



Pengembangan Media Permainan “Onet Familie” untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Tumpang

Development of Game Media „Onet Familie“ to Practice Mastery of German Vocabulary For 11th Grade Students at SMA Negeri 1 Tumpang

Dhea Widia Putri¹⁾, Sawitri Retnantiti²⁾

Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur 65145

dhea.widia.1602416@students.um.ac.id¹⁾, sawitri.retnantiti.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

This R&D aims to develop the Onet Familie media game with the theme Familie to train the mastery of German vocabulary for 11th Grade Students at SMA Negeri 1 Tumpang. Onet Familie contains practice questions about vocabulary articles and pictures about family. The model used in this development is a four-D model that has been modified in three stages, namely: (1) Define (definition), (2) Design (planning), and (3) Develop (development). Results of the product validation and testing analyzed descriptively quantitatively with the following results: (a) The validity of the material according to the material expert is 63%, (b) The validity of the media according to the media expert is 90.7%, and the response of students as test respondents is 81.7%. On average, students can complete the practice questions in the Onet Familie game media at level 1, 2 and 3 well. Based on the product validity criteria used in this development, the Onet Familie game media is included in the very feasible category, so it can be used as an alternative in learning German vocabulary in class XI SMA.

Keywords: game media, Onet Familie, vocabulary, German

Pendahuluan

Pada saat mempelajari suatu bahasa, kosakata adalah bagian penting yang harus dikuasai oleh seseorang. Di dalam kamus universal (Dieter Götz,2015) pengertian kosakata adalah “ *der Wortschatz, auch Lexik oder Vokabular genannt, wird als die Gesamtheit der Wörter einer Sprache, (z.B deutsche Wortschatz, der Wortschatz einer Fachsprache) oder als die Gesamtheit der Wörter, über die ein Einzelner verfügt.*” Berdasarkan penjelasan tersebut, kosakata didefinisikan sebagai keseluruhan kata dalam sebuah bahasa (misalnya kosakata bahasa Jerman, kosakata bahasa teknis) atau keseluruhan kata yang dimiliki oleh individu.

Bahasa Jerman memiliki beberapa keunikan, di antaranya penggunaan kasus dalam kalimat dan setiap kata benda memiliki kata sandang tertentu yang disebut *der Artikel*. Ada tiga jenis kelamin dalam bahasa Jerman yaitu *weiblich (die)*, *männlich (der)* dan *neutral (das)*. *Der, die* dan *das* disebut artikel pasti (*bestimmter Artikel*). (Sprachschule-Aktiv.de.). Secara umum *artikel*

dibedakan menjadi dua, yaitu *singular* dan *plural*. *Singular* biasa disebut dengan satuan/tunggal, sedangkan *Plural* biasanya disebut dengan jamak, karena jumlah benda lebih dari satu atau minimal dua buah. Berikut contoh dari artikel singular dan *Plural*: a) *der*: menunjukkan benda dengan artikel *maskulin*, contoh: *der Vater (sg.)*, *die Väter (pl.)*; *der Sohn*, *die Söhne (pl.)*; b) *die*: benda dengan artikel *feminin* contoh: *die Mutter (sg.)*, *die Mütter (pl.)*, *die Tante (sg.)*, *die Tanten (pl.)*; c) *das*: menunjukkan benda dengan artikel *neutral*, contoh: *das Kind (sg.)*, *die Kinder (pl.)*, *das Geschwister (sg.)*, *die Geschwister (pl.)*. selain bestimmter Artikel, bahasa Jerman juga memiliki kata ganti kepemilikan (Possessivpronomen). (Ririn,2014) menyatakan bahwa kata benda juga berfungsi sebagai atribut kata benda. Hanya perbedaannya, apabila possessivpronomen sebagai artikel (Possessivartikel) maka selalu berada didepan kata benda tetapi apabila Possessivpronomen sebagai pengganti kata benda maka digunakan tanpa artikel. Contoh Possessivpronomen sebagai Artikel Nominativ : Julio und seine Freundin, mein Name ist Alya.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang (UM) diberi kesempatan untuk melakukan Kajian dan Praktik Lapangan (KPL) pada semester 5. KPL berlangsung selama 40 hari dan dibagi menjadi 2 (dua) gelombang yaitu gelombang 1 dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus - 20 September 2020 dan gelombang 2 dilaksanakan pada tanggal 21 September – 30 Oktober 2020. Peneliti mendapatkan kesempatan untuk melakukan KPL di SMA Negeri 1 Tumpang pada gelombang 1. SMA Negeri 1 Tumpang terletak di bagian timur kota Malang kec, Tumpang - Kab.Malang. Selain kelas X-XII Bahasa dan Budaya, terdapat kelas Lintas Minat yang terdiri dari X-IPA 4, X-IPA 3, X-IPA 5, XI- IPS 1 ,XII- IPS 4.

