



Penggunaan Permainan *Hedbanz* sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI.C di SMA Katolik Frateran Malang

The Use of the *Hedbanz* Game as a Learning Media to Train German Vocabulary for Grade XI.C Students at SMA Katolik Frateran Malang

Katharina Vertini Bogar¹⁾, Deddy Kurniawan²⁾

Universitas Negeri Malang

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

*katharina.vertini.2002417@students.um.ac.id*¹⁾, *deddy.kurniawan.fs@um.ac.id*²⁾

Abstract

This study aims to determine the activities and student responses related to the use of Hedbanz game in learning German vocabulary in class XI. C students of Frateran Catholic High School Malang. The research method used is qualitative descriptive. The data sources in this study were 20 students. The data were obtained through observation of students' activities and responses. The observation was conducted to see students' involvement and enthusiasm during the use of the Hedbanz game in the vocabulary learning process. Meanwhile, the questionnaire was used to find out the learners' response to the use of the game. The observation results showed that most learners were enthusiastic and actively involved in the Hedbanz game. The questionnaire data showed positive perceptions from the learners, where they considered the Hedbanz game fun and helped them learn new vocabulary more effectively. The integration of the findings from both data sources concludes that the use of the Hedbanz game is able to increase learners' engagement, motivation and understanding of German vocabulary. Although there are limitations in the sample size and focus on one type of game, this study supports the use of active and fun learning methods to improve the foreign language teaching and learning process.

Keywords: Hedbanz game, vocabulary, learning media, German

Pendahuluan

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek esensial dalam pembelajaran bahasa Jerman. Kosakata yang luas memungkinkan peserta didik untuk memahami dan berkomunikasi dalam bahasa Jerman dengan lebih lancar. Namun, pembelajaran kosakata sering dihadapkan dengan

tantangan, terutama pada tingkat kelas XI di SMA, sebab peserta didik sudah harus menguasai kosakata yang lebih luas dan kompleks.

Kosakata merupakan perbendaharaan kata atau kumpulan kata dari suatu bahasa. Untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa, khususnya bahasa asing, kosakata memegang peranan yang sangat penting. Hal ini membuat peserta didik mempunyai bekal kosakata jika makin giat dalam mempelajari kosakata, sehingga semakin banyak juga bahasa yang dapat diungkapkan. Oleh karena itu, perlu adanya suatu media pembelajaran yang diharapkan dapat kemampuan kosakata dalam materi *Essen und Trinken* bahasa Jerman.

Artikel ini merujuk pada tiga penelitian terdahulu yaitu pertama penelitian yang dilakukan oleh Tesalonika (2020) dengan judul "Penerapan Permainan *Hedbanz* sebagai Media pembelajaran untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris bagi Warga Belajar Paket B di PKBMN 35 Jakarta". Penelitian ini bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui media permainan *Hedbanz* pada materi Procedure Text di PKBMN 35 Jakarta. Metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design, The One Group Pretest-Posttest* digunakan, melibatkan 20 warga belajar paket B kelas 7 dan 8 sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui angket dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis dengan uji-t. Hasil pengujian menunjukkan thitung (26,01) > ttabel (1,671), dan terdapat peningkatan rata-rata nilai dari pre-test 46,85 menjadi *post-test* 72,6, meningkat sebesar 54,96%. Penerapan media *Hedbanz* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris pada materi *Procedure Text*, menjadikan proses pembelajaran lebih efisien dan menarik. Penelitian ini berhasil mencapai tujuannya. Penelitian kedua dilakukan oleh Kariza (2019) dengan judul "Pengembangan Media Permainan *Gerbanz* untuk Melatih Penguasaan Kosakata pada Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman". Penelitian ini mengidentifikasi bahwa siswa SMAN 7 Malang mengalami kesulitan berbicara bahasa Jerman akibat kurangnya kosakata dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkan media pembelajaran *Gerbanz* menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan media ini valid dengan skor 92,80% dan 91,66% masing-masing. Uji coba kepada siswa menunjukkan media *Gerbanz* efektif dan menarik. Kesimpulannya, media *Gerbanz* layak digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran bahasa Jerman. Penelitian ketiga dilakukan oleh Nugrahantie (2023) dengan judul "Penerapan Media *Hedbanz* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman dengan Tema *Essen und Trinken* bagi siswa SMAN 9 Malang". Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media *Hedbanz* dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman bertema *Essen und Trinken* di kelas XI IPS 4 SMAN 9 Malang dan respons siswa terhadapnya. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Hedbanz* sesuai dengan rencana. Mayoritas siswa mampu mengajukan pertanyaan menggunakan *Ja/Nein Fragen* dan menyatakan bahwa media ini dapat digunakan secara mandiri. Secara keseluruhan, siswa memberikan respons positif, sehingga *Hedbanz* dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan durasi pelaksanaan selama empat bulan. Rekomendasi dari penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa permainan kartu domino kosakata disertai dengan bimbingan guru untuk memfokuskan siswa pada pasangan kata sinonim dan antonim.

