



Penggunaan Permainan Kartu Mini Gespräch sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman pada Siswa SMA Kelas XI Laboratorium UM

Use of the Gespräch Mini Card Game as an Interactive Learning Media to Train German Speaking Skills in Class XI at UM Laboratory High School

R. Pertiwi Fajar Ningrum¹⁾, Deddy Kurniawan²⁾
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang No. 5, Malang 65145, Jawa Timur, Indonesia
r.pertiwi.2002416@students.um.ac.id¹⁾, deddy.kurniawan.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

This research aims to describe the activity of using the Mini Gespräch card game as an interactive learning medium to practice German speaking skills in class. The research method used by researchers is qualitative description. The data sources in this research were 21 high school students in class. The research results showed that German language learning activities using the interactive learning media Mini Gespräch game cards went well. The card game media can be used easily when learning takes place. Students can also continue to search for more new vocabulary on the internet and study Redemittel in the form of question sheets that have been provided flexibly. Apart from that, the Mini Gespräch card game media also makes them more enthusiastic about learning and not boring because of the attractive image display.

Keywords: Mini Gespräch card game, interactive learning media, German speaking skills

Pendahuluan

Di era yang makin maju, bahasa memiliki peran terpenting dalam setiap bidang kehidupan manusia khususnya bidang pendidikan. Bahasa akan terus mengalami perkembangan yang dinamis seiring berjalannya globalisasi. Penyampaian ide, gagasan, pikiran, atau perasaan baik lisan atau tertulis inilah yang termasuk dalam fungsi dari bahasa (Dzakiyyah, Kurniawan, & Ventivani 2021). Tanpa adanya suatu bahasa sangat sulit dalam suatu ruang lingkup sosial untuk bisa saling memahami maksud atau pikiran dari masing-masing individu. Hal tersebut juga erat kaitannya dengan kebutuhan manusia saat ini yaitu mengenai penguasaan bahasa asing. Johann Wolfgang von Goethe yang adalah seorang filsuf dari Jerman mengatakan, “*Wer keine fremden Sprachen versteht, weiß nichts von seiner eigenen.*” Kutipan tersebut menunjukkan bahwa selain bahasa Indonesia (*Muttersprache*) sebagai bahasa nasional, pendidikan bahasa asing juga penting untuk dipelajari agar mampu berkomunikasi dan menjalin hubungan diplomatik antar negara (Auranissa Hernanda,

dkk., 2022). Tidak cukup hanya mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional bangsa, tetapi juga perlu mempelajari bahasa asing supaya dapat membuka pintu berbagai peluang untuk memahami dunia yang semakin terhubung. Bahasa asing juga tidak hanya sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga dapat menjadi kunci untuk melihat dunia yang lebih luas dengan kemungkinan- kemungkinan baru.

Di Indonesia bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang sudah diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah (MA) (Selviana, dkk., 2020). Selain diajarkan disekolah, bahasa Jerman juga banyak diajarkan di tingkat universitas. Penguasaan bahasa Jerman mencakup empat keterampilan (Wijayati, dkk., 2022), yaitu menyimak (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*). Keterampilan berbahasa Jerman yang meliputi keempat keterampilan memiliki aspek dan konsep yang terkandung dalam pembelajaran bahasa Jerman itu sendiri, misalnya tata bahasa pada *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen* (GER) merupakan sebuah acuan dasar umum yang diterapkan sebagai standar kompetensi bahasa Jerman di Eropa (Kurniawan, 2020). Pembelajaran bahasa Jerman dalam GER mempunyai enam tingkat kebahasaan (*Niveau*) dari level A1, A2, B1, B2, C1, dan C2 (Kirchner, 2002). Keempat keterampilan tersebut tidak bisa dipisahkan karena sudah menjadi satu kesatuan demi tercapainya kemampuan berbahasa Jerman. Dalam hal ini, siswa diharapkan untuk dapat menggunakan secara keseluruhan fungsi sosial kebahasaan ketika berkomunikasi baik lisan maupun tertulis setara level A1 berdasarkan standar GER (Nugroho & Kurniawan, 2019). Siswa harus memiliki keterampilan berbicara yang baik. Hal tersebut disebabkan karena berbicara memiliki hubungan erat dengan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi secara lisan.

Keterampilan berbahasa asing yang dimiliki peserta didik erat kaitannya dengan kegiatan belajar di kelas. Aktivitas pembelajaran harus selalu menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa terbebani. Aktivitas pembelajaran yang monoton, pasif, dan selalu berpaku pada buku akan membuat siswa jenuh sehingga berdampak pada perkembangan keterampilan yang mereka miliki. Oleh sebab itu, aktivitas tersebut bisa dilakukan dalam bentuk aktivitas bermain. Permainan memberikan keuntungan bagi siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan juga menghasilkan proses kognitif yang mendorong kreativitas (Putro, 2016). Selain itu, dengan bermain sambil belajar memberikan kesan yang baru bagi siswa terutama melatih mereka untuk bisa berbicara bahasa Jerman.