Proses belajar di SMAN 1 Tumpang pada masa pandemi Covid-19 memiliki dua proses pembelajaran yaitu, luring dan daring. Kegiatan luring dilakukan bergantian setiap minggu dengan mematuhi protokol Covid-19. Jika kelas XI luring, dapat diartikan kelas X dan XII daring. Kelas luring di bagi menjadi 2 kelas yaitu setiap kelas berisi 18 siswa yang artinya satu meja ditempati oleh 1 orang siswa.

Selain melakukan pengamatan ketika pembelajaran dengan materi *Familienstammbaum* di kelas, pra penelitian juga dilakukan dengan cara membagikan angket terbuka berisi 5 pertanyaan yaitu: a) apakah mereka sering diminta menghafal kosakata?, b) apakah ada media yang digunakan untuk menghafal kosakata?, c) setiap kata dalam bahasa Jerman memiliki artikel yang berbeda. Apakah sulit menghafal kosakata dengan artikel yang berbeda?, d) media apa yang biasa mereka gunakan untuk menghafal suatu kosakata?, dan e) kesulitan apa yang mereka alami ketika diminta untuk menghafal atau mengingat kosakata bahasa Jerman? . Angket tersebut dibagikan melalui *Google Form* kepada siswa kelas XI Bahasa sejumlah 28 siswa. Namun, siswa yang bersedia mengisi angket hanya berjumlah 10 siswa dengan durasi pengisian angket yaitu satu minggu. Berdasarkan pengisian lembar angket yang telah diisi oleh 10 siswa tersebut, diketahui bahwa selama pembelajaran bahasa Jerman cara yang digunakan siswa untuk mengingat kosakata hanya dengan cara menghafal melalui media buku dan catatan. Dari pengisian angket juga disebutkan bahwa siswa kesulitan dalam mengingat kosakata beserta artikel yang berbeda-beda pada setiap kosakata.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik membantu siswa untuk mengingat kosakata dengan mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi permainan *Onet Familie*. Sebuah aplikasi permainan berisi kosakata beserta artikel yang disusun secara acak. permainan ini memiliki dua tingkat kesulitan, yakni dengan tingkat permainan sulit (*schwer*) dan mudah (*einfach*). Dipilihnya pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi permainan *Onet Familie* ini terinspirasi dari dua hasil penelitian terdahulu, yaitu penelitian oleh Isnaini dan Huda (2020) dan oleh (Rahmawati, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Isnaini & Huda (2020) berjudul “ Pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis game My Happy Route”. Produk berupa aplikasi tersebut untuk membantu siswa MTsN 10 Sleman agar tidak merasa jenuh ketika pembelajaran tidak sebatas menggunakan proyektor, *power point* dan papan tulis. Isnaini dan Huda mengembangkan media permainan ular tangga yang diberi nama *My Happy Route*. Dari hasil

pretest dengan jumlah 33 siswa, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 61,85, sedangkan nilai *posttest* mencapai rata-rata nilai 82,97. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *My Happy Route* memiliki dampak positif bagi siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dan sekaligus juga penelitian kuantitatif.