Berdasarkan hasil penelusuran pustaka, ada permasalahan terkait kosakata pada peserta didik dan penggunaan media sangat membantu dalam menunjang perbendaharaan kosakata. Maka perlu dikaji secara teliti upaya yang perlu dilakukan agar peserta didik mampu mendalami kosakata bahasa Jerman. Adapun masalah penelitian yang diperoleh peneliti saat melakukan salah satu program Kampus Merdeka yaitu Asistensi Mengajar di SMA Negeri 1 Kepanjen pada bulan Agustus hingga Desember tahun 2022. Peneliti menemukan masalah dari siswa kelas XI pada materi *Essen und Trinken* terkait penguasaan kosakata. Pembelajaran yang monoton dan tidak menarik menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam melatih kosakata. Namun, pada saat guru menggunakan media

pembelajaran berupa permainan, para siswa lebih antusias dan semangat belajar melatih kosakata. Hal ini bisa dikatakan bahwa siswa mempunyai kemampuan daya ingat yang baik dalam melatih kosakata dengan media permainan.

Dengan menggunakan media pembelajaran, permasalahan tersebut dapat diatasi. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memastikan keberhasilan penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Pemilihan media yang tepat harus disesuaikan dengan konten pelajaran yang akan disampaikan. Penggunaan media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ada berbagai macam media pembelajaran kemampuan kosakata bahasa Jerman, di antaranya media lagu (audio), media petak umpet (tradisional), media duolingo (aplikasi) dan media *flashcard* (grafis). Dari beberapa jenis media yang telah disebutkan sebelumnya, media grafis seperti *flashcard* atau *Hedbanz* menggunakan gambar dan kata-kata untuk membantu peserta didik mengaitkan gambar dengan konsep yang relevan.

Media pembelajaran *Hedbanz* merupakan permainan yang mengharuskan mahasiswa untuk mampu mengaitkan kosakata apa dari gambar dalam materi *Essen und Trinken* berdasarkan yang tertera pada *Hedbanz* yang didapatkan oleh peserta didik. Karakteristik dari permainan ini adalah menyenangkan, dapat diulang kapanpun dan di manapun. Hal ini dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat mengulang kembali materi kosakata yang belum dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas dan respons peserta didik terhadap penggunaan permainan *Hedbanz* sebagai media pembelajaran dalam melatih kosakata bahasa Jerman pada kelas XI.C di SMA Katolik Frateran Malang. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana aktivitas penggunaan permainan *Hedbanz* mempengaruhi pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam mengingat kosakata bahasa Jerman, serta mendeskripsikan respons mereka dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Metode

Metode penulisan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Ditinjau dari tingkat kedalaman analisis data, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (Moleong, 2016). Penelitian deskriptif menjelaskan variabel. Penelitian deskriptif menggambarkan data yang dikumpulkan pada titik waktu tertentu tanpa melakukan manipulasi terhadap data tersebut (Rimeldi & Kurniawan, 2021). Penelitian ini berfokus pada fenomena sosial, pemberian suara pada perasaan dan persepsi dari partisipan. Sumber data berasal dari proses belajar mengajar siswa kelas XI.C SMA Katolik Frateran Malang. Data diperoleh melalui observasi aktivitas kegiatan belajar mengajar dan respons siswa dari penggunaan permainan *Hedbanz* sebagai media untuk melatih kosakata oleh dua *observer* dan penyebaran angket kepada siswa. Metode penelitian kualitatif deskriptif dimaksudkan untuk mendeskripsikan aktivitas proses belajar mengajar melalui penggunaan permainan *Hedbanz* sebagai media pembelajaran untuk melatih kosakata bahasa Jerman di SMA Katolik Frateran Malang dan mendeskripsikan respons siswa terhadap pemanfaatan media permainan *Hedbanz* di dalam kelas XI.C SMAK Frateran Malang.