Penelitian ini diawali dengan wawancara singkat dengan salah satu guru bahasa Jerman di SMA Laboratorium UM. Berdasarkan hasil perbincangan tersebut dapat ditunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Jerman memang sebaiknya melibatkan pembelajaran interaktif berbasis permainan atau media. Ketika kegiatan pembelajaran dilakukan seperti biasa tanpa ada media pendukung, siswa biasanya sulit untuk mengerti materi yang diajarkan dan tidak ada semangat atau motivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Siswa hanya menerima teori saja tanpa terlibat langsung karena adanya keterbatasan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, merangsang emosi, memotivasi mereka untuk belajar, meningkatkan kemampuan kognitif, dan meningkatkan imajinasi serta kreativitas mereka (Mufida & Kurniawan, 2018). Selanjutnya, menurut Mardiah, permainan pembelajaran bahasa bertujuan untuk menciptakan kegembiraan dan melatih kemampuan berbahasa tertentu (Mardiah, 2015). Permainan adalah kompetisi antar pemain yang berinteraksi menurut aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Permainan merupakan sarana yang efektif, efisien, menghibur, memberikan pengaruh positif, dan mendidik setiap individu (Uliyah & Isnawati, 2019). Kegiatan bermain dirancang untuk memberi siswa kesempatan bereksplorasi, berkreasi, dan belajar menyenangkan. Ketika dalam suatu kegiatan pembelajaran ditambah dengan permainan, maka kegiatan pembelajaran tersebut menjadi makin menarik sehingga siswa bisa mendapatkan kesenangan dalam melatih keterampilan berbahasa yang meliputi: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis serta unsur-unsur dasar bahasa (kosakata dan tata bahasa).

Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran juga perlu ada interaksisosial. Siswa perlu diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan guru dan teman sekelasnya menggunakan bahasa Jerman, sehingga dengan cara tersebut dapat mengembangkan kemampuan berbahasa siswa dan juga keterampilan sosial mereka dengan sesamanya (Bandura, 1977).

Adapun berikut beberapa penelusuran pustaka yang dapat mendukung permasalahan dalam penelitian ini. Penelitian pertama dilakukan oleh Ida Ayu Sugiantiningsih (2019) berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B2 TK Kartika VII-3 Singaraja tahun ajaran 2018/2019 setelah diterapkan model pembelajaran *talking stick* dengan dukungan media *flash card*. Sebelum melakukan model pembelajaran ini kemampuan bicara siswa masih belum mengalami peningkatan. Namun, setelah dilakukannya penelitian ini data menunjukkan bahwa kemampuan berbicara mengalami peningkatan setelah adanya penerapan model pembelajaran *talking stick* dengan dukungan media *flash card*. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase peningkatan pada siklus I sebesar 67,08% dengan kriteria sedang lalu meningkat pada siklus II menjadi 81,91% yang berada pada kriteria tinggi. Penelitian ini berfokus pada upaya untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak apakah berhasil mengalami suatu peningkatan atau belum yang diukur dengan alat bantu tes (penugasan).

Selanjutnya, penelitian kedua yang telah ditelusuri berjudul *Implementasi Kartu Domino dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara* oleh Alamsyah, Muftihaturrahmah Burhamzah, dan Suwarsih Bachtiar (2021) bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan lisan dan prestasi akademik bahasa Jerman kelas XI IPA 1 SMA 2 Makassar melalui permainan kartu domino. Penelitian tersebut juga merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang ditentukan bersama oleh peneliti, guru, dan siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi kelas. Siswa masih belum berani untuk mengungkapkan opini atau jawaban dalam bahasa Jerman. Lalu, setelah dilakukannya penelitian ini dapat terlihat hasilnya bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dan tidak terlalu takut untuk mengungkapkan jawaban atau opini dalam bahasa Jerman. Selain itu, dengan adanya permainan kartu domino ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif membuat dialog atau percakapan singkat. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan lisan dan prestasi akademik bahasa Jerman kelas XI IPA 1 SMA 2 Makassar melalui permainan kartu domino.

Oleh sebab itu, melalui penelitian terdahulu yang relevan dan fokus penelitiannya dapat dilihat bahwa penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam penggunaan permainan kartu *Mini Gespräch* sebagai media pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman dan mendeskripsikan respons siswa terhadap aktivitas tersebut. Tidak berfokus pada cara meningkatkan kemampuan berbicara siswa, tetapi hanya berfokus pada penggunaan media pembelajaran permainan. Peneliti juga merasa perlu adanya ide atau reka baru untuk melatih keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan permainan kartu *Mini Gespräch* (Percakapan Mini) sebagai media pembelajaran interaktif agar dalam kegiatan pembelajaran tidak monoton.

Permainan *Mini Gespräch* (Percakapan Mini) akan digunakan dan disediakan oleh peneliti sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa SMA kelas XI IBB semester dua Laboratorium UM untuk melatih keterampilan berbahasa Jerman. Pada permainan ini terdapat bermacam-macam kartu yang di dalamnya akan ada beberapa kata kunci disertai dengan gambar *Essen und Trinken*. Kartu dengan jenis A akan meminta siswa untuk melakukan dialog tentang *einen Einkauf planen*.

Selanjutnya, kartu dengan jenis B meminta siswa untuk melakukan dialog tentang *Gespräche beim Einkauf führen*. Siswa harus melakukan dialog atau percakapan singkat dengan lawan bicaranya mengenai tema tersebut. Melalui permainan kartu ini, kegiatan pembelajaran bahasa Jerman menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Siswa juga dapat dengan mudah mengomunikasikan gagasan, ide, opini, dan perasaan yang mereka miliki secara langsung baik selama kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran (Ardiansyah & Kurniawan, 2019).