Adapun Penelitian dari (Rahmawati, 2017) berjudul “Penggunaan media Permainan *Onet Connet* Untuk Meningkatkan Penguasaan Arti *Kanji* Tingkat Dasar Pada Mahasiswa pendidikan Bahasa Jepang Tahun 2016/2017” . Media ini berbentuk aplikasi game *Onet Connect*, yang digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kanji di tingkat dasar. Dari skor sebelum dan sesudah tes, rata-rata skor sebelum tes 58,5, dan skor rata-rata setelah tes yaitu 91,1. Ini berarti kemajuan besar dalam ujian. Skor rata-rata adalah 32,9. Ini membantu siswa meningkatkan penguasaan karakter dasar Cina.

Isnaini dan Huda (2020) memakai Penggunaan model pengembangan Borg and Gall dibatasi hingga 8, yaitu: potensi dan masalah, desain produk pengumpulan data, validasi desain, uji coba produk, revisi desain, revisi produk, uji pemakaian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi, sedangkan penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Four-D* yang telah dimodifikasi menjadi tiga tahap yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perencanaan), dan (3) *Develop* (pengembangan). (Rahmawati,2017) menggunakan metode penelitian tindakan kelas, selain itu peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan angket. Analisis kuantitatif dan kualitatif data dilakukan. Sedangkan Penelitian dan pengembangan *Onet Familie* menggunakan teknik pengumpulan data melalui kuesioner.

Kelebihan permainan *Onet Familie* jika dibandingkan dengan kedua bentuk media permainan dari penelitian terdahulu tersebut adalah: (1) dari segi permainan, *Onet Familie* sangat beda dengan *My happy route*, namun persamaan terletak dari menghafal kosakata, pada permainan *My happy route*, setiap mendapat angka dalam mengocok dadu, pemain harus menyerbut tiga kosakata yang dihafal sesuai tema dalam pembelajaran. Sedangkan pada permainan *Onet Familie* pemain harus mencari pasangan *artikel* dari kosakata pada tema *Familie*. (2) dari segi aturan permainan, *Onet Connet* berbeda dengan *Onet Familie*. Pada *Onet Connet* pemain mencocokkan dua gambar yang sama pada satu garis hubung tanpa terhalang gambar lain, sedangkan *Onet Familie* pemain dapat mencocokkan kosakata tanpa terhalang garis hubung serta terhalang gambar lain. (3) permainan *Onet Connet* memiliki 2 tipe dalam permainan yaitu tipe klasik dan tipe *extended*, permainan *Onet Familie* juga memiliki dua tipe permainan yaitu tipe *Einfach* dan tipe *Schwer*. Jika *Onet Connet* memiliki 7 level pada tipe klasik dan 18 level pada tipe *extended*, pada permainan *Onet Familie* memiliki 3 level permainan dalam semua tipe

Metode

Peneliti menggunakan pendekatan *research and development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Four D*. menurut (Ip2m, 2022) model *Four D* digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Kelebihan dari model *4-D* yaitu, uraiannya tampak lebih lengkap serta sistematis dan dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan perangkat pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli. Berikut empat langkah Thiagarajan dkk (dalam Hikmah, 2019) Model *Four D* : (1) *define* (mendefinisikan), (2) *design* (desain), (3) *develop*, dan (4) *disseminate* (menyebarkan). Namun terdapat satu langkah yang tidak dilakukan pada penelitian ini, yaitu *disseminate* ‘menyebarkan’, karena produk media tidak disebarluaskan di seluruh SMA kabupaten Malang, tetapi hanya di SMA Negeri 1 Tumpang kelas XI Bahasa.

Menurut Thiagarajan (Elliza Efina, 2018), pada tahap pendefinisian terdapat lima fase,