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah berupa lembar observasi dan lembar kuesioner. Instrumen tersebut disusun untuk memperoleh data secara mendalam mengenai aktivitas dan respons peserta didik selama proses pembelajaran. Lembar observasi berfungsi untuk mencatat perilaku dan interaksi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sementara lembar kuesioner digunakan untuk mengumpulkan pendapat serta persepsi peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran. Lembar observasi berisi aktivitas dan kegiatan yang berlangsung selama pembelajaran menggunakan permainan *Hedbanz*. Observasi dilakukan oleh satu teman sejawat dan satu guru yang bertindak sebagai *observer*. Lembar kuesioner yang digunakan adalah lembar angket *rating scale*, yang berisikan pernyataan disertai

dengan kolom-kolom yang menunjukkan suatu tingkatan seperti, sangat sesuai, sesuai, netral, kurang sesuai, tidak sesuai dan sebagainya. Angket ini diisi oleh para siswa di akhir pembelajaran.

Hasil

Pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan secara *offline* atau tatap muka dalam satu kali pertemuan dengan akumulasi waktu tiga jam pelajaran (3x45 menit) di kelas XI.C dengan siswa berjumlah 20 orang di SMAK Frateran Malang. Selama pembelajaran, penulis dibantu oleh seorang teman sejawat untuk mengambil data observasi, sementara seorang guru bahasa Jerman berperan sebagai *observer*. Kegiatan dimulai dengan salam pembuka dan perkenalan diri, diikuti dengan penjelasan tujuan kehadiran kepada siswa serta doa. Materi pembelajaran tentang *Essen und Trinken* disampaikan menggunakan media presentasi *Power Point* (PPT), dengan memperkenalkan gambar-gambar makanan dan minuman kepada siswa. Guru mengajak siswa untuk membaca bersama kosakata terkait *Essen und Trinken*. Materi singkat yang disampaikan mencakup kosakata seperti *das Essen* (makanan), *das Getränk* (minuman), *das Gemüse* (sayuran), *das Gericht* (hidangan - fast food), *das Obst/die Frucht* (buah-buahan), dan jenis makanan lainnya. Setelah pemaparan materi, dilanjutkan dengan pengenalan permainan *Hedbanz* dan aturan main yang ditampilkan melalui *Power Point* (PPT).



Gambar 1. Media Permainan *Hedbanz*



Gambar 2. Penyampaian Materi *Essen und Trinken*

Permainan *Hedbanz* adalah permainan yang menyenangkan, dengan setiap pemain memakai bando dengan kartu yang menampilkan gambar atau objek tertentu yang disembunyikan dari pemain tersebut. Aturan dalam permainan ini adalah sebagai berikut: setiap kelompok diberikan sebuah set kartu *Hedbanz* berisi 16 gambar makanan dan minuman dalam bahasa Jerman. Setiap pemain mengambil satu kartu dan memasangnya di kepala tanpa melihat gambarnya. Siswa bergantian bertanya kepada anggota kelompoknya pertanyaan yang dapat dijawab dengan *Ja* atau *Nein* untuk menebak makanan atau minuman apa yang ada di kartu mereka. Siswa dapat menggunakan *redemittel* yang diberikan oleh guru seperti, *Ist das zum Essen?*, *Ist das zum Trinken?*, *Ist das Obst?*, *Ist das Gemüse?*, *Ist das gebacken?*, *Ist das Gericht?*, *Ist das Fastfood?*, *Ist es zum Frühstück?*, *Ist es zum Mittagessen?*, *Ist es zum Abendessen?*, dan kelompok yang berhasil menebak paling banyak gambar dalam waktu yang ditentukan adalah pemenangnya.

Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing berisi sepuluh orang pemain. Setelah berada di kelompok masing-masing, satu perwakilan dari setiap kelompok dipilih untuk memulai permainan. Pemain memakai bando di kepala dan mengambil kartu yang sebelumnya telah diletakkan di atas meja, lalu pemain yang bertugas menebak mengambil kartu tersebut tanpa melihat gambarnya. Anggota tim lainnya menjawab pertanyaan dengan "Ja" atau "Nein" sampai pemain berhasil menebak gambar tersebut dalam bahasa Jerman, lengkap dengan artikelnya. Pembelajaran berjalan dengan lancar dan peserta didik sangat antusias dalam bermain *Hedbanz* ini. Mereka menggunakan *Redemittel* untuk menghubungkan pertanyaan dalam permainan tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa kedua *observer* memberikan penilaian "O" untuk pernyataan pertama, yaitu "Siswa dapat menghubungkan pertanyaan dalam permainan *Hedbanz* dengan kosakata bahasa Jerman yang dipelajari", serta untuk pernyataan kedua, yaitu "Siswa menunjukkan antusiasme dan motivasi tinggi dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan konteks nyata".

