



Penerapan Permainan Berbasis Website “Blooket.com” sebagai Media untuk Melatih Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Jerman di SMA Laboratorium UM

Implementation of the Website-Based Game “Blooket.com” as a Medium to Enhance Vocabulary Mastery in German Language Learning at SMA Laboratorium UM

Arsita Angel Puspita¹⁾, Iwa Sobara²⁾

Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang No. 5, Malang 65145, Jawa Timur, Indonesia

arsita.angel.2002416@students.um.ac.id¹⁾, iwa.sobara.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

This research aims to describe the application of games based on the Blooket.com website as a medium for practicing mastery of German vocabulary and describe students' responses in practicing mastery of German vocabulary after the games on the website are implemented. The method used in this research is descriptive qualitative using observation sheets, questionnaires and tests. The results of this study indicate that Blooket.com can be used as an alternative media in learning German to train students' vocabulary mastery. Apart from that, website-based games can also provide an enthusiastic, enthusiastic effect, and can attract students. Therefore, this website can be used as an alternative game media that can be used to practice vocabulary mastery in further German language learning

Keywords: implementation, website, blooket.com, games, vocabulary

Pendahuluan

Di era digital yang terus berkembang seperti sekarang ini, berbagai aspek kehidupan manusia telah dipengaruhi oleh teknologi, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Teknologi berperan signifikan dalam menyediakan manfaat maupun peluang bagi guru dan siswa, menjadikan lebih interaktif, menarik, dan efektifnya suatu proses pembelajaran (Krisdiana dkk., 2014). Selain itu, dengan menerapkan teknologi dalam pembelajaran, lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan akan dapat diciptakan oleh guru, serta akan lebih mendukung keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Ambarura, 2023). Sebagai contoh, penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dapat melibatkan penggunaan berbagai perangkat lunak, *platform*, *website*, dan aplikasi. Dengan bantuan teknologi, manfaat yang bisa dirasakan dalam proses pembelajaran

meliputi peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran, kemajuan dan penguasaan materi. Contohnya adalah penggunaan situs internet seperti *Blooket.com*.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ketika menjalankan program Kajian Praktek Lapangan (KPL) di SMA Laboratorium UM, diketahui bahwa kesulitan yang dialami oleh siswa cukup signifikan dalam hal penguasaan kosakata bahasa Jerman yang diajarkan oleh guru. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap ketidakaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan dalam bahasa Jerman yang diajukan oleh guru, meskipun sebenarnya mereka mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut dalam bahasa Indonesia. Kurangnya penguasaan kosakata merupakan salah satu penyebab ketidakaktifan siswa selama proses belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berharap bahwa dengan menerapkan permainan berbasis *website Blooket.com*, siswa akan lebih mudah melatih penguasaan kosakata mereka khususnya terkait tema *Essen und Trinken*.

Blooket.com adalah sebuah *platform* berbasis *website* yang menyediakan permainan kuis untuk kompetisi kelompok atau belajar secara individu. *Blooket* dapat digunakan oleh orang-orang dari berbagai negara di seluruh dunia. Tujuan dari *website* ini adalah menciptakan alternatif belajar yang menyenangkan dan efektif dengan mengubah cara siswa belajar. Jenis-jenis permainan yang tersedia dalam *website* tersebut dapat menjadi alternatif media yang dapat digunakan untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman yang dimiliki oleh siswa. Jumlah keseluruhan permainan yang tersedia di *website* ini adalah 15 jenis permainan. Jenis-jenis permainan tersebut yakni *Gold Quest*, *Crypto Hack*, *Fishing Frenzy*, *Tower Defense 2*, *Monster Brawl*, *Deceptive Dinos*, *Battle Royale*, *Tower Defense*, *Café*, *Factory*, *Racing*, *Blook Rush*, *Crazy Kingdom*, *Tower of Doom*, dan *Classic*. Masing-masing dari jenis permainan tersebut memiliki ketentuan yang berbeda-beda. Berbagai macam permainan yang ada dapat dimainkan secara solo maupun dalam sebuah tim. Dengan demikian, guru dapat menciptakan permainan kuis sesuai dengan kebutuhan materi yang sedang diajarkan. Dalam penelitian ini, dua jenis permainan yang digunakan adalah *Racing* dan *Battle Royale*. Dua jenis permainan tersebut mempunyai tampilan yang lebih menarik daripada jenis permainan yang lainnya.