yaitu *fornt-end analysis* (analisis awal), *learner analysis* (analisis pembelajaran), *task analysis* (analisis tugas), *concept analysis* (analisis konsep), dan *specifying instructional objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran). Pada fase *front-end analysis*, peneliti melakukan analisis terkait masalah yang dialami guru tentang keterbatasan media pembelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada fase *learner analysis*, yang dianalisis adalah siswa, dengan cara menyebarkan angket terbuka untuk siswa melalui *Google Form* salah satu pertanyaan yang ada dalam angket tersebut yaitu kesulitan yang siswa di alami saat menghafal kosakata bahasa Jerman. Pada fase *task analysis*, pada fase ini peneliti tidak dapat mengidentifikasi keterampilan guru dalam proses pembelajaran di runag kelas karena proses pembelajaran dilakukan secara daring dan pembelajaran hanya melalui *WhatsApp*. Namun, peneliti dapat mengikuti proses belajar daring dengan masuk grup *WhatsApp*. Pada saat pembelajaran daring, respon siswa terhadap guru kureang baik dan media pembelajaran yang digunakan pun terbatas. Pada fase *concept* dan *specifying instructional objectives analysis*, pada fase ini peneliti saatnya memecah satu persatu temuan yang telah terkumpul dengan sedetail-detailnya. Hal ini dapat menemukan permasalahan yang menjadi fokus utama peneliti dalam menawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan.

Langkah kedua yaitu desain. Pada langkah ini terdapat tiga fase, yaitu *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), dan *initial design* (desain awal). Pada fase *media selection* dan *format selection*, peneliti membuat sketsa awal dari cover media, peraturan permainan, layout permainan hingga ucapan telah menyelesaikan permainan. Setelah banyak proses konsultasi dengan pembimbing, peneliti mencari perangkat lunak untuk membuat aplikasi *game* tersebut perangkat lunak yang di gunakan oleh peneliti yaitu *Construct 2*. Pada fase selanjutnya yaitu *initial design*, pada fase ini media yang telah berupa aplikasi akan diberikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media *Onet Familie*. Dan fase terakhir yaitu , fase *criterion-referenced test* merupakan fase penyusunan tes berdasarkan kriteria. Fase ini tidak dilakukan oleh Peneliti karena penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membandingkan keterampilan belajar sebelum dan sesudah pengembangan media.

Langkah terakhir yaitu *Develop* (pengembangan). Pada langkah ini, peneliti melakukan validasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Terdapat dua fase dalam proses validasi produk, yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* atau penilaian ahli, yang akan memvalidasi media permainan “*Onet Familie*”, ditinjau dari segi media dan materi. Validasi media dan materi, masing-masing dilakukan oleh dua ahli, keduanya adalah dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Fase *developmental testing* atau uji pengembangan dilakukan dengan melibatkan siswa untuk mengetahui respon dan komentar siswa tentang media tersebut, yakni siswa kelas XI Bahasa SMAN 1 Tumpang yang berjumlah 28 siswa.

Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI Bahasa SMAN 1 Tumpang dengan jumlah keseluruhan 28 siswa, yang terdiri atas kelas XI Bahasa A dengan jumlah 15 siswa, dan kelas XI Bahasa B dengan jumlah 13 siswa. Uji coba dilakukan pada saat jam pelajaran bahasa Jerman.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah lembar angket. Kuesioner atau angket adalah Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengajukan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Samhis Setiawan, 2022). Lembar angket yang termasuk dalam penelitian ini adalah angket validasi yang ditujukan kepada validator, serta angket siswa sebagai responden uji coba. Validator dan siswa akan mengisi pertanyaan dengan cara memberikan tanda *checkbox* pada kolom yang telah disediakan.

Hasil dan Pembahasan

Berikut disajikan hasil beserta pembahasan dari pengembangan media permainan “ *Onet Familie* “ untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Tumpang dengan menggunakan tahap pengembangan *Four-D*. Berikut uraiannya:

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Langkah pertama yang dilakukan pengembang pada tahap ini yaitu tahap pendefinisian. Pada tahap ini pengembang menyebarkan angket kepada 28 siswa melalui *Google Forms* namun, yang bersedia untuk mengisi angket berjumlah 10 siswa. Berdasarkan hasil angket tersebut, terdapat beberapa permasalahan di lapangan yaitu (1) siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata beserta *Artikel* yang berbeda-beda, (2) Media pembelajaran sangat terbatas, tidak ada media pembelajaran lain selain dari buku dan catatan siswa. Selain menyebarkan angket, pengembang juga melakukan pengamatan di kelas pada saat penyampaian materi *Familienstammbaum*.