Selain itu, dalam kurikulum 2013 juga dimasukkan sejumlah kompetensi dasar yang harus dipelajari oleh siswa SMA kelas XI yaitu 1) lancar dalam percakapan sederhana atau sehari-hari yang mencerminkan kemampuan berkomunikasi secara sopan dan tepat 2) menyampaikan informasi secara lisan dengan pengucapan yang benar dalam kalimat sederhana sesuai konteksnya. Melalui kompetensi dasar tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil tema *Essen und Trinken* karena tema tersebut erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari manusia yang membutuhkan makanan dan minuman. Siswa akan lebih cepat memahami setiap materi yang diberikan jika hal tersebut memiliki korelasi atau hubungan yang dekat di kehidupan nyata. Inilah yang menjadi latar belakang peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Permainan Kartu *Mini Gespräch* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman pada Siswa SMA Kelas XI Laboratorium UM”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Menurut Denzin & Lincoln (1994), penelitian kualitatif adalah penelitian yang berdasarkan pada lingkungan alam dengan tujuan mendeskripsikan fenomena-fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan menggunakan beberapa metode yang ada. Penelitian kualitatif berfokus pada pengumpulan data pada suatu lataralamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang ada yang terjadi di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), dan hasil penelitiannya lebih menekankan makna daripada generalisasi (Setiawan, 2018). Tingkat kedalaman analisis deskriptif melibatkan analisis data dengan cara mendeskripsikan atau mengilustrasikan data yang dikumpulkan sebagaimana adanya tanpa bermaksud menarik kesimpulan atau menggeneralisasi secara luas.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengamati aktivitas dan fenomena yang berlangsung pada penggunaan permainan kartu *Mini Gespräch* sebagai media pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman pada siswa SMA kelas XI IBB Laboratorium UM. Data penelitian ini adalah aktivitas dan respons siswa SMA kelas XI IBB Laboratorium UM terhadap kegiatan penggunaan permainan kartu *Mini Gespräch* sebagai media pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman tema *Essen und Trinken*. Sumber data pada penelitian ini adalah siswa SMA kelas XI IBB semester dua dan proses aktivitas belajar dan mengajar pada saat siswa melakukan permainan kartu *Mini Gespräch*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan diisi oleh dua *observer* dan lembar angket yang akan diisi oleh siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan aktivitas pembelajaran pada penggunaan permainan kartu *Mini Gespräch* sebagai media pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman dan lembar angket digunakan untuk meminta tanggapan atau respons siswa terhadap aktivitas pembelajaran tersebut. Adapun lembar angket yang digunakan adalah angket tertutup. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berdasarkan pada data lembar observasi dan lembar angket yang dikumpulkan. Proses pembelajaran dan pengumpulan data dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa (4 sampai 5 Maret 2024) di SMA Laboratorium UM. Dalam observasi, peneliti berperan sebagai guru model dan dibantu oleh dua *observer* yang terdiri dari satu teman sejawat dari Prodi Pendidikan Bahasa Jerman dan guru bahasa Jerman SMA Laboratorium UM yang bertugas untuk mencatat kegiatan dan kondisi kelas selama aktivitas pembelajaran. Selanjutnya, dalam data angket, peneliti menyiapkan lembar angket tertutup untuk siswa, setelah aktivitas pembelajaran berakhir peneliti memberikan lembar angket kepada siswa untuk diisi, terakhir peneliti mengumpulkan lembar angket yang sudah diisi oleh siswa. Dari 23 siswa kelas XI IBB terdapat 21 siswa yang telah mengisi lembar angket tertutup tersebut. Analisis data dilakukan setelah kegiatan pengumpulan data sudah dilakukan. Data hasil observasi dan hasil angket yang terkumpul akan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Teknik analisis yang digunakan dalam analisis data adalah teknik Miles dan Huberman dengan alur

tahapan memeriksa data, memaparkan data dan temuan, mendeskripsikan data, dan menarik kesimpulan. Pengecekan keabsahan data harus dilakukan guna mendapatkan kebenaran dan dikenali validitasnya dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Pengecekan data atas keyakinankeakuratannyadalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan menggunakan metode triangulasi. Triangulasi adalah suatu metode merangkum data untuk diverifikasi keasliannya dengan menggunakan metode pengumpulan data lain atau model triangulasi yang berbeda (Bachri, 2010). Jika data sudah diperoleh dan terkumpul, peneliti dapat mengonsultasikan hasil penelitian kepadavalidator dan mengolah data tersebut untuk menyusun hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Aktivitas dalam Penggunaan Permainan Kartu *Mini Gespräch* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman pada Siswa SMA Kelas XI Laboratorium UM

Proses kegiatan pembelajaran bahasa Jerman dengan menggunakan permainan kartu *Mini Gespräch* sebagai media pembelajaran interaktif siswa SMA kelas XI IBB di SMA Laboratorium UM telah berlangsung selama dua hari, yaitu pada hari Senin, 4 Maret 2024 sampai hari Selasa, 5 Maret 2024. Pengambilan data ini dilaksanakan secara tatap muka atau *offline* pada hari pertama dengan alokasi waktu pembelajaran 2 x 40 menit, yaitu pukul 08.15 WIB sampai 09.35 WIB. Kemudian, kegiatan pembelajaran dilanjutkan pada hari kedua dengan alokasi waktu 1 x 40 menit, yaitu pukul 11.55 WIB sampai 12.35 WIB. Segala proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan tersebut berdasarkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun. Selama proses pengambilan data tercatat bahwa dari 23 siswa kelas XI IBB terdapat 21 siswa yang hadir untuk mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Jerman. Dua orang siswa lainnya tidak dapat hadir karenasakit.

