



Media Pembelajaran *Germago* untuk Melatih Penguasaan Artikel pada Kosakata Bahasa Jerman secara Mandiri bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang

***Germago* Learning Media to Practice Mastery in German Vocabulary Independently for Students of German Language Education Study Program at State University of Malang**

Musaidatul Fikriyah¹⁾, Sawitri Retnantiti²⁾

Universitas Negeri Malang

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

*musaidatul.fikriyah.2002416@students.um.ac.id*¹⁾, *sawitri.retnantiti.fs@um.ac.id*²⁾

Abstract

The purpose is to describe the activities of students of the German Language Education Study Program at the State University of Malang independently in using Germago learning media to practice mastery of articles in German vocabulary. Additionally, to describe the responses of students to the use of the Germago learning media. The data sources of this research are 16 students from second semester offering A class of 2023 German Language Education Study Program in Deutsch II subject. The research method used is descriptive qualitative with research instrument is observation sheets and questionnaire sheets. Based on the results of the research, it can be concluded that the research went well as expected. In this research, students used the Germago feature namely Article lernen and Plural lernen to practice mastery of Singular articles and Plural forms of vocabulary. Then the Test feature is to determine student learning outcomes using Germago. The Kleidung theme material with 10 vocabularies can be understood by students because it has been studied before. Student offering A class of 2023 said that Germago was interesting to use because the images, colors, writing and instructions are clear. The use of Germago learning media can help in mastering articles in German vocabulary because its features namely Articles lernen and Plural lernen can be operated well and are suitable for practicing Singular articles and Plural forms of German vocabulary.

Keywords: Learning media, Germago, articles vocabulary, German language, self learning

Pendahuluan

Budaya yang ditawarkan pada fase F yang berarti untuk kelas XI dan XII di sekolah pada jenjang menengah atas (SMA/MA/SMK). Selain pada jenjang menengah atas (SMA/MA/SMK), bahasa Jerman juga dipelajari di jenjang perguruan tinggi. Universitas Negeri Malang merupakan salah

satu perguruan tinggi yang membuka Departemen Sastra Jerman dengan Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Bersumber pada informasi yang tertulis dalam *website* Departemen Sastra Jerman (<http://jerman.sastra.um.ac.id/>) Jurusan Sastra Jerman sudah berdiri sejak tahun 1999 dan kemudian pada tahun 2022 berganti nama menjadi Departemen Sastra Jerman.

Berdasarkan Katalog Jurusan Sastra Jerman tahun 2020 (Universitas Negeri Malang, 2020), mahasiswa semester dua harus memiliki kemampuan bahasa Jerman (*Niveau*) setara dengan A1.2 yang tercermin pada mata kuliah *Deutsch II*. Saat ini mahasiswa yang berada di semester dua yang adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman angkatan 2023. Berdasarkan standar *Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen (GER)* terdapat empat keterampilan berbahasa Jerman yaitu kemampuan menyimak (*Hörverstehen*), kemampuan berbicara (*Sprechfertigkeit*), kemampuan membaca (*Leseverstehen*) dan kemampuan menulis (*Schreibfertigkeit*). Adapun aspek kemampuan tata bahasa (*Grammatik*) dan kosakata (*Wortschatz*) sebagai aspek penunjang. Berdasarkan standar *Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen (GER)* pembelajar bahasa Jerman pada *Niveau A1* diharuskan menguasai setengah dari 650 kosakata yang ada pada *Niveau A1*. Zunairoh & Retnantiti (2022) menyatakan bahwa penguasaan kosakata merupakan hal yang cukup penting saat mempelajari suatu bahasa. Pernyataan tersebut didukung oleh Bunna et al (2019) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata mempengaruhi penguasaan empat keterampilan berbahasa karena tanpa menguasai kosakata, pembelajar bahasa Jerman akan mengalami kesulitan dalam mempelajari keempat keterampilan berbahasa tersebut. Simanjuntak (2017) membagi kelas kata menjadi 9 yaitu *das Nomen, der Artikel, das Verb, das Pronomen, das Adjektiv, die Präpositionen, die Konjunktion, das Adverb, die Zahlwörter*. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *Nomen* merupakan salah satu jenis kosakata yang cukup penting untuk dipelajari. Eisenberg, Peters & Gallman et al (2009); Horodylovska (2020); Christian (2005) mengungkapkan bahwa *Nomen* atau nama lainnya *Substantive* atau *Hauptwörter* dan *Namenwörter* adalah kata yang memberi nama suatu objek atau sesuatu yang abstrak dan memiliki genus. Rusch, Schmitz, & Zeichnungen et al (2012); Pahlow (2015) mendefinisikan artikel atau dapat disebut dengan *Nomenbegleiter* dan *Geschlechtswörter* adalah kata sandang atau genus (*maskulin, feminin, neutrum*) yang letaknya sebelum *Substantive* dan pembentukannya tergantung pada numerus (*Singular* dan *Plural*) dan kasus (*Nominativ, Akkusativ, Dativ* dan *Genetiv*).