Tahap Perencanaan (*Design*)

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, peneliti mengembangkan media permainan guna memecahkan permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini, peneliti mencoba memecahkan masalah dengan membuat produk. Langkah pertama yaitu membuat desain produk dan menentukan perangkat lunak. Perangkat lunak yang dipilih peneliti adalah *Construct 2*. *Construct 2* merupakan perangkat pembuatan *game* berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk membuat platform 2D (Akbar Project, 2021). Setelah desain produk dan perangkat lunak ditentukan, langkah selanjutnya adalah pengumpulan materi, penyusunan latihan soal serta jawaban, dan yang terakhir pembuatan unsur-unsur pendukung lainnya. Peneliti juga melakukan konsultasi terlebih dahulu kepada dosen pembimbing Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang pada proses pembuatan soal latihan agar isi yang dimuat dalam media sesuai dengan materi *Familie* yang dipelajari oleh siswa SMA. Setelah semua unsur terkumpul, peneliti mengolah unsur tersebut sehingga menjadi sebuah produk yang menghasilkan media pembelajaran berbasis *Android* dengan format *.apk*.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada langkah ini, peneliti melakukan validasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Terdapat dua fase dalam proses validasi produk, yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* adalah teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi serta media. Lalu, media direvisi sesuai dengan saran dari ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dianalisis seperti tampak pada tabel 3 berikut ini:

Berdasarkan hasil pengisian angket validasi oleh ahli materi, media permainan *Onet Familie* memiliki judul yang sangat sesuai (sangat layak) dengan materi *Familie*. Pada pernyataan kedua, materi *Familie* cukup sesuai (cukup layak) dengan tujuan pembelajaran. Demikian juga dengan pernyataan ketiga, keempat, dan keenam, yang masing-masing adalah jumlah butir kosakata cukup sesuai (cukup layak) dengan materi *Familie*, materi *Familie* cukup mudah untuk dipahami, dan penggunaan bahasa Jerman pada petunjuk permainan cukup tepat (cukup layak). Adapun pernyataan kelima, yaitu informasi pada petunjuk permainan dinyatakan kurang jelas (kurang layak), karena informasi pada petunjuk permainan tidak mencakup soal tentang *Possessivpronomen*. Untuk menindaklanjuti hal tersebut, pengembang merevisi pada bagian petunjuk permainan. Berdasarkan validasi dari ahli materi, diketahui bahwa media pembelajaran *Onet Familie* memperoleh presentase data keseluruhan sebesar 63%. Selanjutnya, perolehan presentase tersebut diinterpretasikan dalam tabel kriteria validitas produk (Akbar & Sriwijaya, 2010) dan media *Onet Familie* termasuk “Layak” digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman kelas XI untuk tema *Familie*.

Ahli materi juga memberikan saran perbaikan media *Onet Familie*, yaitu (1) jenis kesalahan terletak pada penulisan huruf artikel yang diawali dengan huruf besar. Untuk saran perbaikannya, Artikel ditulis menggunakan huruf kecil.