Pada tahun 2019, Amelia telah melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu mengenai permainan *Miming Games* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Miming Games* dapat menjadikan siswa antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran, sehingga motivasi siswa dalam mengingat kosakata menjadi lebih meningkat. Selanjutnya, penelitian yang terkait dengan studi ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kariza (2019). Dalam penelitiannya, Kariza mengembangkan media permainan *Gebranz* untuk melatih penguasaan kosakata dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman. Pengembangan media tersebut menunjukkan hasil yang baik. Siswa mengungkapkan bahwa media *Gebranz* tersebut menarik, atraktif, unik, menyenangkan, dan dapat membantu dalam melatih penguasaan kosakata serta berbicara bahasa Jerman.

Metode

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif yang digunakan dibuat berdasarkan pada jenis data berupa kualitatif. Data tersebut diperoleh berdasarkan instrumen penelitian yang selanjutnya diuraikan secara verbal serta tidak berupa angka sesuai dengan kondisi di lapangan. Penelitian dilakukan di kelas XI IBB SMA Laboratorium UM. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan penerapan permainan berbasis *website Blooket.com*. Selain itu, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan respons siswa dalam melatih penguasaan kosakata menggunakan permainan tersebut. Terakhir, peneliti juga bermaksud untuk menggambarkan tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah mereka menerapkan permainan berbasis *website Blooket.com*. Peneliti menggunakan data hasil observasi, angket, dan tes dalam penelitian ini. Data-data tersebut diuraikan secara deskriptif berdasarkan fakta yang

teramati di lapangan. Dengan menganalisis hasil tersebut, peneliti dapat memperoleh jawaban terhadap tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini, yang menjadi sumber data adalah siswa kelas XI IBB semester genap di SMA Laboratorium UM, dengan jumlah 23 orang, serta proses belajar mengajar. Data-data yang digunakan meliputi aktivitas guru dan peserta didik yang diamati selama penerapan permainan berbasis *website Blooket.com*, hasil dari angket mengenai respons siswa, dan hasil tes penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan permainan tersebut. Instrumen utama yang bertindak dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, sesuai dengan pendekatan kualitatif yang menekankan peran peneliti dalam pengumpulan dan analisis data. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen tambahan seperti lembar observasi, angket, dan tes siswa untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena yang diteliti. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali pemahaman mendalam tentang respons siswa terhadap penerapan permainan berbasis *website Blooket.com* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji kredibilitas data untuk memastikan keabsahan hasil penelitian. Tujuannya adalah mengurangi keraguan terhadap temuan yang diperoleh. Peneliti menggunakan triangulasi sebagai metode uji kredibilitas, yang dijelaskan oleh Sugiyono (2012) sebagai teknik pengumpulan data dengan menggabungkan berbagai metode dan sumber data yang berbeda. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan memastikan keandalan hasil penelitian.

Hasil

Hasil penelitian ini didasarkan pada data hasil observasi, angket, dan penilaian penguasaan kosakata siswa. Materi pembelajaran yang menjadi fokus untuk penelitian ini adalah *Essen und Trinken*. Siswa dilatih untuk menguasai kosakata tentang makanan dan minuman dalam bahasa Jerman. Proses pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir, sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berikut merupakan paparan kegiatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Penerapan permainan berbasis *website Blooket.com* terbagi menjadi tiga tahapan.

