yang baru, aktif, menyenangkan, dan menarik bagi siswa. Pembelajaran daring menggunakan situs “*german-games.net*” dengan tema *Essen und Trinken* memberi pengalaman baru bagi siswa kelas XI Bahasa SMAN 3 Lamongan. Penggunaan situs “*german-games.net*” membuat siswa aktif, menikmati proses pembelajaran, dan dapat mengingat kosakata bahasa Jerman dengan baik. Hal itu dilihat dari hasil latihan yang dikirimkan siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan, situs "*german-games.net*" dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran daring. Situs "*german-games.net*" dapat dikatakan efektif dalam membantu peran guru untuk menyampaikan materi dan memberi contoh kosakata bahasa Jerman ketika pembelajaran dilakukan secara daring. Fitur gambar dan suara membantu dan memudahkan siswa mengingat kosakata bahasa Jerman yang dipelajari. Materi yang tersedia di situs "*german-games.net*" mulai dari A1 hingga A2. Siswa juga dapat memilih level yang akan dipelajari secara mandiri sehingga siswa dapat mengakses dan belajar di manapun dan kapanpun.

Saran

Selain kesimpulan, peneliti juga memberikan saran sebagai evaluasi penggunaan situs "*german-games.net*" untuk pembelajaran kosakata secara daring sebagai berikut: (1) guru dapat menggunakan situs "*german-games.net*" sebagai media pembelajaran daring dengan mengkombinasikan metode pembelajaran lainnya, (2) guru yang akan menggunakan situs "*german-games.net*" hendaknya memberi penjelasan secara jelas dan rinci penggunaan situs "*german-games.net*" agar proses pembelajaran berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, (3) siswa agar lebih cermat lagi dalam memahami penjelasan yang diberikan guru dan mengomunikasikan kendala yang dialami, agar pembelajaran daring yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, dan (4) peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan situs "*german-games.net*" sebagai media pembelajaran penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian sejenis dan dapat menggunakan situs "*german-games.net*" untuk melatih keterampilan lainnya.

Daftar Rujukan

- Aditya, Prihayuda Tatang. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Web* Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika Dan Komputasi Vol. 15, No.1 2018*. Dari <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jmsk/article/view/4425>
- Ardiyani, Dewi Kartika & Kurniawan, Deddy. 2020. Policy And Curriculum Of Study Program Of German Language Education At The State University Of Malang In Welcoming The Needs Of German Language Teachers In Indonesia In The Era Industrial Revolution 4.0. *International Seminar On Language, Education And Culture Volume 2020*. Dari <http://kne-publishing.com/index.php/KnE-Social/article/view/6465>
- Azmi, R. A, Rukun, Kasman & Maksum, Hasan. 2020. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. Dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25840/15852>
- Bachri, Bachtiar S. 2010. Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 10, No. 1 April 2010*. Dari <http://yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/meyakinkan-validitas-data-melalui-triangulasi-pada-penelitian-kualitatif.pdf>
- Darman. 2019. Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *Jurnal Inovasi Sains dan Teknologi Vol. 2, No. 2, Agustus 2019*. Dari <https://lp3m-umkendari.ac.id/index.php/instek/article/view/100/105>
- Dewantara, Jagad Aditya, Efriani & Afandi. 2020. Pemanfaatan Aplikasi *Discord* Sebagai Media Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan Volume 13, No. 1 2020*. Dari <http://tip.ppj.unp.ac.id/index.php/tip/article/view/283/140>
- Dewi, F. K. K. U., & Kurniawan, Deddy. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* “*FUNOLOGIE*” Untuk Materi Peta Dan Sistem Fonem Bahasa Jerman Pada Matakuliah *Deutsche Phonologie*. *Journal Deutsch Als Fremdsprache In Indonesien*. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/6084>
- Efendi, Yoyon. 2018. Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech Vol. 2, No.1 2018*. Dari <https://www.journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/24>
- Ersanty, Dhany. 2020. Pembelajaran Berbasis Web Untuk Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus Vol. 15, No. 1 (2020)*. Dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/33740/30143>
- Gumilang, Galang Surya. 2016. Metode Kualitatif Dalam Bidang Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling Volume 2, No. 2, Agustus 2016*. Dari <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/fokus/article/download/218/155>
- Gunawan, Harjono, A. & Sutrio. 2015. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi Volume 1, No. 1 Januari 2015*. Dari <https://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JPFT/article/view/230/226>