Berdasarkan angket pra penelitian yang telah disebar pada mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang, terdapat 27 mahasiswa yang mengisi angket. 27 orang mahasiswa tersebut memiliki kemampuan hafal atau penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman yang telah diajarkan yang berbeda-beda. Berikut ini rinciannya, sebanyak 14 mahasiswa merasa hanya bisa menghafal artikel pada kosakata sebanyak $\pm 20-40\%$, se puluh orang mahasiswa merasa hanya dapat menguasai artikel $\pm 41-70\%$, dan tiga mahasiswa bisa menguasai artikel sebanyak $\pm 71-90\%$. Dari 27 mahasiswa tersebut, sepuluh mahasiswa mengaku mengalami kesulitan dalam menguasai artikel pada kosakata bahasa Jerman, 15 mahasiswa agak kesulitan atau mengalami sedikit masalah ketika menghafal artikel, dan dua orang merasa tidak kesulitan menghafal artikel pada kosakata bahasa Jerman. Kesulitan yang dialami mahasiswa dapat disebabkan oleh faktor internal atau faktor dari dalam diri mahasiswa tersebut, dibuktikan dengan 21 dari 27 mahasiswa yang mengaku kesulitan menguasai artikel disebabkan oleh faktor internal. Contoh faktor internal seperti kurangnya ketertarikan dalam menghafal sehingga mengakibatkan malas dalam menghafal artikel kosakata pada bahasa Jerman.

Dari hasil pra penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa 22 dari 27 mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman masih mengalami kesulitan dalam menghafal dan menguasai artikel bahasa Jerman. Sebanyak 22 mahasiswa sepakat, bahwa kurangnya penguasaan artikel mahasiswa atau ketidakhafalan terhadap artikel bahasa Jerman dapat mempengaruhi pemahaman materi terkait artikel seperti *Akkusativ, Dativ*, dan *unbestimmte Artikel*. Satu orang

mahasiswa juga menambahkan bahwa kurangnya penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman berpengaruh pada materi *Grammatik*.

Selama ini ada beberapa media pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa untuk melatih penguasaan artikel bahasa Jerman secara mandiri di luar pembelajaran di kelas. Mereka biasanya menggunakan beberapa media pembelajaran berupa aplikasi, *website* dan buku. Beberapa aplikasi yang digunakan untuk melatih penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman yaitu *channel Youtube Deutsch Lernen* dan *Easy German*, aplikasi *Duo Lingo*, *DW Learn German*, *Klett Augmented*, *Tiktok*, *Instagram*, *Der Die Das* dan *Dict.cc dictionary*. Adapun *website* yang biasanya digunakan adalah *Netzverb Dictionary* dan *der-artikel.de*. Berikutnya untuk buku yang sering mereka gunakan adalah *Netzwerk*, buku cerita berbahasa Jerman, dan kamus Jerman-Indonesia. Aplikasi *Duo Lingo*, *DW Learn German* lebih berfokus pada belajar bahasa Jerman untuk empat berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, namun tidak ada latihan khusus untuk melatih artikel pada kosakata bahasa Jerman. Sementara aplikasi *Der Die Das* dan *website Netzverb Dictionary* hanya dapat digunakan untuk mencari artikel dari suatu *Nomen*. *Website der-artikel.de* memiliki fungsi yang kurang lebih sama dengan aplikasi *Der Die Das* yaitu dapat mencari artikel dari suatu *Nomen*.

Berdasarkan manfaat aplikasi sebagai media evaluasi terdapat aplikasi yang relevan dengan media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aryati (2023) yang menerapkan aplikasi *Quizwhizzer* untuk melatih *indefinit Artikel*. Penelitian oleh Aryati (2023) adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian kelas X SMA Negeri 7 Malang. Aryati (2023) menggunakan instrumen pendukung yaitu lembar observasi dan lembar angket yang diperlukan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi *Quizwhizzer* dalam proses pembelajaran dan respons siswa saat menggunakan media *Quizwhizzer*. *Quizwhizzer* merupakan *website* untuk membuat kuis secara *online* seperti yang sudah sering digunakan yaitu *Quizizz*. Dari hasil penelitian tersebut, *Quizwhizzer* memiliki kelebihan sebagai berikut, penggunaan *Quizwhizzer* mudah dan fleksibel, serta dapat memilih tema maupun *template* yang akan ditampilkan di dalam kuis. Aryati (2023) juga mengungkapkan di samping kelebihan dari *Quizwhizzer* terdapat beberapa kekurangan misalnya, *Quizwhizzer* dapat digunakan tanpa membayar namun sebagai pembuat kuis akan memiliki keterbatasan hanya dapat mengundang 10 pemain, jika membayar dapat memungkinkan mengundang 50 pemain. Kekurangan lain dari media *Quizwhizzer* adalah membutuhkan waktu yang lama dalam penyelesaiannya sebab pemain harus mengulang menjawab jika jawaban salah dan saat ingin membuat kuis di *Quizwhizzer* harus membuat akun terlebih dahulu.