Pada pernyataan ketiga dan keempat, kedua *observer* mencatat "O" sebagai hasil pengamatan. Peneliti menciptakan suasana yang baik sehingga para peserta didik berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Hal ini diamati oleh peneliti pada pernyataan kelima dan keenam, yaitu "Guru menciptakan suasana pembelajaran yang memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi" dan "Permainan *Hedbanz* mempertahankan tingkat partisipasi siswa sepanjang sesi pembelajaran".

Dalam permainan *Hedbanz*, para pemain berkomunikasi menggunakan bahasa Jerman dengan lancar. Namun, jika ada yang merasa kesulitan, peneliti memberikan bimbingan seperti memperbaiki kesalahan dalam mengungkapkan kosakata secara langsung. Hal ini dibuktikan pada pernyataan ketujuh, "Siswa mampu berkomunikasi dengan lancar menggunakan kosakata bahasa Jerman yang dipelajari", dan pernyataan kedelapan, "Guru memberikan bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa Jerman". Permainan *Hedbanz* menciptakan lingkungan yang membuat para pemain merasa nyaman, saling berinteraksi dalam kelompok, serta mendukung dan membantu saat ada kesulitan. Pada pernyataan kesembilan sampai kesebelas, kedua *observer* mengisi "O", yang berarti hal tersebut teramati. Para pemain dalam kelompok saling bergantian dalam peran penebak dalam permainan *Hedbanz*, dan jika sudah sampai pada pemain terakhir, permainan dilanjutkan lagi dari awal secara berulang sampai kartu habis.



Gambar 3. Suasana Permainan Hedbanz

Kegiatan penutup menunjukkan bahwa kedua kelompok menyelesaikan permainan secara bersamaan dalam waktu yang telah ditentukan. Peneliti mengevaluasi pembelajaran hari itu dan menemukan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang sangat baik terhadap permainan *Hedbanz*, seperti yang tercermin dalam skor yang diperoleh. Pembelajaran menarik dan peserta didik fokus mengikuti sampai akhir sesi yang ditutup dengan perolehan skor. Peneliti melanjutkan pengasahan kosakata peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*, yang menampilkan kartu-kartu dengan gambar saja, tanpa artikel dan kosakata dalam bahasa Jerman, berbeda dengan permainan *Hedbanz*. Hal ini dibuktikan melalui pernyataan dua belas sampai lima belas yang diamati oleh kedua *observer*. Pernyataan kedua belas menyatakan, "Evaluasi hasil kelompok dilakukan bersama untuk merangsang refleksi dan pembelajaran bersama." Pada pernyataan ketiga belas dan keempat belas, disebutkan bahwa "Siswa dihadapkan pada tantangan dalam permainan *Hedbanz* yang meningkatkan motivasi dan semangat belajar," serta "Siswa merespons dengan positif terhadap elemen permainan seperti keberhasilan, tantangan, dan perolehan skor." Pernyataan terakhir atau kelima belas menyimpulkan bahwa "Permainan *Hedbanz* memberikan situasi pembelajaran yang menarik dan mempertahankan perhatian siswa."

Data respons peserta didik terhadap penggunaan permainan *Hedbanz* sebagai media pembelajaran untuk melatih kosakata bahasa Jerman diperoleh dari hasil kuesioner berupa lembar angket dalam bentuk *google form* yang diisi peserta didik. Hasil kuesioner menunjukkan respons yang positif, yang mana mayoritas peserta didik merasa bahwa permainan *Hedbanz* efektif dalam membantu mereka mengaitkan kosakata bahasa Jerman dengan situasi kehidupan sehari-hari. Dari hasil tersebut, delapan peserta didik sangat setuju, sembilan peserta didik setuju, satu peserta didik netral, dan dua peserta didik kurang setuju terhadap pernyataan pertama dalam lembar angket.

Pada pernyataan kedua, terdapat informasi bahwa guru membantu peserta didik mengaitkan kosakata dalam permainan *Hedbanz* dengan kehidupan sehari-hari. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa, lima peserta didik sangat setuju, sembilan peserta didik setuju, lima peserta didik netral dan satu peserta didik kurang setuju terhadap hal tersebut. Berdasarkan respons ini, dapat ditarik kesimpulan mayoritas peserta didik memiliki kemampuan menghubungkan kosakata bahasa Jerman melalui permainan *Hedbanz* sebagai latihan kosakata dalam pembelajaran.