Tahap pertama terjadi pada awal pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menjelaskan tujuan dan maksud kegiatan penelitian serta meminta siswa untuk mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan menggunakan asosiasiogram. Dari hasil observasi yang diperoleh, observer 1 dan 2 menyatakan bahwa setelah peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, peneliti memulai pembelajaran dengan memberikan asosiasiogram untuk mereview kosakata yang diketahui oleh siswa terkait tema *Essen und Trinken*. Ketika awal pembelajaran, siswa menunjukkan antusias yang tinggi, menurut *observer 1* hal ini bisa dilihat pada saat guru menawarkan kepada siswa untuk menuliskan kosakata yang diketahuinya sesuai tema tersebut.

Kemudian, tahap kedua merupakan inti pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyampaikan materi tentang *Essen und Trinken* melalui dialog yang disajikan melalui *slide* presentasi Power Point (PPT). Kemudian, peneliti membagi kelompok dan menjelaskan mengenai tata cara permainan *Racing* dan *Battle Royale* yang akan dilakukan. Setelah permainan selesai, siswa diberikan latihan soal yang harus dikerjakan secara individu berupa pengetahuan dan keterampilan menulis yakni membuat kalimat sederhana terkait tema *Essen und Trinken*. Dari kegiatan inti tersebut, *observer 1* dan *observer 2* menyebutkan bahwa guru telah menayangkan Power Point (PPT) yang berisikan tata cara penggunaan *website*, langkah-langkah permainan, serta membagi kelompok untuk menjalankan permainan sesuai arahan yang diberikan dengan baik. Akan tetapi, *observer* juga menyebutkan bahwa terjadi kendala jaringan pada saat siswa mengakses *website Blooket.com*. Kendala tersebut terjadi karena adanya sebagian jaringan yang telah disediakan sekolah digunakan untuk pelaksanaan ujian kelas 12. Setelah menjalankan permainan, guru

memberikan latihan soal kepada siswa, dan hasilnya menunjukkan bahwa siswa dapat mengerjakan latihan soal dengan baik. Pada kegiatan inti ini, *observer* juga menyebutkan dari hasil pengamatan bahwa penerapan permainan berbasis *website Blooket.com* ini dapat melatih penguasaan kosakata yang dimiliki oleh siswa. Pernyataan tersebut didasarkan dari hasil bahwa siswa dapat menyelesaikan latihan soal dengan waktu yang cukup cepat dan jawaban yang baik setelah permainan tersebut diterapkan.

Selanjutnya, tahap ketiga yakni pada kegiatan akhir, peneliti mengarahkan siswa untuk merenungkan materi yang telah dipelajari tentang *Essen und Trinken* dan meminta pendapat mereka mengenai penggunaan permainan berbasis *website Blooket.com*. Melalui pertanyaan-pertanyaan ini, peneliti dapat mengevaluasi pemahaman siswa dan mendapatkan umpan balik tentang efektivitas permainan dalam pembelajaran. Setelah itu, peneliti dapat menggunakan hasil refleksi ini untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dari metode pembelajaran yang digunakan. Dari tahap akhir ini, *observer* 1 berpendapat bahwa umpan balik yang diberikan oleh siswa sangat positif, didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti secara langsung kepada siswa, dan siswa memberikan tanggapan bahwa mereka tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Jerman menggunakan permainan berbasis *website Blooket.com*. *Observer* 2 juga mengungkapkan bahwa siswa sangat antusias dan ramai selama permainan berlangsung.