Dari penelusuran di internet ditemukan sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi yang bernama *Germago* yang digunakan untuk belajar mandiri. Taubah (2020) membagi jenis media pembelajaran menjadi dua yaitu media konvensional dan modern. Media pembelajaran modern memanfaatkan media elektronik seperti computer, LCD, OHP, internet, dll. Jika berkaitan dengan pemanfaatan internet, maka aplikasi *Germago* termasuk di dalamnya, sebab aplikasi *Germago* tidak dapat dijalankan tanpa koneksi internet. Berdasarkan deskripsi aplikasi *Germago* di *Play Store*, *Germago* merupakan aplikasi baru yang dirilis pada 20 September 2022 dan diperbarui pada 25 Oktober 2023. Oleh karena itu, peneliti belum menemukan penelitian terbaru yang menggunakan *Germago* untuk melatih penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman. Aplikasi ini dirancang khusus untuk pembelajaran artikel pada kosakata bahasa Jerman, sebab di dalamnya hanya terdapat latihan soal untuk pembelajaran artikel dengan lebih dari 20 tema mulai dari tema *Alltag*, *Essen*, *Kleidung*, *Freizeit*, sampai tema *Medizin* juga ada, dan masih banyak tema-tema lain. Setiap tema di dalamnya terdapat 10 sampai 14 *Nomen* yang dapat digunakan untuk melatih artikel pada kosakata bahasa Jerman. Terdapat tiga fitur dalam aplikasi ini yaitu fitur *Artikel lernen*, *Plural lernen* dan fitur *Test* dengan *timer* dan pilihan tema yang ingin dipilih. Media pembelajaran *Germago* dapat dioperasikan tanpa membayar. Gambar yang ditampilkan pada *Germago* cukup menarik. Penggunaan

media pembelajaran *Germago* tidak memerlukan pembuatan akun dan hanya cukup memiliki koneksi internet saja untuk mengaksesnya.

Penelitian ini menggunakan semua fitur pada aplikasi *Germago*, mulai dari fitur *Artikel lernen*, *Plural lernen* dan *Test* karena fitur *Artikel lernen* dan *Plural lernen* dapat mendukung dalam pembelajaran mandiri sebab terdapat level dalam pengerjaannya. *Artikel lernen* terdiri dari empat level dan *Plural lernen* memiliki tiga level. Kemudian dalam fitur *Test* sudah ada pilihan menggunakan *timer* atau tidak, sehingga mahasiswa dapat menantang dirinya sendiri ketika mengerjakan menggunakan *timer*. Kemudian mahasiswa dapat memilih tema apa saja yang akan dilatih dalam fitur *Test*. Penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu untuk mendeskripsikan aktivitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang secara mandiri dalam menggunakan media pembelajaran *Germago* untuk melatih penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman dan untuk mendeskripsikan respons mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Germago*.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Sugiyono (2013) menyimpulkan bahwa karakteristik penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif, kemudian data yang dihasilkan dari penelitian kualitatif berupa kata-kata atau gambar dan tidak menekankan pada angka namun pada makna. Jenis penelitian yang akan dilakukan peneliti tergolong ke dalam penelitian deskriptif. Dengan kata lain peneliti akan memaparkan atau mendeskripsikan data dalam bentuk kata-kata atau kalimat bukan bentuk angka. Pendekatan ini digunakan oleh peneliti karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan aktivitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang secara mandiri dalam menggunakan media pembelajaran *Germago* untuk melatih penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman dan untuk mendeskripsikan respons mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Germago*. Sumber data dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dan mahasiswa semester dua, *offering A* angkatan 2023 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Malang. Mahasiswa pada *offering* ini merupakan subjek pada saat pengumpulan data pra penelitian melalui lembar angket. Mahasiswa *Offering A* angkatan 2023 tersebut, juga diketahui tidak memiliki latar belakang pengetahuan bahasa Jerman sebelumnya.

Sugiyono (2013) mengungkapkan, bahwa peneliti sebagai instrumen utama dalam suatu penelitian. Di samping peneliti sebagai instrumen utama, masih dibutuhkan adanya instrumen pendukung. Dalam penelitian ini instrumen pendukung yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar angket. Data yang diperoleh dari lembar observasi adalah hasil pengamatan aktivitas mahasiswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran *Germago* untuk melatih penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman pada mata kuliah *Deutsch II Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang*. Pengisian lembar observasi dilakukan oleh 2 orang *observer* yaitu teman sejawat dari Prodi Pendidikan Bahasa Jerman angkatan 2020, ASR dan AKA. Adapun isian pada lembar observasi terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu kegiatan perkenalan, pendahuluan, inti dan penutup. Lembar angket berisi data berupa respons mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Germago* dalam melatih penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif sehingga data yang akan diperoleh disajikan dalam bentuk deskriptif. Data yang digunakan dalam proses pengumpulan data merupakan data hasil penelitian dari dua teknik pengumpulan data yaitu observasi dan angket.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis data oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013) yang menyatakan bahwa terdapat tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Alur Analisis Data Miles dan Huberman

Sumber: Sugiyono (2013)

Berdasarkan gambar analisis data di atas, peneliti melakukan 3 tahapan setelah mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara memilah-milah data yang penting dan tidak penting, mengurangi, menyederhanakan dan memfokuskan data yang diperoleh dari hasil observasi dan angket. Reduksi data dilakukan dengan tujuan agar mempermudah saat menyajikan data dan menarik kesimpulan yang akhirnya dapat menjawab tujuan dari penelitian. Selanjutnya data disajikan atau dideskripsikan dalam bentuk naratif yang dapat dilengkapi dengan tabel. Kemudian setelah data disajikan dapat ditarik kesimpulan. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013) juga mengatakan bahwa analisis data dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai data yang diperoleh sudah jenuh dan dapat memenuhi kebutuhan peneliti.