Sebelum memasuki kegiatan pembelajaran pada hari pertama dan kedua, peneliti menyiapkan beberapa hal yang diperlukan. Persiapan tersebut meliputi: (1) membuat RPP pertemuan pertama dan kedua terkait materi *Essen und Trinken*; (2) membuat media pembelajaran interaktif berupa permainan kartu percakapan *Mini Gespräch* dan PPT materi *Essen und Trinken*; dan (3) membuat lembar materi beserta dengan *Redemittel* yang akan diberikan pada siswa. Setiap perencanaan pembelajaran adalah hal terpenting yang harus diperhatikan karena merupakan satu tahapan dalam proses pembelajaran yang berusaha sedapat mungkin agar pengajarannya berhasil. Selain itu, secara umum mempunyai dua fungsi pokok yaitu; (1) pelaksanaan pengajaran akan menjadi baik dan efektif; dan (2) seorang tenaga pendidik akan tumbuh dan berkembang menjadi tenaga pendidik profesional (Qasim, 2016). Menurut peneliti, segala hal aktivitas pembelajaran harus membuat perencanaan pembelajaran. Melalui hal tersebut, peneliti dapat memastikan bahwa materi yang diajarkan sesuai atau relevan dengan kebutuhan dan minat siswa. Dalam perencanaan harus terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai, metode pembelajaran yang digunakan, gaya belajar, strategi pembelajaran, seberapa banyak waktu yang diperlukan, evaluasi kemajuan siswa, dan lain-lain.

Aktivitas Pembelajaran Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran yang telah disusun di dalam RPP meliputi tiga bagian, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup pembelajaran. Pada pertemuan pertama berlangsung selama 80 menit diawali dengan kegiatan pendahuluan. Peneliti mengucapkan salam *Hallo, Guten Morgen! Wie geht es Ihnen?* dengan dibalas salam oleh siswa *Hallo, Guten Morgen, Frau! Es geht mir gut. Und Ihnen?* peneliti memeriksa daftar hadir, dan kesiapan belajar siswa.

Pada pertemuan pertama ini, peneliti banyak melakukan beberapa interaksi terhadap siswa seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Peneliti sebagai guru model memberikan pertanyaan untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa dan mengaitkan materi kegiatan pembelajaran dengan pengalaman siswa terhadap pengetahuan yang akan disampaikan. Siswa menjadi termotivasi untuk menjawab setiap pertanyaan stimulus yang diberikan oleh peneliti. Kemudian, peneliti melanjutkankegiatan pembelajaran dengan menjelaskan

materi *Essen und Trinken* melalui PPT dimulai dari membentuk diskusi kecil dalam kelompok. Di dalam kelompok siswa diminta untuk saling bertanyakepada teman sebelahnya selama dua menit *Was ist dein Lieblingsessen?* dan *Was ist dein Lieblingsgetränk?*. Setelah itu, peneliti menampilkan video terkait materi yang akan dipelajari yaitu video pertama dari Netzwerk A1 *Kapitel 04 Szene 08* dan video kedua dari Nicos Weg – A1 – *Sonstnoch etwas?* dilanjutkan dengan siswa menjawab lima pertanyaan dalam video, dan terakhir melakukan beberapa interaksi kegiatan pembelajaran dengan menjawab soal di papan tulis.

Berdasarkan hasil pengamatan para observer, siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan dan materi dari peneliti. Selain itu, para siswa juga aktif saling bertanya dan bekerja sama dengan rekan kelompoknya. Mereka juga aktif mencatat setiap materi yang dijelaskan. Dalam hal ini, teori belajarsosial merupakan salah satu teori yang relevan dalam konteks kegiatan pembelajaran ini. Teori yang dikembangkan oleh Bandura ini menekankan pentingnya interaksi sosial, pengamatan, peniruan, dan pemodelan perilaku orang lain dalam kegiatan pembelajaran (Bandura, 1977). Hal tersebut merupakan perkembangan dari teori behavioristik yang berfokus pada bagaimana lingkungan dan penguatan dapat memengaruhi perilaku. Menurut peneliti, proses belajarnya suatu individu sangat berkaitan dengan pengaruh lingkungan sosial dan observasi terhadap tingkah laku mereka. Individu dapat belajar melalui proses mengamati orang lain yang memiliki pengalaman atau keterampilan tertentu. Ketika mereka mengamati orang lain dan mendapatkan hasil yang positif, maka mereka akan mengikuti perilaku tersebut. Tidak hanya mengikuti, tetapi juga individu dapat memproses informasi dan membuat suatu keputusan atau pertanyaan berdasarkan pada penilaian mereka sendiri. Oleh sebab itu, pada kegiatan pembelajaran pertama ini peneliti melakukan interaksi sosial, memberikan contoh, dan pertanyaan stimulus sehingga membuat siswa dapat belajar lebih banyak untuk mencapai potensi mereka dengan maksimal.

Selanjutnya, pada saat proses pembelajaran tahap penjelasan materi dilakukan banyak siswa aktif bertanya perihal kosakata yang kurang dipahami seperti “apa perbedaan *das Brot* dengan *das Keks?*”, “apa arti dari kata *die Sahne?*”, atau “apa perbedaan dari kata *mitbringen* dengan *mitnehmen?*”. Aktivitas tersebut sesuai dengan pengamatan oleh para observer yaitu siswa dapat mengikuti materi dengan baik dan memahami penjelasan materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, dapat dibuktikan bahwa teori relevansi pembelajaran sesuai dengan konteks kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Teori ini menjelaskan siswa membangun pengetahuan atau wawasannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Teori konstruktivisme ini dikembangkan oleh Lev Vygotsky yang berfokus pada pentingnya peran orang lain dalam proses pembelajaran dan dalam perkembangannya siswa membutuhkan orang lain untuk membantu mereka dalam hal memberikan wawasan atau pengetahuan (Dewi & Fauziati, 2021). Dalam pandangan peneliti, teori ini sangat penting karena pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari akan dapat mendorong pemahaman, motivasi, dan penerapan konsep oleh siswa. Ketika suatu materi pembelajaran dikaitkan dengan contoh kehidupan nyata, maka mereka dapat melihat kesesuaian atau relevansi dan manfaatnya secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui konsep materi *Essen und Trinken* yang diajarkan berhubungan dengan kehidupan nyata seperti cara berbelanja dan membuat perencanaan suatu acara menggunakan bahasa Jerman.