Pernyataan ketiga menyatakan bahwa materi permainan *Hedbanz* membuka peluang bagi peserta didik untuk memahami bahasa Jerman dengan lebih baik. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa tujuh peserta didik sangat setuju, sembilan peserta didik setuju dan empat peserta didik netral. Hal ini menunjukkan bahwa, sebagian peserta didik merasa permainan *Hedbanz* dapat membantu mereka dalam memahami bahasa Jerman.

Pernyataan keempat menyebutkan bahwa peserta didik terlibat aktif dalam berdiskusi dan mencari jawaban selama permainan *Hedbanz*. Delapan peserta didik sangat setuju, lima peserta didik setuju, sedangkan empat peserta didik netral dan tiga peserta didik kurang setuju. Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik secara aktif terlibat dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk melatih kosakata menggunakan permainan *Hedbanz*.

Pernyataan kelima menyatakan bahwa suasana pembelajaran mendorong keterlibatan aktif dan partisipasi dalam permainan *Hedbanz*. Sebanyak sembilan peserta didik menyatakan sangat setuju, tujuh peserta didik setuju, dua peserta didik netral, dan dua peserta didik kurang setuju. Dari respons ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian peserta didik merasa terdorong untuk aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Jerman menggunakan permainan *Hedbanz*.

Pernyataan keenam mengungkapkan bahwa peserta didik mendapatkan umpan balik positif dan berkontribusi aktif dalam permainan *Hedbanz*. Dari hasil kuesioner, sebelas peserta didik menyatakan sangat setuju, lima peserta didik setuju, dua peserta didik netral, satu peserta didik kurang setuju dan satu peserta didik mengungkapkan ketidaksetujuan. Berdasarkan respons tersebut, permainan *Hedbanz* membantu peserta didik berkontribusi aktif dan menerima umpan balik dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk melatih kosakata.

Pernyataan ketujuh menyatakan bahwa peserta didik merasa lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Jerman setelah berpartisipasi dalam permainan *Hedbanz*. Berdasarkan hasil kuesioner, lima peserta didik sangat setuju, tujuh peserta didik setuju, sedangkan enam peserta didik netral dan dua peserta didik kurang setuju. Kesimpulannya, sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan kepercayaan diri setelah terlibat dalam permainan *Hedbanz* untuk melatih kosakata bahasa Jerman.

Pernyataan kedelapan menyebutkan bahwa peserta didik merasa nyaman dalam berkomunikasi menggunakan kosakata bahasa Jerman yang dipelajari dalam permainan *Hedbanz*. Dari hasil kuesioner, terdapat tiga peserta didik sangat setuju, delapan peserta didik setuju dan sembilan peserta didik netral. Berdasarkan respons tersebut, sebagian besar peserta didik merasa nyaman dalam berkomunikasi dengan menggunakan kosakata bahasa Jerman dalam permainan *Hedbanz*.

Pernyataan kesembilan mengindikasikan bahwa situasi komunikatif dalam permainan *Hedbanz* menciptakan kenyamanan dalam menggunakan bahasa Jerman. Sebanyak, enam peserta didik sangat setuju, delapan peserta didik setuju, tiga peserta didik netral dan tiga peserta didik kurang setuju. Dari kuesioner tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian peserta didik merasa nyaman menggunakan bahasa Jerman dalam permainan *Hedbanz* untuk melatih kosakata, karena lingkungan permainan yang komunikatif tercipta.

Pernyataan kesepuluh membahas tentang kerja sama tim dalam permainan *Hedbanz*. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa lima peserta didik sangat setuju, sebelas peserta didik setuju, sedangkan tiga peserta didik netral dan satu peserta didik kurang setuju. Berdasarkan respons tersebut, disimpulkan bahwa permainan *Hedbanz* membantu peserta didik memahami kosakata lebih baik dengan bekerja sama dalam tim pada pembelajaran bahasa Jerman.

Selanjutnya pernyataan kesebelas berisi tentang interaksi positif dan dukungan antar anggota kelompok. Dari hasil kuesioner, sembilan peserta didik sangat setuju, enam peserta didik setuju, empat peserta didik netral dan satu peserta didik kurang setuju terhadap hal ini. Dari jawaban tersebut, disimpulkan bahwa peserta didik berinteraksi positif dan saling mendukung dalam kelompok, sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan menggunakan permainan *Hedbanz* dalam pembelajaran.