Pada penelitian ini, pengecekan data penelitian menggunakan triangulasi teknik. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data dari sumber yang sama namun dengan teknik yang berbeda. Jadi peneliti akan melakukan pengecekan data dengan cara mencocokkan data hasil observasi dengan angket.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian media pembelajaran *Germago* untuk melatih penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman secara mandiri dilaksanakan secara luring pada hari Jumat, 26 April 2024 pada mata kuliah *Deutsch II* pada jam ke-1 sampai 3 pukul 07.00-09.35 di Gedung Kuliah Bersama A20 ruang 207. Materi yang dibahas adalah artikel *Singular* pada kosakata bahasa Jerman serta bentuk *Plural* kosakata pada tema *Kleidung*. Penelitian yang dilakukan berdasarkan pada Rancangan Pelaksanaan Penelitian (RPP) yang terdiri dari 4 tahap yaitu kegiatan pengenalan, pendahuluan, inti dan penutup. Setelah penelitian selesai dilaksanakan, mahasiswa diminta untuk mengisi selembar kertas yang berisi angket dengan tujuan untuk mengetahui respons mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Germago*.

Setelah melakukan reduksi data dengan cara mengurangi, menyederhanakan dan memfokuskan data yang diperoleh dari hasil observasi dan angket yang berisi aktivitas dan respons mahasiswa saat menggunakan *Germago*. Pada saat reduksi data dilakukan, peneliti menyederhanakan data yang memiliki kesamaan kategori dan data yang tidak diperlukan misalnya pernyataan *observer* dan mahasiswa yang tidak ada kaitannya dengan penelitian akan dibuang dan tidak dibahas dalam hasil dan pembahasan. Berikut ini akan dideskripsikan data dalam bentuk naratif yang berupa aktivitas dan respons mahasiswa terhadap penggunaan *Germago*.

Aktivitas Mahasiswa Menggunakan Media Pembelajaran *Germago* untuk Melatih Penguasaan Artikel Pada Kosakata Bahasa Jerman Secara Mandiri

Sesuai dengan RPP (Rancangan Pelaksanaan Penelitian) kegiatan pertama yang dilakukan saat penelitian adalah kegiatan perkenalan. Peneliti memberi salam kemudian memperkenalkan diri, bertanya kabar dan dilanjutkan dengan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. Setelah kegiatan perkenalan selesai dilanjutkan dengan kegiatan pendahuluan, yang pertama peneliti mengajukan pertanyaan sebagai apersepsi kepada mahasiswa terkait penguasaan artikel pada kosakata pada tema *Kleidung*. Apersepsi merupakan teknik ketika guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan hal yang sudah dikuasai siswa yang bertujuan untuk menumbuhkan motivasi terhadap materi yang akan dipelajari (Pakungwati et al., 2018). Berdasarkan pernyataan 2 *observer* dalam lembar observasi, mahasiswa menjawab bahwa penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman mahasiswa *offering A* masih kurang. Mahasiswa juga menjawab bahwa materi *Kleidung* sudah pernah dipelajari pada awal semester dua dan mereka dapat menyebutkan tiga kosakata pada tema *Kleidung*. Setelah sesi tanya jawab singkat, mahasiswa diminta untuk memperhatikan video *Youtube* terkait tema *Kleidung* yang diputar satu kali oleh peneliti kemudian mencatat kosakata beserta artikel yang disebutkan dalam video tersebut.

Pada penelitian ini mahasiswa mengerjakan 2 soal tes yaitu tes sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Germago* dengan tujuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada mahasiswa terhadap penguasaan sebelum dan sesudah menggunakan *Germago*. Pada saat melakukan kegiatan inti, mahasiswa diwajibkan untuk meletakkan *Handphone* masing-masing di meja depan sebelum mengerjakan tes sebelum menggunakan media pembelajaran *Germago*. Tes tersebut berisi soal artikel bentuk *Singular* dan *Plural* kosakata pada bahasa Jerman. Selesai mengerjakan tes, mahasiswa diminta memperhatikan penjelasan peneliti terkait fungsi dan fitur pada media pembelajaran *Germago*. *Observer 2* menyatakan bahwa ada 2 mahasiswa yang tidak memperhatikan penjelasan peneliti di awal. Selanjutnya, mahasiswa mengambil *Handphone* masing-masing kemudian mengunduh aplikasi *Germago*. *Observer 1 & 2* mengatakan bahwa ada 4 orang mahasiswa yang menggunakan *IPhone* tidak dapat mengunduh aplikasi *Germago* sehingga harus bergantian *device* dengan teman. Peneliti menuntun langkah-langkah yang harus dilakukan mahasiswa untuk mengerjakan latihan pada fitur *Artikel lernen* yang berisi 4 level, 1 level diberikan waktu ± 5 menit. Kemudian dilanjutkan mengerjakan latihan pada fitur *Plural lernen* yang terdiri dari 3 level, waktu yang diberikan sama seperti pada *Artikel lernen* yaitu 1 level ± 5 menit.