Kemudian, instrumen selanjutnya adalah lembar angket. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terkait *website Blooket.com*. Pada lembar tersebut berisikan tujuh butir pernyataan dengan empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Pada butir pertama mengenai ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan berbasis *website Blooket.com*, terdapat 16 orang siswa menyatakan Sangat Setuju (SS), enam orang siswa Setuju (S), serta ada satu orang siswa yang memilih Kurang Setuju (KS). Selanjutnya, pada butir kedua keseluruhan siswa yang berjumlah 23 orang menyatakan bahwa mereka tidak setuju jika *website* ini sudah pernah digunakan sebelumnya. Hal ini karena permainan berbasis *website Blooket.com* baru pertama kali digunakan oleh siswa di kelas tersebut. Pernyataan berikutnya yakni nomor 3 dan 4 yang mewakili tentang peranan permainan melalui *website Blooket.com* itu sendiri. Sebanyak 16 orang siswa menyatakan Sangat Setuju (SS) bahwa media permainan ini dapat membantu melatih penguasaan kosakata yang dimiliki, tujuh orang siswa juga Setuju (S) terkait pernyataan tersebut. Sebanyak 18 orang siswa mengungkapkan Sangat Setuju (SS) dengan pernyataan bahwa media permainan ini menjadikan siswa lebih bersemangat dalam melatih penguasaan kosakata yang dimilikinya, serta lima orang siswa juga setuju dengan hal tersebut. Dilanjutkan pada butir kelima dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan pada saat penerapan permainan berlangsung. Terkait hal tersebut, 15 orang siswa menyatakan Sangat Setuju (SS) dan tujuh orang siswa menyatakan Setuju (S). Butir selanjutnya menyebutkan jika media permainan berbasis *website Blooket.com* ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa yakni mereka dapat belajar sambil bermain. Dari butir tersebut, 14 orang siswa berpendapat Sangat Setuju (SS) dan empat orang siswa berpendapat Setuju (S). Ada keterkaitan antara pertanyaan ketiga dan kesembilan. Butir ketiga menyatakan bahwa media ini bermanfaat dalam melatih penguasaan kosakata, sementara butir kesembilan menyatakan bahwa penggunaan media permainan berbasis *website Blooket.com* sesuai untuk pembelajaran bahasa Jerman. Hasilnya menunjukkan bahwa 19 siswa sangat setuju (SS) dan empat siswa setuju (S).

Paparan data selanjutnya terkait lembar penilaian penguasaan kosakata siswa setelah menerapkan permainan berbasis *website Blooket.com* yang bertujuan untuk mengevaluasi penguasaan kosakata siswa setelah penerapan permainan berlangsung. Latihan soal yang diberikan oleh peneliti terdiri dari dua bentuk, yakni empat soal pengetahuan individu berupa mencocokkan gambar dengan kalimat pernyataan yang sesuai dan satu soal lainnya yakni membuat kalimat sederhana terkait tema *Essen und Trinken*. Dari hasil latihan soal pengetahuan individu menunjukkan hasil yang memuaskan, 23 orang siswa mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kemudian dari bentuk soal yang kedua yakni melibatkan pembuatan kalimat sederhana terkait tema *Essen und Trinken* juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa dapat menyelesaikan soal dengan baik. Tidak sedikit siswa yang mampu menyebutkan kosakata terkait macam-macam *Essen und Trinken* dalam satu kalimat sederhana yang telah dibuat.

Dengan menggunakan ketiga instrumen ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih lengkap tentang efektivitas permainan dalam pembelajaran, pemahaman komprehensif tentang respons siswa, dan tingkat penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan permainan tersebut. Melalui lembar observasi dan angket, terlihat bahwa penerapan permainan dapat memberikan kontribusi positif dalam melatih penguasaan kosakata siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan semangat belajar siswa. Temuan tersebut juga didukung oleh hasil nilai siswa yang telah mencapai penuh dalam mengerjakan latihan soal pengetahuan individu setelah menggunakan permainan untuk melatih penguasaan kosakata. Selain itu, dari evaluasi keterampilan menulis dalam membuat kalimat sederhana, mayoritas dapat menyelesaikan latihan soal dengan baik.