Pernyataan kedua belas berisi tentang dukungan dari anggota kelompok saat menghadapi kesulitan dalam permainan *Hedbanz*. Hasil kuesioner menunjukkan, sembilan peserta didik sangat setuju, delapan peserta didik setuju dan tiga peserta didik netral. Berdasarkan respons tersebut, sebagian besar peserta didik merasa mendapat dukungan dari anggota kelompok saat menghadapi kesulitan dalam permainan *Hedbanz* pembelajaran bahasa Jerman.

Pernyataan ketiga belas berisi tentang tantangan dalam permainan *Hedbanz* yang meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan hasil kuesioner, delapan peserta didik sangat setuju, sembilan peserta didik setuju, dan tiga peserta didik netral. Dari respons tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa ada tantangan dalam permainan *Hedbanz* yang dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Jerman.

Pada pernyataan keempat belas berisi tentang respons positif terhadap permainan *Hedbanz*. Sebanyak, tujuh peserta didik sangat setuju, sebelas peserta didik setuju dan dua peserta didik netral. Berdasarkan respons tersebut, ditarik kesimpulan bahwa mayoritas peserta didik merespons positif terhadap elemen permainan *Hedbanz* seperti keberhasilan, tantangan, dan perolehan skor dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk melatih kosakata.

Pernyataan kelima belas berisi tentang permainan *Hedbanz* yang menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Sebelas peserta didik sangat setuju, delapan peserta didik setuju dan satu peserta didik kurang setuju. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Jerman, penggunaan permainan *Hedbanz* mampu menciptakan situasi yang menarik dan mempertahankan perhatian peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini memanfaatkan media permainan *Hedbanz* untuk melatih kosakata bahasa Jerman secara *offline* di kelas XI.C SMAK Frateran Malang. Dalam penelitian ini, penulis berperan sebagai guru yang menyampaikan langkah-langkah pembelajaran, menyiapkan media permainan *Hedbanz* dan menyajikan materi menggunakan proyektor. Arfinanti (2018) menekankan pentingnya persiapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Permainan *Hedbanz* merupakan jenis media permainan interaktif yang menggunakan bando dan kartu-kartu dengan gambar sebagai elemen permainannya. Meskipun mirip dengan *flashcard*, permainan ini dapat kreatif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk melatih kosakata, khususnya pada materi *Essen und Trinken*. Permainan *Hedbanz* berisikan gambar makanan dan minuman dan kosakata beserta Artikel dalam bahasa Jerman. Dalam penelitian ini permainan *Hedbanz* digunakan oleh peneliti sebagai media interaktif untuk melatih kosakata bahasa Jerman khususnya pada materi *Essen und Trinken*. Penggunaan permainan ini sesuai dengan pandangan Aspini (2020) tentang manfaat media permainan kartu dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Media memiliki peran penting dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan mutu pembelajaran, serta memungkinkan proses pembelajaran yang dilakukan dalam berbagai konteks (Permatasari, 2020).

Media pembelajaran seperti permainan *Hedbanz* dalam konteks ini, berperan penting dalam membantu siswa memahami materi dengan fokus pada latihan kosakata bahasa Jerman. Memiliki keterampilan yang baik dalam menguasai dan memahami kosakata bahasa Jerman sangat krusial untuk kemampuan berkomunikasi yang lancar dan untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran makna kata-kata (Putriningtias & Kurniawan, 2021).

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi (Riayah & Fakhriyana, 2021). Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dan merasa nyaman dalam menggunakan media permainan *Hedbanz* dalam pembelajaran.

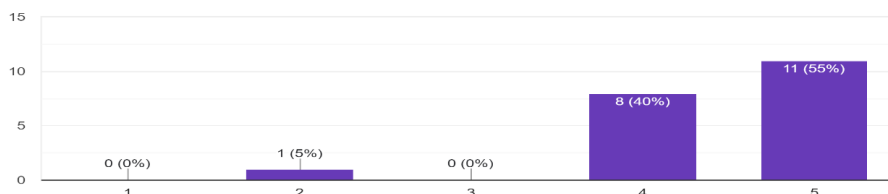
Hasil penelitian menggunakan permainan *Hedbanz* sebagai media pembelajaran untuk melatih kosakata bahasa Jerman di SMAK Frateran Malang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons positif. Peserta didik menunjukkan minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan *Hedbanz* dengan gambar-gambar dan kosakata beserta Artikel dalam bahasa Jerman. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Nugroho & Kurniawan, 2019), penggunaan kata-kata dalam bahasa asing seperti bahasa Jerman dalam komunikasi dapat berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik. Suatu permainan dapat disebut sebagai permainan edukatif jika memenuhi kriteria estetika, dengan penampilan visual dari permainan tersebut harus mampu menarik perhatian siswa (Murwaningsih & Susantini, 2016).