Sebelum direvisi



Sesudah direvisi

Gambar 1. Revisi Penulisan Huruf pada Artikel

Ahli materi memberikan koreksi terkait dengan penulisan Artikel. Sebelum direvisi Artikel ditulis menggunakan huruf besar seperti *Der Vater*, *Die Frau*. Karena ini bukan kalimat maka penulisan Artikel menggunakan huruf kecil semua seperti *der Vater*, *die Frau*. Berdasarkan hasil pengisian angket validasi oleh ahli media, media permainan *Onet Familie* secara keseluruhan memiliki desain yang menarik (layak). Demikian dengan pernyataan kedelapan, kesembilan dan kesebelas yang masing masing adalah jumlah butir kosakata layak (layak) dengan pemilihan gambar, ukuran *font* dan kualitas gambar yang tepat. Pada pernyataan kemenarikan desain pada cover media cukup layak (cukup layak). Adapun pernyataan ketiga, keempat, kelima, keenam, ketujuh, kesepuluh, kedua belas dan ketigabelas yaitu pemilihan jenis *font*, desain dan *font* petunjuk permainan, warna kota permainan dan warna *background*. Ukuran papan skor, audio dan efek suara memiliki ketepatan dan kesesuaian yang sangat layak (sangat layak). Berdasarkan validasi dari ahli media, diketahui bahwa media permainan *Onet Familie* memperoleh presentase data keseluruhan sebesar 90,7%. Selanjutnya, perolehan presentase tersebut diinterpretasikan dalam tabel kriteria validitas produk oleh (Akbar & Sriwijaya, 2010) dan media *Onet Familie* termasuk “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman kelas XI. Selain pernyataan di atas, ahli media juga memberikan komentar perbaikan dari jenis kesalahan hingga saran perbaikan. Berikut uraiannya: (1) Karakter gambar yang ada pada bagian cover kurang sesuai dengan karakter jenis huruf yang dipilih serta resolusi gambar kurang besar. Saran perbaikan, Perlu dicari karakter gambar yang lebih senada dan resolusi besar dengan karakter jenis huruf.



Sebelum direvisi



Sesudah direvisi

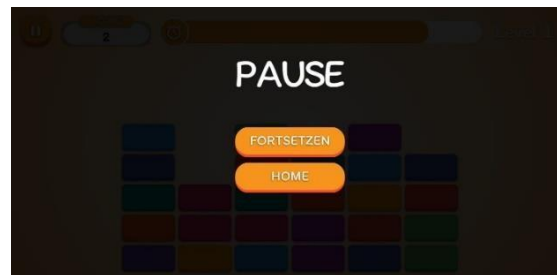
Gambar 2. Revisi Karakter Gambar pada *Cover Media*

Ahli media memberikan koreksi terkait dengan gambar animasi yang berada pada tampilan permainan. Sebelum direvisi, gambar animasi terlihat kurang jelas dan tidak sama dengan jenis *font* tulisan. Setelah mengalami revisi, gambar animasi terlihat jelas dengan resolusi tinggi dan sesuai dengan jenis *font* tulisan yang digunakan.(2) tidak ada tombol navigasi ke menu utama, saran perbaikan, perlu ditambahkan tombol *back* dan *home*.

Sebelum direvisi



Sesudah direvisi



Gambar 3. Revisi Pemberian Tombol Navigasi ke Menu Utama

Ahli media memberikan revisi terkait dengan tombol navigasi *back* dan *home*. Sebelum

direvisi, tombol *Forsetzen* tidak berfungsi sama sekali. Setelah direvisi pengembang mengaktifkan tombol *Forsetzen* untuk kembali dan melanjutkan permainan dan menambahkan tombol *Home* untuk keluar dari permainan.

Fase kedua dalam validasi produk adalah *developmental testing*. *Developmental testing* merupakan tes untuk mendapatkan masukan langsung dari siswa berupa jawaban yang sudah disiapkan. (Hidayat & Candra, 2018)

Setelah melalui tahap validasi oleh para ahli, media permainan *Onet Familie* diujicobakan kepada siswa kelas XI Bahasa yang berjumlah 28 siswa. Respons siswa terhadap media permainan *Onet Familie* adalah: sembilan siswa menyatakan, bahwa penyajian petunjuk penggunaan media permainan *Onet Familie* sangat membantu, sedangkan tujuh siswa menyatakan, bahwa mereka sudah merasa terbantu. Adapun untuk pernyataan kedua, sembilan siswa menyatakan sangat mudah ketika menggunakan media *Onet Familie*, dan duabelas siswa menyatakan mudah. Selanjutnya, rata-rata siswa suka dengan tampilan *Onet Familie*. Rata-rata siswa dapat menyelesaikan permainan *Onet Familie* level 1, level 2 dan level 3 dengan baik. Ada 16 siswa yang mudah mengingat kosakata dengan materi *artikel* dan *Nomen im Nominativ* dengan menggunakan media *Onet Familie*. der Nominativ merupakan bentuk dasar dari kata benda Milena Angioni dan Ines Hälbig (2017) Namun, ada dua orang yang mengalami kesulitan, karena kurang memahami materi. 15 orang siswa menyatakan, bahwa sangat menyenangkan menghafal kosakata dengan menggunakan media *Onet Familie* dengan materi *Possesivpronomen*. Namun, ada dua siswa yang tidak merasa senang, karena siswa tersebut masih kurang memahami materi *Possesivpronomen*. Berdasarkan hasil uji coba, diketahui bahwa media permainan *Onet Familie* memperoleh presentase data keseluruhan sebesar 81,7%. Selanjutnya, perolehan presentase tersebut diinterpretasikan dalam tabel kriteria validitas produk (Akbar & Sriwijaya, 2010) dan media *Onet Familie* termasuk “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman kelas XI.