- Handarini, Oktafia Ika & Wulandari, Siti Sri. 2020. Pembelajaran Daring Sebagai Upaya *Study From Home* (SFH) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Volume 8, Nomor 3 2020*. Dari <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8503/4094>
- Hariyanti, Dewi, Mun'im, Arinal Haq & Hidayat, Nurul. 2020. Identifikasi Hambatan Mahasiswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Biologi Secara Daring Selama Pandemi Covid-19 Di Kabupaten Jember. *Jurnal Pendidikan Biologi Vol. 1, No. 1 Tahun 2020*. Dari <https://alveoli.iain-jember.ac.id/index.php/alv/article/view/4>
- Idris, Husni. 2011. Pembelajaran Model *Blended Learning*. *Jurnal Ilmiah Iqra' Vol. 5, No. 1 Tahun 2011*. Dari <http://journal.iain-manado.ac.id/index.php/JII/article/view/562/466>
- Illahi, Nur. 2020. Peranan Guru Profesional Dalam Peningkatan Prestasi Siswa Dan Mutu Pendidikan Di Era Milenial. *Jurnal Asy-Syukriyyah Volume 21 Nomor 1 Februari 2020*. Dari <http://jurnal.asy-syukriyyah.ac.id/index.php/Asy-Syukriyyah/article/view/94/73>
- Januarisman, Erwin & Ghufon, Anik. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 3, No. 2, Oktober 2016*. Dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/8019/8364>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. *Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19 Tahun 2020*. (online) <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19> diakses pada tanggal 26 Juli 2021
- Kurniawan, Deddy. 2020. Pembelajaran Bahasa Jerman Di Kala Pandemi Covid-19: Fleksibilitas Dan Aksesibilitas. *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (SELASAR 4)*. Dari <http://jerman.sastra.um.ac.id/selasar/wp-content/uploads/2020/11/7-IND005.pdf>
- Kuswanto, Joko. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Perspektif Pendidikan Volume 12 No. 2 Desember 2018*. Dari <https://www.ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP/article/view/203/113>
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah – Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam Vol. 37, No.1 2012*. Dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310/293>
- Mayangsari, Dyah Jasmine & Kurniawan, Deddy. 2019. Penerapan Permainan Berbasis Mobile Learning “*DUSHANS SCHULWEG*” untuk Pembelajaran Kosakata Tema “*SCHULE*”. *Journal Deutsch als Fremdsprache In Indonesien Tahun 2019 Volume 3 (1)*. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7945/6652>
- Monica, Junita & Fitriawati, Dini. 2020. Efektivitas Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Komunikasi Volume IX, No. 2 Tahun 2020*. Dari <http://ejurnal.undana.ac.id/index.php/JIKOM/article/view/2416/2058>
- Mufida, Rizka Zakiiyya & Kurniawan, Deddy. 2018. Pengembangan *Role Playing Game “In Meinem Traum”* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA. *Journal Deutsch Als Fremdsprache In Indonesien Volume 2 (1) Tahun 2018*. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/3407>
- Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal Of Islamic Education Vol. 2, No. 1, May 2020*. Dari <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/13646/8447>

- Nahdi, Dede Salim & Jatisunda, Mohamad Gilar. 2020. Analisis Literasi Digital Calon Guru SD Dalam Pembelajaran Berbasis *Virtual Classroom* Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 6, No. 2, Juli 2020*. Dari <https://pdfs.semanticscholar.org/aa00/c1c14632306d3d0aabad7b2514b2d42285b3.pdf>
- Novitasari, Anggi, Wijayati, P. H. & Roekhan. 2020. Transformasi Pembelajaran *Asynchronous* Keterampilan Berbicara Berbasis Digital Melalui Instagram. *Journal Deutsch Als Fremdsprache In Indonesien Volume 4 (2) 2020*. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/16880/6675>
- Nurhayati, Erlis. 2020. Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Vol. 7, No. 3 Juli 2020*. Dari <https://e-journal.undikma.ac.id/index.ph>
- Pane, Benni, Najoran, Xaverius & Paturusi, Sary. 2017. Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *E-Journal Teknik Informatika Vol. 12, No. 1 (2017)*. Dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17793/17317>
- Permatasari, Novita Ayu & Kurniawan Deddy. 2020. Pengembangan Media *Zine* Untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Dengan Tema Familie. *Journal Deutsch Als Fremdsprache In Indonesien Volume 4 (2) Tahun 2020*. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/16586/6681>
- Pujiastutik, Hernik. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teladan Vol. 4, No. 1 2019*. Dari <http://journal.unirow.ac.id/index.php/teladan/article/view/46>
- Putriningtias, Asyananda Dila & Kurniawan, Deddy. 2021. Pengembangan *Game* Berbasis Android “*Weißt Du Das?*” Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Dengan Tema *Wohnung*. *Journal Deutsch als Fremdsprache Tahun 2021 Volume 5 (1)*. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/17120/8095>
- Rakhmadi, Aris & Nurrohmah, Ratnasari. 2009. Evaluasi Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web Untuk Bahasa Inggris Sesi Structure And Written Expression. *Seminar Nasional Informatika UPN “Veteran” Yogyakarta 2009*. Dari <http://www.jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/929/796>
- Rotschopf, Sonja. 2019. Volksschule: Sprache Lernen Mit Handy, Tablet Und Co. *Medienimpulse Beiträge zur Medienpädagogik Jg. 57, Nr. 4, 2019*. Dari <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/3246>
- Sari, Heni Vidia & Suswanto, Hary. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasara Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan Volume:2 Nomer:7 Bulan Juli 2017*. Dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9734/4593>
- Suanah, Suanah. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Desain Wix Materi Bangun Ruang Matematika SD Kelas V. *Proceeding Of ICECRS Vol. 2, No. 1 2019*. Dari <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/icecrs/article/view/2412/1672>

- Sutarno, Erwan & Mukhidin. 2013. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan teknologi Dan Kejuruan Volume 21 Nomor 2 Tahun 2013*. Dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/3258/2739>
- Wibisono, Wahyu & Yulianto, Lies. 2010. Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi Volume 2 Nomer 2 Tahun 2010*. Dari <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/878/866#>