Hasil angket menunjukkan sebagian besar peserta didik merasa terlibat aktif dalam berdiskusi dan mencari jawaban selama permainan *Hedbanz*. Media pembelajaran ini dapat mengarahkan perhatian siswa dalam memahami materi serta memungkinkan partisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung dalam proses pembelajaran secara mandiri (Ardiansyah & Kurniawan, 2019). Peserta didik aktif dalam permainan *Hedbanz* terkait kosakata pada materi *Essen und Trinken* yang disajikan.

Permainan *Hedbanz* adalah media permainan yang interaktif dan menyenangkan yang membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Selaras dengan pendapat (Miranda & Copriady, 2015) bahwa permainan sebagai media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar secara mandiri dan menciptakan suasana rekreatif bagi siswa sehingga belajar lebih menarik. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil angket bahwa sebagian besar peserta didik dapat mengetahui kosakata bahasa Jerman melalui permainan *Hedbanz*. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik terlibat secara aktif, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan semangat belajar mereka. Motivasi siswa dapat diperoleh dari penggunaan media selama pembelajaran bahasa Jerman (Mufida & Kurniawan, 2018). Permainan *Hedbanz* dapat digunakan sebagai opsi media alternatif untuk melatih kosakata bahasa Jerman.

Beberapa kesulitan yang dihadapi peserta didik adalah kurangnya ketepatan dalam pengucapan kosakata. Kesulitan ini dapat diatasi oleh guru dengan memberikan umpan balik langsung serta memanfaatkan sumber daya seperti kamus atau Google Translate untuk membantu pengucapan yang benar, sebagaimana diungkapkan oleh (Wiratsih, 2019). Dengan demikian, penggunaan media permainan *Hedbanz* dalam pembelajaran bahasa Jerman di SMAK Frateran Malang memberikan kontribusi positif dalam melatih kosakata dan meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar peserta didik.

15. Permainan Hedbanz memberikan situasi pembelajaran yang menarik dan mempertahankan perhatian saya.
20 responses



Gambar. 4 Hasil Lembar Angket Google Form

Hasil respons dari lembar angket yang dilakukan melalui *Google Form* dengan 20 peserta didik menunjukkan hasil yang positif. Sebagian besar peserta didik belum pernah menggunakan permainan *Hedbanz* sebagai media pembelajaran, sehingga adanya media ini menjadi hal baru dan menjadi media untuk melatih kosakata bahasa Jerman bagi peserta didik. Pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Hedbanz* menjadikan suasana belajar lebih inovatif, menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan media permainan *Hedbanz* ini dapat membantu peserta didik dalam mempelajari kosakata dan menambah pengetahuan kosakata baru bahasa Jerman terutama pada materi *Essen und Trinken*. Berdasarkan tanggapan dari peserta didik, permainan *Hedbanz* terbukti sebagai pilihan media pembelajaran yang dapat memudahkan latihan kosakata bahasa Jerman beserta penggunaan Artikel. Adapun kendala yang dialami peserta didik seperti salah menyebutkan kosakata dan Artikel dalam bahasa Jerman. Kendala lainnya adalah peserta didik sangat bersemangat dan mempunyai antusiasme yang tinggi sehingga pada saat permainan berlangsung suara mereka cukup besar dan hal itu dapat mengganggu kegiatan belajar dan mengajar dari kelas lain. Namun, hal itu dapat diatasi dengan meminta peserta didik mengecilkan volume suara agar pembelajaran lebih tenang dan kelas lain tidak terganggu. Hasil dari permainan *Wordwall* yang dilakukan di akhir pembelajaran, setelah peserta didik memainkan *Hedbanz*, menunjukkan bahwa daya ingat mereka sangat baik.

Simpulan dan Saran

Penggunaan media permainan *Hedbanz* sebagai media pembelajaran untuk melatih kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI.C di SMAK Frateran Malang berjalan dengan baik sesuai dengan yang sudah direncanakan sebelumnya. Pembelajaran untuk melatih kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan media permainan *Hedbanz* mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Media permainan *Hedbanz* berperan dalam membantu peserta didik melatih kosakata bahasa Jerman dengan materi *Essen und Trinken*, serta menunjukkan kemampuannya dalam meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan motivasi belajar peserta didik. Sebagian besar peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Hedbanz*, menganggap permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga berkontribusi pada pembelajaran kosakata baru dengan cara yang lebih berhasil. Permainan *Hedbanz* terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jerman pada peserta didik. Meskipun terdapat keterbatasan terkait jumlah sampel dan fokus pada satu jenis permainan, hasil penelitian ini mendukung penggunaan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan seperti permainan dalam proses belajar mengajar bahasa asing.