Pembahasan

Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media yang interaktif menjadi salah satu hal yang menjadi perhatian. Pemilihan media pun diperlukan supaya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hasil lembar angket respons siswa, diketahui bahwa *Blooket.com* merupakan *website* yang dapat menarik minat siswa. Hal tersebut senada dengan hasil temuan Putriningtyas & Kurniawan (2021) yang mengungkapkan bahwa minat dan motivasi siswa untuk belajar juga akan tercipta, karena media pembelajaran mempunyai daya tarik dan fungsi tersendiri. Selain itu, Bretz (dalam Anky & Afifah, 2022) menyebutkan bahwa salah satu dari faktor yang menjadi pertimbangan ketika memilih media yang interaktif adalah media tersebut mudah untuk digunakan. Ditinjau dari dasar teori tersebut pernyataan kelima dalam lembar angket dibuat, sehingga mendapatkan hasil informasi yang sesuai yakni siswa menyetujui jika mereka tidak menemukan kesulitan dalam menggunakan *website Blooket.com*.

Dari hasil lembar angket juga menunjukkan bahwa *Blooket.com* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam melatih penguasaan kosakata yang dimilikinya. Hal ini juga dibuktikan ketika pelaksanaan permainan berlangsung, siswa menunjukkan semangat yang tinggi dalam memberikan dukungan kepada teman-teman satu kelompoknya. Mereka meluapkan dukungan dengan melompat-lompat, bertepuk tangan, dan tertawa dengan senang saat permainan berlangsung. Penerapan permainan berbasis *website Blooket.com* ini berhasil melibatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Adanya fakta tersebut sesuai dengan pendapat Gabriel (2016) bahwa *“Im Vergleich zu anderen Medien liegt der Vorzug von digitalen Spielen sicherlich in der Aktivität bzw. Interaktivität. Das bedeutet, dass auf jede von SpielerInnen getätigte Eingabe eine Reaktion durch das Spielsystem bzw. auch Feedback erfolgt. Dadurch kann der Lernprozess stärker vorangetrieben werden, da SpielerInnen ermutigt werden, aktiv tätig zu werden.”*. Pendapat Gabriel tersebut mengindikasikan bahwa keunggulan permainan digital dibandingkan dengan media lainnya adalah tingkat aktivitas dan interaktivitasnya. Artinya, setiap tindakan yang dilakukan oleh pemain akan merespon sistem permainan atau mendapat umpan balik. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena mendorong keterlibatan aktif dari pemain dalam aktivitas tersebut.

Permainan berbasis *website Blooket.com* ini memiliki potensi untuk memperkaya dan juga melatih kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Didapatkan dari hasil lembar observasi, *observer 1* dan *observer 2* menyebutkan bahwa siswa dapat melatih kosakata yang dimilikinya setelah permainan melalui *website Blooket.com* tersebut diterapkan. Kemudian, dalam lembar

angket respons siswa pada butir ketiga menunjukkan bahwa siswa sepakat menyetujui pernyataan tersebut. Dengan diterapkannya permainan melalui *Blooket.com* dalam pembelajaran bahasa Jerman, dapat efektif dalam membantu mereka melatih penguasaan kosakata. Adanya kejadian tersebut sejalan dengan pandangan Huneke & Steinig (dalam Amelia, 2019) yang menegaskan bahwa dalam pembelajaran kosakata, penting untuk tidak hanya memperhatikan konten kosakata, tetapi juga mengakomodasi ungkapan, penulisan, dan permainan. Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa dengan menyediakan pilihan permainan yang sesuai dalam proses pembelajaran, motivasi siswa untuk belajar kosakata baru dapat meningkat.

Ditemukan pula pada hasil tes penilaian dari latihan soal penguasaan kosakata yang telah dikerjakan oleh siswa juga menunjukkan bahwa mereka mampu menyelesaikan soal dengan baik. Mereka dapat mencocokkan gambar dengan pernyataan yang diberikan dan membuat kalimat sederhana dengan tema *Essen und Trinken*. Dari hasil latihan soal mencocokkan gambar dengan pernyataan yang telah disediakan, diketahui bahwa semua siswa berhasil mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Begitupun dengan hasil pembuatan kalimat sederhana yang dikerjakan oleh siswa. Hal tersebut tentunya berhubungan dengan penguasaan kosakata yang telah dipelajari. Dengan penguasaan kosakata yang luas, siswa akan lebih mudah dalam mempelajari suatu bahasa. Dengan demikian, pentingnya penguasaan kosakata dalam berbahasa sangatlah mendasar, karena ide atau pemikiran seseorang akan lebih dipahami oleh orang lain ketika menggunakan kosakata yang tepat (Usman, dkk 2022).