Berikutnya mahasiswa mengerjakan latihan pada fitur *Test* dengan waktu yang diberikan oleh sistem aplikasi *Germago* 3 detik tiap soal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terkait artikel pada kosakata bahasa Jerman tema *Kleidung* setelah berlatih menggunakan *Germago*. Selaras dengan pernyataan oleh Salsabila et al (2020) bahwa dalam pembelajaran, aplikasi tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, namun juga dapat digunakan sebagai alat ukur pemahaman siswa yaitu sebagai media evaluasi pembelajaran. *Observer 1* menyampaikan bahwa saat mengerjakan latihan pada *Germago* terdapat 1 mahasiswa yang belum mengerti kemudian bertanya kepada peneliti. Berikutnya setelah selesai menggunakan *Germago* untuk berlatih artikel bentuk *Singular* dan *Plural* kosakata pada tema *Kleidung*, peneliti meminta mahasiswa mengerjakan tes kedua setelah menggunakan *Germago*. Tes berisi soal bentuk *Plural* kosakata dalam tema *Kleidung*, karena artikel bentuk *Singular* sudah diujikan dalam fitur *Test*, sementara tes untuk bentuk *Plural* kosakata dalam fitur *Test* aplikasi *Germago* terbatas. Hasil tes mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Germago* dapat dilihat dari tabel 1 dan tabel 2 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Analisis Kesalahan Artikel Bentuk *Singular* pada Kosakata (*Nomen*) Sebelum dan Sesudah Penggunaan *Germago*

No	<i>Nomen</i>	Sebelum Penggunaan <i>Germago</i>	Jumlah	Setelah Penggunaan <i>Germago</i>	Jumlah
<i>Singular</i>					
1.	der Rock	das	2	-	-
2.	das Kleid	der	4	1 der, 3 die	4
3.	der Pullover	die	4	die, das	2
4.	das Hemd	der	2	der	2
5.	das T-Shirt	5 der, 1 die	6	der	1
6.	die Jacke	-	-	das	1
7.	die Hose	der	5	der	2
8.	die Bluse	das	4	das	2
9.	der Schuh	die	3	2 das, 2 die	4
10.	der Mantel	das, 2 die	3	die, 2 das	3

Hasil analisis data tes sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Germago* pada artikel bentuk *Singular* terlihat bahwa artikel 5 kosakata dari total 10 kosakata yang diujikan mengalami perubahan jumlah kesalahan setelah menggunakan *Germago*. Mahasiswa mulai hafal artikel sehingga kesalahan juga berkurang. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dinyatakan bahwa artikel pada kosakata yang mengalami penurunan kesalahan contohnya kosakata *T-Shirts*, *Rock* dan *Bluse* merupakan kosakata yang familiar bagi mahasiswa karena mirip dengan bahasa yang sudah dipelajari sebelumnya yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Kosakata *Rock* pelafalannya seperti kosakata bahasa Indonesia yaitu rok. Kosakata *T-Shirts* dan *Bluse* mirip dengan bahasa Inggris yaitu *T-Shirts* dan *Blouse*, hal tersebut dapat terjadi karena sebagian kosakata bahasa Jerman diserap dari bahasa Inggris seperti pernyataan dari Pattynasarany (2013) bahwa setelah Perang Dunia Kedua berakhir, bahasa asing semakin besar pengaruhnya dalam bahasa Jerman termasuk bahasa Inggris yang mengakibatkan banyak kosakata bahasa Jerman serapan dari bahasa Inggris.

Tabel 2. Hasil Analisis Kesalahan Bentuk *Plural* Kosakata (*Nomen*) Sebelum dan Sesudah Penggunaan *Germago*

No	<i>Nomen</i>	Sebelum Penggunaan <i>Germago</i>	Jumlah	Setelah Penggunaan <i>Germago</i>	Jumlah
<i>Plural</i>					
1.	die Röcke	Rocks, 2 Rocke, 2 Röcken, 3 Rocken	8	Röcken	1
2.	die Kleider	Kleiden	3	Kleid	2

3.	die Pullover	Püllover	1	Pulloverer, Pullöver	2
4.	die Hemden	Hemd	2	-	-
5.	die T-Shirts	T-Shirt	3	-	-
6.	die Jacke	Jäcke	1	Jäcke	2
7.	die Hosen	Höse, Hoses, Hoser, 4 Hösen	7	Höser	1
8.	die Blusen	Bluse	2	-	-
9.	die Schuhe	Schu. Schuen, Schuhen	3	-	-
10.	die Mantel	Mantel	3	Mantelen	2

Hasil analisis bentuk *Plural* kosakata sebelum dan sesudah berlatih menggunakan *Germago* mengalami perbaikan yang cukup tinggi dibandingkan dengan perbaikan pada artikel *Singular*. Sutarni (2020) mengatakan bahwa latihan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari 10 kosakata yang diujikan, 8 bentuk *Plural* kosakata mengalami pengurangan kesalahan, sementara 2 kosakata lainnya tidak mengalami perubahan. *Die Röcke* paling banyak mengalami kesalahan sebelum penggunaan *Germago*. Ambarini et al (2018) menyimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk memudahkan siswa memahami pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan *Germago* mahasiswa mengira bahwa bentuk *Plural Rock* adalah *Rocks, Rocke, Röcken*, dan *Rocken*, namun setelah berlatih menggunakan *Germago* mahasiswa sudah mulai paham bahwa bentuk *Plural Rock* adalah *Röcke*. Kesalahan tersebut sangat berkurang hanya menyisakan 1 mahasiswa yang masih mengalami kesalahan. Berdasarkan hasil analisis data tes sebelum dan sesudah penggunaan *Germago*, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Germago* dapat membantu mahasiswa berlatih dan menghafal artikel kosakata bahasa Jerman karena jumlah kesalahan setelah menggunakan *Germago* semakin berkurang. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Maulidta & Sukartiningsih (2018) bahwa indikator media pembelajaran dikatakan efektif ketika hasil belajar setelah menggunakan media tersebut meningkat dibandingkan sebelumnya.