Kegiatan pembelajaran berikutnya yaitu peneliti menunjukkan dua contoh dialog yang harus dipahami oleh setiap siswa. Masing-masing dialog juga terdapat *Redemittel* yang bisa dipakai oleh siswa ketika mempraktikkan suatu dialog. Peneliti meminta dua orang siswa untuk maju mempraktikkan contoh dialog pertama dan dua orang siswa berikutnya untuk mempraktikkan contoh dialog kedua. Para observer mengamati bahwa siswa sangat aktif dan antusias untuk maju mempraktikkan dialog tersebut. Ketika para siswa mempraktikkannya, mereka bisa berbicara bahasa Jerman dengan baik walaupun masih ada sedikit *Aussprache* (pengucapan) yang kurang tepat.

Dalam hal ini, teori keterampilan berbicara dapat dibuktikan pada aktivitas siswa tersebut. Berbicara adalah kemampuan berkomunikasi dengan sesama melalui media bahasa yang

menggunakan bentuk tindak tutur berupa bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan diikuti dengan gerakan tubuh serta ekspresi raut wajah. Keterampilan berbicara termasuk produktif karena ketika seseorang berbicara dengan menggunakan bahasa pada saat itulah dia dapat menghasilkan sesuatu atau pembicaraan (Djuanda, 2010). Menurut peneliti, dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari keterampilan berbicara. Seorang siswa dapat dilihat kemampuan atau cara berpikirnya ketika dia berbicara. Berbicara adalah tindakan aktif yang bersifat mengemukakan suatu pendapat, ide, atau pikiran. Melalui berbicara siswa secara langsung dapat belajar dan memahami materi dengan baik daripada tidak berbicara sama sekali. Terakhir, pada kegiatan penutup pembelajaran peneliti memberikan satu lembar materi *Essen und Trinken* berisi tentang kosakata makanan dan minuman, *die Deutsche Mahlzeiten*, contoh dialog A (*einen Einkauf planen*) dan dialog B (*Gespräche beim Einkauf führen*), dan masing-masing *Redemittel*. Siswa dan peneliti melakukan refleksi kegiatan melalui mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Selain itu, siswa juga diberikan tugas untuk terus mencari informasi di mana saja yang berkaitan dengan materi/pembelajaran yang sedang atau yang akan dipelajari berikutnya. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran pertemuan pertama dengan mengucapkan salam.

Aktivitas Pembelajaran Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua berlangsung selama 40 menit yang diawali dengan kegiatan pendahuluan pada umumnya, seperti mengucapkan salam, memeriksa daftar hadir siswa, bertanya tentang kesiapan belajar siswa, dan dilanjutkan dengan penyampaian hal-hal yang akan dipelajari melalui PPT, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh. Selanjutnya, peneliti mengulang kembali secara singkat mengenai materi *Essen und Trinken* dengan menunjukkan contoh dialog A (*einen Einkauf planen*) dan dialog B (*Gespräche beim Einkauf führen*). Pertemuan kedua ini fokus pada kegiatan siswa dalam belajar sambil bermain untuk melatih kemampuan berbicara mereka.

Sebelum memulai kegiatan permainan kartu *Mini Gespräch* ini, peneliti menjelaskan beberapa aturan dan langkah permainan. Berikut adalah langkah-langkah permainan kartu percakapan *Mini Gespräch*. Pertama, setiap siswa dibagi ke dalam kelompok kecil berjumlah dua sampai tiga orang. Peneliti membagi siswa secara acak menggunakan *Random Team Generator*. Kedua, peneliti mendistribusikan kartu *Mini Gespräch* dengan menempatkannya pada dua meja sesuai golongan dialognya. Masing-masing perwakilan kelompok maju untuk mengambil kartu yang telah disiapkan. Ketiga, peneliti menyampaikan contoh percakapan menggunakan kartu *Mini Gespräch* sebagai panduan. Jika dalam satu kelompok siswa mendapat kartu dialog A (*einen Einkauf planen*), maka mereka harus membuat dialog mengenai tema tersebut dan menggunakan *Redemittel* yang telah dipelajari. Hal tersebut juga berlaku pada kartu dialog B. Keempat, siswa bermain atau berdiskusi dalam kelompok kecil selama enam menit dan membuat percakapan berdasarkan kartu yang mereka miliki. Kelima, setiap kelompok siswa melakukan percakapan atau dialog terkait *Essen und Trinken* sesuai dengan arahan kartu yang mereka dapat. Permainan kartu percakapan ini digunakan untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa terkait materi yang telah dipelajari. Siswa dilatih untuk dapat membuat dialog tentang *einen Einkauf planen* atau *Gespräche beim Einkauf führen* dengan menggunakan beberapa *Redemittel*. Selain itu, siswa diharapkan untuk dapat menggunakan kosakata dan frasa terkait makanan dan minuman (*Essen und Trinken*) dalam bahasa Jerman.