Untuk mengoptimalkan penggunaan permainan *Hedbanz* dan metode pembelajaran aktif lainnya, guru bahasa Jerman disarankan mengintegrasikannya secara teratur di kelas dengan memperhatikan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Variasi metode pembelajaran perlu dilakukan agar suasana kelas tetap dinamis dan menyenangkan. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan mencakup berbagai jenis permainan juga direkomendasikan untuk memperkuat temuan. Pihak sekolah berperan dalam memfasilitasi sarana prasarana serta pelatihan bagi guru terkait metode pembelajaran inovatif. Sementara itu, peserta didik diharapkan terlibat aktif, memberikan umpan balik, dan terus mengembangkan minat dalam mempelajari bahasa Jerman melalui aktivitas menyenangkan seperti permainan.

Daftar Rujukan

Ardiansyah, B. I., & Kurniawan, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Dakon untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal DaFIIna* -

Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien, 1(1), 26–30.

<http://dx.doi.org/10.17977/um079v3i12019p26%20-%2030>

- Arfinanti, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matakuliah Metode Numerik dengan Implementasi Scilab Berbantuan Software Latex. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 121–138.
<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.370>
- Aspini, N. N. A. (2020). Implementasi Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 72. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27087>
- Kariza, A. P. (2019). Pengembangan Media Permainan Gerbanz untuk Melatih Penguasaan Kosakata pada Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Journal DaFIna - Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 3(2), 12–19.
- Miranda, E. D., & Copriady, J. (2015). Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Chemo-Edutainment untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid Di Kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(1). <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/5930/0>
- Moleong, L. J. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung). PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mufida, & Kurniawan, D. (2018). Pengembangan Role Playing Game “In Meinem Traum” sebagai Media Pembelajaran untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA. *Journal DaFIna - Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(1), 174–178.
<http://dx.doi.org/10.17977/um079v2i12018p174%20-%20181>
- Murwaningsih, E. A., & Susantini, E. (2016). Pengembangan Permainan Kotak-Katik IPA pada Materi Sistem Ekskresi sebagai Media Pembelajaran Siswa Di SMP. *Pensa E-Jurnal Pendidikan Sains*, 4. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/16739/15206>
- Nugrahantie, P. (2023). Penerapan media hedbanz untuk keterampilan berbicara bahasa jerman dengan tema essen und trinken bagi siswa SMAN 9 Malang. *Repository Universitas Negeri Malang*. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/297114>
- Nugroho, G. E., & Kurniawan, D. (2019). Pembelajaran Bahasa Jerman pada Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Di SMA Negeri 9 Malang. *Journal DaFIna - Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 1(1), 20–25.
<http://dx.doi.org/10.17977/um079v3i12019p20%20-%2025>
- Permatasari, N. A. (2020). Development of Zine Medium for German Learning with Familie Theme. *Journal DaFIna - Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 4(2), 49.
<https://doi.org/10.17977/um079v4i22020p49-53>
- Putriningtias, A. D., & Kurniawan, D. (2021). Pengembangan Game Berbasis Android Wei T Du Das? Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman dengan Tema Wohnung. *Journal DaFIna - Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 5(1), 16–20.
<http://dx.doi.org/10.17977/um079v5i12021p16-20>
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>
- Rimeldi, C. N., & Kurniawan, D. (2021). Penggunaan Aplikasi Rosetta Stone sebagai Media Pembelajaran Daring Bahasa Jerman Siswa Kelas X IBB SMA Laboratorium UM. *Journal DaFIna - Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 5(2), 60–68.
<http://dx.doi.org/10.17977/um079v5i22021p60-68>

- Tesalonika, T. (2020). Penerapan Permainan Hedbanz sebagai Media pembelajaran untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris bagi Warga Belajar Paket B di PKBMN 35 Jakarta. *Repository Universitas Negeri Jakarta*. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/3419>
- Wiratsih, W. (2019). Analisis Kesulitan Pelafalan Konsonan Bahasa Indonesia (Studi Kasus terhadap Pemelajar BIPA Asal Tiongkok di Universitas Atma Jaya Yogyakarta). *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2(2), 242–255. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i2.3061>