Di akhir kegiatan inti, peneliti melakukan evaluasi dengan mahasiswa terkait penggunaan *Germago* dengan cara menanyakan kesan pertama menggunakan *Germago*. Evaluasi merupakan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang kemudian informasi tersebut menjadi panduan dalam menentukan keputusan Astuti et al (2018). *Observer 1 & 2* menyimpulkan 13 mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran *Germago* mudah digunakan, namun terkadang saat digunakan fitur pada *Germago* sedikit “lag” karena jaringan tidak stabil. Kedua *observer* sepakat bahwa 14 mahasiswa cukup terbantu dalam melatih penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman menggunakan *Germago*. Pada saat kegiatan penutup, peneliti menjelaskan kepada mahasiswa tujuan dan tata cara mengisi angket. *Observer 2* berpendapat bahwa saat mengisi angket terdapat 1 mahasiswa yang kebingungan mengisi kolom keterangan pada angket.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa, penelitian berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Pada penelitian ini mahasiswa menggunakan fitur *Germago* yaitu fitur *Artikel lernen* dan *Plural lernen* untuk melatih penguasaan artikel *Singular* dan bentuk *Plural* kosakata. Kemudian fitur *Test* untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa menggunakan *Germago*.

Materi tema *Kleidung* dengan jumlah 10 kosakata dapat dipahami oleh mahasiswa karena sudah pernah dipelajari sebelumnya.

Respons Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran *Germago* untuk Melatih Penguasaan Artikel pada Kosakata Bahasa Jerman

Respons mahasiswa diperoleh dari angket yang dibagikan kepada mahasiswa *offering* A angkatan 2023 pada mata kuliah *Deutsch* II. Mahasiswa yang hadir saat penelitian sebanyak 16 orang dari jumlah total 25 orang dalam satu *offering*. Sembilan mahasiswa tidak dapat hadir dikarenakan sakit dan ada kegiatan lain seperti lomba. Mahasiswa mengisi angket yang berjumlah 8 butir pernyataan dengan cara memberikan tanda centang pada opsi jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

Tabel 3. Data Hasil Respons Mahasiswa *Offering* A Mata Kuliah *Deutsch* II

No	Pernyataan	Opsi Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Peneliti menjelaskan petunjuk langkah-langkah penggunaan <i>Germago</i> dengan jelas.	8	8		
2.	Saya tertarik mempelajari artikel pada kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan <i>Germago</i> .	7	9		
3.	Gambar, warna dan tulisan dalam <i>Germago</i> sudah jelas dan menarik.	6	8	1	1
4.	Petunjuk penggunaan <i>Germago</i> sudah jelas.	6	10		
5.	Penggunaan <i>Germago</i> membantu dalam melatih penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman.	12	4		
6.	Aplikasi <i>Germago</i> mudah digunakan.	6	10		
7.	Fitur pada <i>Germago</i> dapat dioperasikan dengan baik.	13	2	1	
8.	Penggunaan <i>Germago</i> sesuai untuk melatih penguasaan artikel <i>Singular</i> dan <i>Plural</i> pada kosakata bahasa Jerman	9	7		

Pada pernyataan pertama seluruh mahasiswa sepakat bahwa peneliti menjelaskan petunjuk langkah-langkah penggunaan *Germago* dengan jelas. Pada pernyataan kedua, diketahui, bahwa 16 mahasiswa tertarik mempelajari artikel kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan *Germago*, seperti yang dikatakan oleh DRL bahwa dia tertarik belajar karena *Germago* seru dan mudah dipahami. Argumen lain disampaikan oleh SA bahwa setelah menggunakan *Germago* jadi lebih ingin mempelajari kosakata, pernyataan tersebut didukung oleh fungsi motivasi media pembelajaran oleh Nurfadhillah et al (dalam Indrawan et al., 2023) yaitu media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi siswa dengan cara membuat media pembelajaran yang tidak hanya menarik namun juga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Hernacki & Deporter (2000) membagi gaya belajar mandiri menjadi tiga yaitu visual, auditorial dan kinestetik. CKDIP tertarik belajar artikel menggunakan *Germago* karena tampilan gambar yang jelas dan terdapat fitur suaranya. Aryani et al

(2021) mengatakan bahwa media yang di dalamnya terdapat audio dan visual dapat menyediakan dua unsur sekaligus dalam satu proses sehingga mempunyai daya tarik bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa *Germago* dapat mendukung belajar mandiri dengan gaya belajar visual dan auditorial sebab terdapat gambar dan juga audio.

Kemudian pada pernyataan ketiga, dari segi tampilan seperti gambar, warna dan tulisan 14 mahasiswa berpendapat bahwa tampilan *Germago* jelas dan menarik, Berikutnya pada pernyataan keempat seluruh mahasiswa (16) sependapat bahwa petunjuk penggunaan *Germago* sudah jelas. FTWN mengatakan, bahwa saat salah mengoperasikan, *Germago* memberikan petunjuk. Selanjutnya pada pernyataan kelima disebutkan bahwa penggunaan *Germago* membantu dalam melatih penguasaan artikel pada kosakata bahasa Jerman. KD menambahkan saat menggunakan aplikasi *Germago* jika salah dapat diulang, sehingga dapat mengingat artikel yang dipelajari.