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, terlihat bahwa respons atau umpan balik yang diberikan oleh siswa sangat positif. Hal ini didasarkan pada proses kegiatan pembelajaran saat peneliti bertanya kepada siswa sebelum menutup sesi pembelajaran. Siswa memberikan jawaban bahwa mereka merasa tertarik dan antusiasnya lebih tinggi pada saat penerapan permainan berbasis *website Blooket.com* tersebut diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Hal ini didukung pula oleh hasil angket pada butir ketujuh, yang menunjukkan bahwa siswa setuju bahwa *website Blooket.com* cocok untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman selanjutnya.

Simpulan dan Saran

Dalam penelitian ini, penggunaan penerapan permainan berbasis *website Blooket.com* sebagai media untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman di SMA Laboratorium UM pada siswa kelas XI IBB berjalan dengan baik sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Dalam konteks ini, peneliti menggunakan dua jenis permainan yang tersedia di *website Blooket.com*, yaitu *Racing* dan *Battle Royale*. Penerapan permainan berbasis *website Blooket.com* membantu siswa melatih penguasaan kosakata yang telah diajarkan dengan baik.

Sesuai dengan tujuan penelitian yang ditetapkan, penelitian ini menunjukkan tiga hasil. Pertama, pada saat penelitian berlangsung siswa terlihat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Jerman terutama ketika permainan dilakukan. Siswa dapat menjalankan permainan dengan baik sesuai arahan yang diberikan oleh peneliti. Kedua, media permainan berbasis *website Blooket.com* telah terbukti meningkatkan daya tarik dan semangat siswa dalam melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman mereka. Ketiga, setelah tes dilakukan seluruh siswa mendapatkan nilai pengetahuan yang baik di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, permainan berbasis *website Blooket.com* ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk melatih penguasaan kosakata yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, pengajar bahasa Jerman di SMA disarankan untuk lebih mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dengan memanfaatkan platform seperti *Blooket.com* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Integrasi

permainan dalam pembelajaran juga direkomendasikan untuk menjaga antusiasme siswa. Selain itu, variasi dalam pembelajaran dan dukungan serta pelatihan kepada guru dalam menggunakan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman di SMA Laboratorium UM.

Daftar Rujukan

- Ambarura, P. 2023. Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Global Education*, 1(01), 25 -34. Dari <https://cesmid.or.id/index.php/Eduzavare/article/view/38>.
- Amalia, F. 2019. *Penerapan Miming Games Untuk Melatih Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FS UM.
- Anky, K.A.P & Afifah, L. 2019. Lingbe Sebagai Media Untuk Mengatasi Kecemasan Berbicara Untuk Pembelajar Bahasa Jerman. *Journal Deutsch als Fremdsprache*, 6(2). Dari <https://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/29187/10896>.
- Gabriel, S. 2016. Spielend Fremdsprachen lernen – Wie können digitale Spiele den Fremdsprachenerwerb unterstützen? Eine kurze Übersicht über den derzeitigen Stand der Forschung. *Medienimpulse*, 54(3).
- Kariza, A.P. 2019. *Pengembangan Media Permainan Gebranz untuk Melatih Penguasaan Kosakata pada Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman di SMAN 7 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FS UM.
- Krisdiana, I., Apriandi, D., & Setiansyah, R.K. 2014. Analisis Kesulitan Yang Dialami Oleh Guru dan Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama dalam Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1). Dari <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/jipm/article/view/492/453>.
- Putriningtyas, A.D. & Kurniawan, D. 2021. Pengembangan Game Berbasis Android “*Weißt Du Das?*” untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman dengan Tema *Wohnung*. *Journal Deutsch als Fremdsprache*, 5(1)
- Sugiyono. 2012. *Metode Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.