Berdasarkan hasil ujicoba, diketahui bahwa penggunaan media permainan *Onet Familie* ini memudahkan siswa untuk menghafal kosakata beserta artikel dalam bahasa Jerman serta penggunaan media permainan yang mudah dalam pengoperasiannya. Dilihat dari fungsi media pembelajaran, hal tersebut sesuai dengan pendapat (Rizqi & Aghni, 2018), bahwa media adalah perantara baik berupa manusia, materi, atau kejadian yang membantu membangun kondisi siswa agar mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Selain itu, kelebihan pada media permainan *Onet Familie* adalah media bersifat praktis, dan menarik. Dari angket responden tersebut, 28 siswa menyatakan bahwa media permainan *Onet Familie* sangat menarik serta praktis dalam penggunaan di manapun.

Berdasarkan data tersebut, media permainan *Onet Familie* dapat membantu siswa dalam melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan baik dan benar pada materi *Possesivpronomen*. Hasil uji coba tersebut sesuai dengan pendapat Munadi (dalam (Sunardi et al., 2021), yang menyebutkan, media pembelajaran adalah metode dan alat yang digunakan untuk mengatur komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Pada saat proses pembelajaran siswa dengan mudah mengoperasikan media permainan *Onet Familie*, selain mudah dalam pengoperasian media, aplikasi yang praktis digunakan di mana saja adalah salah satu hal yang membuat siswa menyukai media permainan *Onet Familie*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Okra & Novera, 2019) yang menyatakan, bahwa media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama di dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran.

Media permainan *Onet Familie* mendapatkan respon yang baik dari siswa, karena hampir seluruh siswa berpendapat, bahwa media permainan *Onet Familie* mudah digunakan dan membantu dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. Adapun saran dari siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman adalah sebaiknya guru memberikan tambahan waktu dalam mengerjakan latihan soal, agar mereka tidak terburu-buru dalam mengerjakannya

Ketika proses penelitian terdapat beberapa kendala. Pertama, terdapat satu siswa yang datang terlambat hampir setengah jam pelajaran, sehingga siswa tersebut tidak mengikuti proses

dari awal. Namun setelah siswa dibolehkan untuk masuk kelas, siswa tersebut langsung diminta untuk menginstal permainan dengan dibimbing oleh peneliti agar dapat mencoba media permainan *Onet Familie*. Kendala kedua, yaitu jaringan internet yang tersedia di sekolah kurang maksimal sehingga beberapa siswa harus menunggu penginstalan media permainan dengan sedikit memakan waktu. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memberi bantuan *Tethering* bagi siswa yang sulit mendapat jaringan internet.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, siswa merespon media permainan *Onet Familie* dengan baik. Media *Onet Familie* ini dapat membantu siswa dalam mengingat kosakata beserta *artikel* dengan tema *Familie*. Menghafal kosakata dengan menggunakan media *Onet Familie* sangat menyenangkan bagi rata-rata siswa. Sebagian besar siswa tidak kesulitan dalam mengoperasikan media permainan *Onet Familie* serta dapat menyelesaikan soal-soal latihan di dalam permainan tersebut, walaupun ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan karena kurang memahami materi *Possesivpronomen*.