KD menyampaikan pada pernyataan keenam bahwa *Germago* mudah digunakan karena tinggal menggeser gambar saja, selain itu mahasiswa lain inisial KB menyatakan bahwa fitur *Germago* tidak membingungkan sehingga mudah digunakan. Sebagian besar mahasiswa (15) pada pernyataan ketujuh mengungkapkan bahwa *Germago* dapat dioperasikan dengan baik. Namun FTWN mengatakan bahwa pada jaringan yang jelek *lag* kadang muncul. Pada pernyataan kedelapan seluruh mahasiswa (16) menyatakan penggunaan *Germago* sesuai untuk melatih penguasaan artikel bentuk *Singular* dan *Plural* pada kosakata bahasa Jerman. KD sangat setuju dengan pernyataan tersebut karena dalam aplikasi *Germago* terdapat fitur untuk belajar *Singular* dan *Plural*. BFS menambahkan bahwa aplikasi *Germago* membantu pengguna dalam melatih artikel. Pendapat tersebut didukung oleh pernyataan Istiqlal (2018) yang menyampaikan salah satu manfaat media pembelajaran adalah meningkatkan kualitas belajar mahasiswa dengan cara membantu menyerap materi yang diberikan secara mendalam dan utuh.

Berdasarkan data hasil respons, mahasiswa *offering* A angkatan 2023 mengungkapkan bahwa *Germago* menarik untuk digunakan karena gambar, warna, tulisan dan petunjuknya jelas. Penggunaan media pembelajaran *Germago* dapat membantu dalam menguasai artikel pada kosakata bahasa Jerman sebab fiturnya yaitu *Artikel lernen* dan *Plural lernen* dapat dioperasikan dengan baik dan sesuai untuk melatih artikel *Singular* dan bentuk *Plural* kosakata bahasa Jerman.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Oleh karena itu terdapat beberapa temuan. Temuan dalam jenis penelitian kualitatif merupakan penemuan yang tidak dapat dihasilkan dari metode kuantifikasi atau pengukuran (Batubara, 2017). Berikut ini adalah tiga temuan tersebut.

1. Temuan pertama yaitu 5 artikel dari 10 kosakata yaitu *das Kleid*, *das Hemd*, *die Jacke*, *der Schuh*, dan *der Mantel* tidak mengalami perubahan yaitu jumlah kesalahan sebelum dan sesudah menggunakan *Germago* tetap sama dan bahkan terdapat 2 artikel pada kosakata yang mengalami peningkatan kesalahan. Hal itu dapat disebabkan karena kosakata *das Kleid*, *das Hemd*, *die Jacke*, *der Schuh*, dan *der Mantel* mungkin masih asing bagi mahasiswa karena tidak ada padanannya dalam bahasa yang sudah digunakan sebelumnya, seperti bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Selain itu, penyebab mahasiswa tidak mengalami perbaikan kesalahan setelah berlatih menggunakan *Germago* dapat disebabkan karena kurangnya konsentrasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Fatchuroji et al (2023) bahwa kurangnya konsentrasi saat belajar mengakibatkan siswa sulit mengingat informasi atau pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.
2. Kemudian peneliti menemukan pada pernyataan ketiga data hasil respons mahasiswa mengenai kemenarikan tampilan, gambar, warna dan tulisan *Germago*. Ada 2 orang mahasiswa yang menyatakan, bahwa ketika dalam mode *dark screen* tulisan dalam *Germago* yang berwarna kuning menjadi putih sehingga kurang jelas dan huruf juga tidak terlihat dengan jelas. Hal tersebut dapat terjadi seperti pendapat yang diungkapkan oleh Dobres, Chahine & Reimer

(2017) bahwa huruf dan penjelasan teks saat mengaktifkan mode gelap lebih sulit dibaca dibandingkan saat menggunakan mode terang.

Selain itu, ada respons mahasiswa, yang menyebutkan bahwa pada jaringan yang jelek *lag* kadang muncul, sehingga media pembelajaran *Germago* tidak bekerja maksimal jika jaringan internet lambat. Lambatnya jaringan tersebut dapat disebabkan oleh jaringan *WiFi* kampus atau koneksi internet pada *SIM card* yang digunakan mahasiswa tidak stabil. Oleh karena itu, ada mahasiswa yang menyarankan, agar memiliki koneksi internet yang cukup baik saat menggunakan *Germago*. Hal tersebut didukung oleh pendapat Wijayanto et al (2021) yang menyatakan, bahwa media pembelajaran *online* tidak dapat berfungsi secara maksimal saat koneksi internet tidak stabil.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Pada penelitian ini mahasiswa menggunakan fitur *Germago* yaitu fitur *Artikel lern* dan *Plural lern* untuk melatih penguasaan artikel *Singular* dan bentuk *Plural* kosakata. Kemudian fitur *Test* untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa menggunakan *Germago*. Materi tema *Kleidung* dengan jumlah 10 kosakata dapat dipahami oleh mahasiswa karena sudah pernah dipelajari sebelumnya. Mahasiswa *offering A* angkatan 2023 memberikan respons bahwa *Germago* menarik untuk digunakan karena gambar, warna, tulisan dan petunjuknya jelas. Penggunaan media pembelajaran *Germago* dapat membantu dalam menguasai artikel pada kosakata bahasa Jerman sebab fiturnya yaitu *Artikel lern* dan *Plural lern* dapat dioperasikan dengan baik dan sesuai untuk melatih artikel *Singular* dan bentuk *Plural* kosakata bahasa Jerman.