Selama kegiatan belajar sambil bermain berlangsung siswa selalu merespons pertanyaan-pertanyaan peneliti pada saat menjelaskan permainan kartu *Mini Gespräch*. Mereka juga aktif bertanya tentang hal-hal yang belum mereka pahami. Setelah peneliti mendistribusikan kartu percakapan *Mini Gespräch*, para siswa mulai bekerja dan berdiskusi selama enam menit dalam

kelompoknya. Mereka terlibat aktif dalam berdiskusi untuk mencari jawaban selama permainan kartu *Mini Gespräch*. Peneliti juga berkeliling untuk memberikan bimbingan jika diperlukan dan memastikan semua siswa terlibat. Aktivitas yang ditunjukkan oleh siswa dapat dibuktikan oleh teori keterlibatan aktif. Menurut Fredricks teori tersebut menjelaskan bahwa keterlibatan aktif memiliki perilaku positif, seperti mengikuti aturan dan norma kelas, adanya ketekunan, konsentrasi, perhatian, menanyakan pertanyaan, adanya kontribusi kelas, serta partisipasi kegiatan yang berhubungan dengan akademik (Dharmayana, 2019). Kemudian, kegiatan pembelajaran lanjut ke tahap praktik permainan kartu *Mini Gespräch*. Peneliti menawarkan kesempatan kepada setiap kelompok yang ingin maju untuk mempraktikkan dialog. Semua kelompok siswa sangat antusias dan berebut untuk maju berlatih berbicara menggunakan permainan kartu tersebut. Pada kesempatan pertama ada empat kelompok yang berhasil maju. Namun, karena terpotong waktu jeda ISHOMA (Istirahat, Sholat, dan Makan) kelompok yang belum maju dilanjutkan setelah jeda tersebut. Setelah jeda ISHOMA selesai, kegiatan pembelajaran pun dilanjutkan dengan lima kelompok lagi yang maju. Setiap kelompok siswa melakukan percakapan atau dialog terkait *Essen und Trinken* sesuai dengan arahan kartu yang mereka dapat. Pada kegiatan penutup pembelajaran peneliti mengevaluasi kemajuan siswa dan memberikan umpan balik positif. Siswa merespons setiap evaluasi yang diberikan. Lalu, peneliti memberikan lembar angket untuk diisi oleh siswa selama lima menit.

Terakhir, siswa dan peneliti menarik kesimpulan dari hasil kegiatan pembelajaran dan peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. Berdasarkan hasil pengamatan para observer, siswa bisa berdialog menggunakan bahasa Jerman dengan rekan kelompoknya, mampu menyusun dan menyajikan pendapat secara terstruktur dan logis selama berbicara. Selain itu, media pembelajaran kartu *Mini Gespräch* sesuai dengan durasi pembelajaran dan mampu membuat siswa menjadi lebih cepat memahami isi materi. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat para ahli.

Menurut Hidayat & Tatang (dalam Ashori 2009:3) menyatakan bahwa permainan dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan karena dapat menghilangkan rasa bosan, menghadirkan tantangan-tantangan baru dalam penyelesaian masalah dalam suasana yang menyenangkan dan nyaman, menimbulkan semangat kerja sama sekaligus persaingan yang sehat, serta membantu siswa untuk termotivasi berpikir kreatif. Melalui media permainan siswa akan serius dan termotivasi dengan sendirinya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pandangan peneliti, saat ini sudah seharusnya pembelajaran tidak lagi bersifat monoton. Aktivitas pembelajaran harus mendorong siswa untuk semangat belajar salah satunya dengan media permainan. Fitur-fitur yang terdapat pada permainan seperti pemain memperoleh poin, mendapatkan prestasi, bersaing dengan teman sejawatnya dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Tidak hanya itu, melalui adanya media permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa belajar melalui interaksi dengan orang lain, memperluas kemampuan kognitif mereka, dan memperdalam pemahaman materi melalui diskusi atau kolaborasi.

Respons Siswa SMA Kelas XI Laboratorium UM terhadap Penggunaan Permainan Kartu *Mini Gespräch* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman

Kegiatan penelitian ini juga menggunakan lembar angket yang diisi oleh siswa SMA Kelas XI IBB secara langsung setelah proses kegiatan pembelajaran selama dua hari selesai dilaksanakan. Adapun penggunaan lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan permainan kartu *Mini Gespräch* sebagai media pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Berdasarkan pada Tabel 2, lembar angket terdiri atas dua puluh pernyataan terkait penggunaan permainan kartu *Mini Gespräch* sebagai media pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman. Pada setiap pernyataan terdapat pilihan sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS). Siswa memberikan respons mereka

berdasarkan opini atau pendapat pribadi terhadap penggunaan kartu *Mini Gespräch* dengan memilih salah satu jawaban pada setiap pernyataan.

Pada pernyataan nomor 1 – 4 termasuk dalam teori belajar sosial. Pernyataan pertama terdapat empat orang siswa menjawab sangat setuju (SS), sebelas siswa setuju (S), lima orang siswanetral (N), dan satu orang siswa kurang setuju (KS) bahwa mereka selalu merespons setiap pertanyaan yang diberikan selama kegiatan pembelajaran. Pernyataan kedua terdapat empat belas siswa menjawab sangat setuju (SS), tiga siswa setuju (S), tiga siswa netral (N), sedangkan satu orang siswa tidak setuju (TS) bahwa mereka merasa dimudahkan dalam kolaborasi dan interaksi antar siswa dalam pembelajaran tersebut. Pada pernyataan ketiga terdapat sepuluh siswa menjawab sangat setuju (SS), empat siswa setuju (S), empat siswa netral (N), dan tiga siswa kurang setuju (KS) bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Jerman di lingkungan belajar yang bekerja secara berkelompok. Selanjutnya, pada pernyataan keempat terdapat sembilan orang siswa menjawab sangat setuju (SS), sebelas siswa setuju (S), sedangkan satu orang siswa tidak setuju (TS) bahwa guru memberikan penjelasan yang memudahkan mereka untuk mengerti bagaimana cara bekerja sama di dalam kelompok.

Pada pernyataan nomor 5 – 8 termasuk dalam teori relevansi pembelajaran. Pernyataan kelima terdapat sebelas siswa menjawab sangat setuju (SS), sembilan siswa setuju (S), sedangkan satu orang siswa tidak setuju (TS) bahwa mereka bisa mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pernyataan keenam terdapat empat siswa menjawab sangat setuju (SS), delapan siswa setuju (S), enam siswa netral (N), dan tiga siswa kurang setuju (KS) bahwa mereka bisa menggunakan bahasa Jerman yang sudah mereka pelajari di dalam kehidupan sehari-hari. Pernyataan ketujuh terdapat tiga siswa menjawab sangat setuju (SS), tiga belas siswa setuju (S), empat siswa netral (N), dan satu orang siswa kurang setuju (KS) bahwa mereka dapat menghubungkan materi yang sudah dipelajari dengan situasi kehidupan sehari-hari. Lalu, pernyataan kedelapan terdapat sepuluh siswa menjawab sangat setuju (SS), enam siswa setuju (S), empat siswa netral, dan satu orang siswa kurang setuju (KS) bahwa materi pembelajaran yang diterapkan dalam kelas memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari atau pekerjaan di masa depan.

Pada pernyataan nomor 9 – 12 termasuk dalam teori keterlibatan aktif. Pernyataan kesembilan terdapat sepuluh siswa menjawab sangat setuju (SS), tujuh siswa setuju (S), satu siswanetral (N), satu siswa kurang setuju (KS), sedangkan satu siswa tidak setuju (TS) bahwa mereka selalu aktif berdiskusi ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan kartu *Mini Gespräch*. Pernyataan kesepuluh terdapat sepuluh siswa menjawab sangat setuju (SS), sepuluh siswa setuju (S), dan satu orang siswa tidak setuju (TS) bahwa guru menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong mereka untuk aktif ikut dalam permainan kartu *Mini Gespräch*.

Pernyataan kesebelas terdapat enam siswa menjawab sangat setuju (SS), sebelas siswa setuju (S), dan empat siswa netral (N) bahwa mereka selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Kemudian, pernyataan kedua belas terdapat sebelas siswa menjawab sangat setuju (SS), enam siswa setuju (S), dan empat siswa netral (N) bahwa guru selalu memberikan umpan balik kepada siswa dan mengapresiasi kontribusi aktif mereka dalam pembelajaran.

Selanjutnya, pada pernyataan nomor 13 – 16 termasuk dalam teori keterampilan berbicara. Pernyataan ketiga belas terdapat lima siswa menjawab sangat setuju (SS), sepuluh siswa setuju (S), dan enam siswa netral (N) bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk berbicara bahasa Jerman setelah berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut. Pernyataan keempat belas terdapat enam siswa menjawab sangat setuju (SS), delapan siswa setuju (S), enam siswa netral (N), sedangkan satu orang siswa kurang setuju (KS) bahwa mereka merasa terbantu dalam menyusun kalimat dan

mengungkapkan ide secara lebih baik. Pernyataan kelima belas terdapat tujuh siswa menjawab sangat setuju (SS), delapan siswa setuju (S), lima siswa netral (N), dan satu orang siswa kurang setuju (KS) bahwa mereka dapat berbicara bahasa Jerman secara terstruktur sesuai dengan apa yang diminta dalam permainan kartu *Mini Gespräch* tersebut. Pernyataan keenam belas terdapat tujuh siswa menjawab sangat setuju (SS), sepuluh siswa setuju (S), tiga siswa netral (N), dan satu orang siswa kurang setuju (KS) bahwa mereka dapat merespons pertanyaan atau dialog dari lawan bicara mereka dengan baik.

Pada pernyataan nomor 17 – 20 termasuk dalam teori pembelajaran bahasa berbasis permainan. Pernyataan ketujuh belas terdapat sebelas siswa menjawab sangat setuju (SS), lima siswa setuju (S), empat siswa netral (N), sedangkan satu orang siswa tidak setuju (TS) bahwa mereka merasa puas dengan permainan kartu *Mini Gespräch* tersebut. Pernyataan kedelapan belas terdapat sembilan siswa menjawab sangat setuju (SS), tujuh siswa setuju (S), dua orang netral (N), dan satu orang siswa tidak setuju (TS) bahwa media permainan kartu *Mini Gespräch* tersebut memudahkan mereka dalam belajar bahasa Jerman. Pernyataan kesembilan belas terdapat sebelas siswa menjawab sangat setuju (SS), enam siswa setuju (S), tiga siswa netral (N), dan satu orang tidaksetuju (TS) bahwa belajar bahasa Jerman menggunakan media permainan kartu *Mini Gespräch* itu menyenangkan dan menarik. Lalu, pernyataan terakhir terdapat sembilan siswa sangat setuju (SS), tujuh siswa setuju (S), empat siswa netral (N), sedangkan satu orang siswa tidak setuju (TS) bahwa mereka merasa lebih cepat paham berbicara bahasa Jerman jika menggunakan media permainan kartu *Mini Gespräch*.

Berdasarkan hasil angket, diketahui bahwa mayoritas siswa mendapatkan kemudahan dan bantuan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk melatih kemampuan berbicara bahasa Jerman menggunakan permainan kartu tersebut. Mereka juga cepat memahami setiap materi yang diajarkan dan suasana kelas menjadi lebih menarik atau tidak membosankan. Inilah salah satu perubahan individu ketika belajar tentang sesuatu yang baru. Setiap individu yang belajar merupakan hasil dari interaksi mereka dengan lingkungannya. Temuan ini didukung oleh pendapat yang mengatakan bahwa perubahan perilaku seseorang adalah salah satu faktor yang membuktikan individu itu telah belajar yang menyebabkan perubahan tingkat pengetahuan, kemampuan, atau sikapnya (Anggraeni, dkk., 2021). Belajar mampu mengubah dan membentuk pola atau tingkah laku individu itu sendiri. Selain itu, melalui penggunaan media permainan kartu *Mini Gespräch* membuat siswa menjadi lebih aktif untuk berbicara bahasa Jerman. Media memiliki peranan yang penting sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sebagai contohnya media interaktif. Jika media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran, maka akan memberikan dampak perubahan positif yang besar bagi siswa itu sendiri. Hal ini dapat dibuktikan juga bahwa media pembelajaran adalah fondasi atau dasar penting yang berfungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan suatu proses pembelajaran (Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021). Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan multimedia pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran berkelanjutan.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Jerman menggunakan media pembelajaran interaktif kartu permainan *Mini Gespräch* berjalan dengan baik sesuai langkah-langkah yang telah tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Penggunaan media permainan kartu *Mini Gespräch* membantu mereka dengan mudah untuk mempelajari subtema terkait materi *Essen und Trinken* seperti membuat perencanaan pembelian dalam suatu acara dan percakapan saat berbelanja. Media permainan tersebut praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penggunaannya media permainan kartu *Mini Gespräch* mendapatkan respons yang baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil lembar observasi dan hasil lembar angket. Hasil observasi menyatakan bahwa permainan kartu *Mini Gespräch* sebagai media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan mudah dan membantu siswa dalam belajar

berbicara bahasa Jerman, walaupun terdapat sedikit kendala ketika menunjukkan video materi PPT melalui proyektor. Selain itu, mereka dapat menghubungkan materi yang telah dipelajari dengan situasi kehidupan sehari-hari. Menurut siswa, media permainan kartu *Mini Gespräch* juga membuat mereka lebih semangat belajar dan tidak membosankan karena tampilan gambar yang menarik dibandingkan dengan hanyabelajar menggunakan buku atau latihan soal dalam proses pembelajaran bahasa Jerman.

Berkaitan dengan simpulan yang dijelaskan di atas, peneliti memiliki saran untuk tenaga pendidik atau bagi penelitian selanjutnya terkait penggunaan media permainan kartu *Mini Gespräch*. Saran yang dapat diberikan adalah supaya media pembelajaran ini dapat terus digunakandi masa depan pada materi atau mata pelajaran lainnya di sekolah sehingga membuat suasana pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan tidak monoton bagi siswa. Melalui adanya penelitian tentang penggunaan media permainan kartu dalam aktivitas pembelajaran dapat diketahui bahwa siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, diharapkan untuk peneliti selanjutnya penggunaan media pembelajaran tidak saja diterapkan dalam materi bahasa Jerman, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa. Bukan hanya satu keterampilan saja yang dilatih melainkan juga keterampilan pada mata pelajaran lainnya.

Daftar Rujukan

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. Dari <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Ardiansyah, B. I., Kurniawan, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Dakon untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*. Dari <https://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7923>.
- Auranissa Hernanda, V., Yasyfa Azzahra, A., & Alfarisy, F. (2022). Pengaruh Penerapan Bahasa Asing dalam Kinerja Pendidikan. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3(1), 88–95. Dari <https://doi.org/10.36418/jiss.v3i1.514>.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif. *Journal Teknologi Pendidikan*, vol 10(1), 46-62.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. *Psychological Review*, 84 (2), 191 – 215. Dari <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>.
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 163–174. Dari <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i2.1207>.
- Dharmayana, D. I. W. (2019). Korelasi antara Keterlibatan Akademik dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Di SMK Negeri 1 Kota Bengkulu. *Journal Triadik*, 18(1). Dari <https://doi.org/10.33369/triadik.v18i1.11387>.
- Djuanda, D. (2010). Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Journal Researchgate. Net*. Vol. 15. Dari https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=PItYaFUAAAAJ&citation_for_view=PItYaFUAAAAJ:UeHWp8X0CEIC.
- Dzakiyyah, D. A. T., Kurniawan, D., & Ventivani, A. (2021). Pengaruh Metode Latihan Drill terhadap Kemampuan Membaca Mahasiswa Angkatan 2018 Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(9), 1188–1200. Dari <https://doi.org/10.17977/um064v1i92021p1188-1200>.
- Kirchner, H. (2002). Umsetzung der Eurodidaktik des Gemeinsamen Europäischen

Referenzrahmens in den Sprachkursen der Goethe-Institute in Deutschland. 2002, 3. *Journal German as a Foreign Language*. Dari <http://www.gfl-journal.de/3-2002/kirchner.pdf>.

- Kurniawan, D. (2020). Pembelajaran Bahasa Jerman di Kala Pandemi Covid-19: Fleksibilitas dan Aksesibilitas. *Journal Jerman Sastra UM SELASAR* 4.
- Mardiah Mardiah. (2015). Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Mitra Pngmi: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61–77. Dari <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v1i1.33>.
- Mufida, R. Z., Kurniawan, D., (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*.
- Nugroho, G. E., Kurniawan, D., (2019). Pembelajaran Bahasa Jerman pada Peserta Didik Berkebutuhan Khusus di SMA Negeri 9 Malang. *Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 16(1), 19. Dari <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>.
- Qasim, M. (2016). Perencanaan Pengajaran dalam Kegiatan Pembelajaran. 04.
- Selviana, Y., Mannahali, M., & Dalle, A. (2020). Hubungan antara Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(2), 148. Dari <https://doi.org/10.26858/interference.v1i2.14859>.
- Setiawan, A. A., Johan. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. *CV Jejak (Jejak Publisher)*.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Shaut Al-Arabiyah*, 7(1), Article 1. Dari <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.
- Wijayati, P. H., Kharis, M., Hidayat, E., Ardiyani, D. K., Ebner, M., & Schön, S. (2022). Teaching German as a Foreign Language with Open Educational Resources (OER): Implementation and Experiences from an Indonesian University. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 17(04), Article 04. Dari <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i04.23225>.
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3042. Dari <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1205>.