Guru mata pelajaran bahasa Jerman yang ingin menerapkan media permainan *Onet Familie* ini, disarankan agar mempersiapkan cadangan internet untuk mengantisipasi jika terjadi kendala atau gangguan teknis pada saat siswa hendak mengunduh aplikasi *Onet Familie*. Di samping itu, juga disarankan, agar guru memiliki rencana cadangan, jika terjadi kendala siswa tidak dapat mengunduh aplikasi *Onet Familie* melalui *Handphone*, maka disarankan, agar siswa membuka aplikasi tersebut melalui *web* atau laptop.

Untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya untuk media permainan *Onet Familie* ini ditambahkan durasi dalam setiap level permainan. Tujuannya agar siswa tidak terlalu terburu-buru dalam menyelesaikan soal-soal latihan misalnya, jika dalam *Onet Familie* durasi hanya 1,5 menit, maka sebaiknya ditambahkan 2-2,5 menit dalam setiap level. Apabila hendak mengembangkan media ini, sebaiknya pengembang bahasa Jerman selanjutnya menggunakan tema-tema lain, misalnya: *Schule* dan *Alltagsleben*. Media *Onet* ini berfokus terutama pada pembelajaran kosakata. Oleh karena itu, tidak disarankan dikembangkan dan digunakan untuk keterampilan berbahasa Jerman.

Daftar Rujukan

- Akbar, & Sriwijaya. 2019. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Angioni, M. & Hälbig, I. 2017. *Grammatiktraining Deutsch für A1-B1*. Frankfurt am Main: telc gGmbH.
- Dieter, Götz. 2015. *Langenscheidt Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. München: Langenscheidt GmbH & Co. KG.
- Elfina, E. 2018. Penelitian Pengembangan (Research & Development) 4-D Ala Thiagarajan. (<https://www.rajnikala.com/2018/11/penelitian-pengembangan-research.html>). Diakses 13 Mei 2022
- Hidayat, & Candra. 2018. Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D. In *Ranah Research* (pp. 1–7). <https://ranahresearch.com/metode-pengembangan-model-4d/>
- Hikmah, N. 2019. Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Kvisoft Flopbook Maker Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D. *Digital Repository Universitas Jember*.
- Isnaini, N., & Huda, N. 2020. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE PADA SISWA KELAS VIII MTsN 10 SLEMAN. *Al Mi 'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan*

- Kebahasaaraban*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>
- LP2M.2022. Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4-D. (<https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengembangan-perangkat-pembelajaran-model-4d>). diakses 14 mei 2022
- Okra, R., & Novera, Y. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>
- Project, A. (2021). *Apa itu Construct 2?*. (<https://akbarproject.com/apa-itu-construct-2>), diakses 23 Januari 2022.
- Rahmawati, Aulia. 2017. Penggunaan Media Permainan Onet Connect Untuk Meningkatkan Penguasaan Arti *Kanji* Tingkat dasar Pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2017/2017. (<http://repository.ub.ac.id/id/eprint/2378/>) diakses 13 Oktober 2021.
- Ririn. 2014. Possessivpronomen (Kata Ganti Kepunyaan), (<https://ririn1508.wordpress.com/2014/01/04/possessivpronomen-kata-ganti-kepunyaan>), diakses 14 Mei 2022.
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran akuntansi Function and Types of Learning Media in Accounting Learning. (*Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1).
- Setiawan.S. 2022.Pengertian Angket- Penggunaan, Pengambilan, jenis, Skala,Empat, Merancang, Jenis Prinsip, Kelebihan dan Kelemahan. (<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-angket>) diakses 18 Mei 2022
- Sprachschule-Aktiv.de. Deutsche Artikel lernen _der, die, das_- Regeln und Erklärung* (Online). (<https://www.sprachschule-aktiv-muenchen.de/deutsche-artikel-lernen-regeln-und-erklaerung>), diakses 22 Agustus 2021
- Sugiyono. 2006. Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabeta : Bandung, 2006, hal. 3. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 22–29.
- Sugiyono. 2013. Quantitative, Qualitative and R & D Research Methods. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), 29–34. (<https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmtt/article/view/34>)