Saran bagi mahasiswa yang masih mengalami kesalahan artikel kosakata tertentu, mungkin dapat diatasi dengan cara belajar artikel kosakata yang disusun di dalam sebuah kalimat seperti pada aplikasi *Quizwhizzer*, dengan harapan mahasiswa tersebut lebih dapat mengingat artikel, jika kosakata tersebut memiliki makna di dalam kalimat.

Daftar Rujukan

- Ambarini, R., Setyaji, A., & Zahraini, D. A. (2018). Interactive Media in English for Math at Kindergarten: Supporting Learning, Language and Literacy with ICT. *Arab World English Journal*, 4(4), 227–241. <https://doi.org/10.24093/awej/call4.18>
- Aryani, S., Rodiyana, R., & Mahpudin. (2021). Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021, Vol. 3*, 266–270. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>
- Aryati, D. W. (2023). *Penerapan Media Quizwhizzer untuk Melatih Materi “Indefinites Artikel” Bahasa Jerman Kelas X SMAN 7 Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Astuti, D. A., Haryanto, S., & Prihatni, Y. (2018). Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(2), 7–14. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wd>
- Batubara, J. (2017). Paradigma Penelitian Kualitatif dan Filsafat Ilmu Pengetahuan dalam Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 3(2), 95–107. <https://doi.org/10.26638/jfk.387.2099>

- Bunna, V., Fathimah, S., & Azizah, L. (2019). Media Pembelajaran Permainan Bingo dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa. *Prosiding Seminar Nasional LP2M UNM*, 923–926.
- Christian, E. (2005). *Klassenarbeit-keine Panik! Care-Line*.
- Dobres, J., Chahine, N., & Reimer, B. (2017). Effects of ambient illumination, contrast polarity, and letter size on text legibility under glance-like reading. *Applied Ergonomics*, 60, 68–73.
- Einfach Grammatik, 1 Übungsgrammatik Deutsch A1 bis B 329 (2012).
- Eisenberg, P., Peters, J., Gallman, P., Fabricius-Hansen, C., Nübling, D., Barz, I., Fritz, T. a., & Fiehler, R. (2009). Duden Grammatik 4. In M. Wermke, K. Kunkel-Razum, & W. Scholze-Stubenrecht (Eds.), *Der Duden in 10 Bänden* (Vol. 4). Bibliographisches Institut AG. www.duden.de
- Fatchuroji, A., Yunus, S., Jamal, M., Somelok, G., Yulianti, R., & Sihombing, M. (2023). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Terhadap Hasil Belajar. *Journal on Education*, 05(04), 13758–13765.
- Hernacki, M., & Deporter, B. (2000). Quantum Learning. In S. Meutia (Ed.), *Bandung: Kaifa*. Kaifa.
- Horodylovsk, H. (2020). Humanities Science Current Isses. *Makalah Penelitian Ilmuwan Muda*, 5(27), 1–282.
- Indrawan, G. M., Retnantiti, S., & Sakti, K. F. L. (2023). Penerapan Media Permainan Interaktif Petak Kata Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa SMA Lintas Minat. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(10), 1474–1484. <https://doi.org/10.17977/um064v3i102023p1474-1484>
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144. <https://ejournal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 681–692.
- Pahlow, H. (2015). *Deutsche Grammatik: einfach, kompakt und übersichtlich*. Lingo4you.
- Pakungwati, F. I., Ellianawati, & Fianti. (2018). Dampak Penguatan Apersepsi dan Pemberian Tugas terhadap Penguasaan Konsep Siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 7(3), 11–17. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Pattynasarany, M. S. H. . (2013). Darf Ich Deine Handy Leihen Peminjaman Semu (Scheinentlehnung) Dalam Bahasa Jerman. *Prosiding Seminar Nasional Etimologi*, 1–140.
- Salsabila, U. H., Habiba, S. I., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universita Jambi*, 4(2), 163–172.

- Simanjuntak, H. (2017). *German Grammar And Conversation Handbook* (F. Riyadi, A. Nugroho, & E. Nurjannah, Eds.). Kesaint Blanc pt.
<https://books.google.co.id/books?id=VgfwzwEACAAJ>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutarni, S. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Metode Drill. *Jurnal Pena Edukasi*, 7(1), 1–8.
- Taubah, M. (2020). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam. *Mu'alim Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 57–66. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/muallim>
- Universitas Negeri Malang. (2020). *Katalog Jurusan Sastra Jerman*. Universitas Negeri Malang.
- Wijayanto, P. A., Nafi'ah, K., & Pratomo, V. A. (2021). Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online Mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Negeri Semarang Menjelang Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(2), 117–132.
<https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips>
- Zunairoh, Z. R., & Retnantiti, S. (2022). Pengaruh Penerapan Aplikasi Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI A SMAN 7 Malang. *Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 6(1), 108–119. <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina>