



**Penerapan Permainan *Adventure Flashcard* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman
PADA Mata Kuliah *Kulturreflektives Lernen* Universitas Negeri Malang**

**Implementation of the Adventure Flashcard Game in German Vocabulary Learning in the
Kulturreflektives Lernen Course at Universitas Negeri Malang**

Angelina Indra Ayu¹⁾, Rizman Usman²⁾

Universitas Negeri Malang

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

angelina.indra.2202416@students.um.ac.id¹⁾, rizman.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

This study aims to describe the implementation of the Adventure Flashcard game in German vocabulary learning for first-semester students of the German Language Education Study Program at Universitas Negeri Malang and to identify students' responses. This study used a descriptive qualitative approach with 25 first-semester students of Offering A as research subjects. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation. The results show that the Adventure Flashcard game was implemented effectively through Guessing Game, Matching Game, and Flashcard Hunt activities. Students were actively involved and showed high enthusiasm during the learning process. The use of visual media helped students understand and remember German vocabulary more easily. In addition, students gave positive responses, indicating that the learning process was more engaging, enjoyable, and interactive. Thus, Adventure Flashcard can be used as an innovative learning media for German vocabulary learning.

Keywords: Adventure Flashcards, vocabulary learning, German language

Pendahuluan

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa asing karena menjadi dasar dalam pengembangan keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, pembelajar akan mengalami kesulitan dalam memahami informasi maupun menyampaikan gagasan secara lisan dan tulisan. Febrisma (2013) menyatakan bahwa kosakata merupakan unsur penting dalam bahasa yang memuat pengetahuan tentang makna kata dan penggunaannya dalam konteks tertentu. Selain itu, Nation (2006) menegaskan bahwa penguasaan kosakata memiliki peran utama dalam keberhasilan komunikasi dan pemahaman bahasa asing.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan pemahaman makna kata, tetapi juga berkaitan dengan penggunaan unsur kebahasaan lainnya, seperti artikel kata benda (*der, die, das*), kata sifat, dan perubahan bentuk kata kerja. Tarigan (2015) menyatakan bahwa penguasaan kosakata menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran

bahasa karena kosakata merupakan unsur utama dalam pembentukan dan pemahaman kalimat. Sejalan dengan pendapat tersebut, Chaer (2012) menjelaskan bahwa keterbatasan kosakata dapat menyebabkan pembelajar mengalami kesulitan dalam memahami maupun mengekspresikan gagasan dalam bahasa asing.

Mahasiswa semester awal Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman merupakan pembelajar pemula yang masih berada pada tahap pengenalan dasar bahasa. Pada tahap ini, mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata baru, membedakan artikel kata benda, serta menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana. Kesulitan tersebut menyebabkan mahasiswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang percaya diri dalam menggunakan bahasa Jerman. Susanto (2011) menyatakan bahwa pembelajar pemula membutuhkan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan mudah dipahami untuk membantu proses penguasaan kosakata.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya penguasaan kosakata mahasiswa adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kosakata yang hanya berfokus pada kegiatan menghafal cenderung membuat mahasiswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Hasan dkk. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, efektif, dan bermakna. Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa penguasaan kosakata dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan permainan yang bersifat interaktif karena mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa asing (Siregar et al., 2024; Azizah & Wardati, 2025). Dalam hal ini, *Adventure Flashcard* dihadirkan sebagai solusi pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan mahasiswa akibat penggunaan metode konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif mahasiswa.

Media pembelajaran berbasis visual dinilai efektif dalam membantu pembelajar mengingat kosakata melalui hubungan antara gambar dan makna kata. Salah satu media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa asing adalah *flashcard*. Susanto (2011) menjelaskan bahwa *flashcard* merupakan kartu bergambar yang memuat kata atau simbol tertentu sehingga membantu pembelajar mengingat informasi dengan lebih mudah. Namun, penggunaan *flashcard* konvensional umumnya masih terbatas pada kegiatan menghafal sehingga kurang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menggunakan kosakata secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan permainan *Adventure Flashcard* sebagai media pembelajaran kreatif yang menggabungkan unsur visual dan permainan interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Berbeda dengan *flashcard* konvensional yang umumnya hanya digunakan untuk kegiatan menghafal, *Adventure Flashcard* dirancang melalui mekanisme permainan berbasis petualangan yang terdiri atas beberapa tantangan, seperti *Guessing Game*, *Matching Game*, dan *Flashcard Hunt*. Dalam permainan tersebut, mahasiswa harus menyelesaikan setiap tahapan permainan secara berkelompok melalui aktivitas menebak kosakata, mencocokkan gambar dengan kata, serta mencari dan mengumpulkan kartu kosakata yang telah disediakan. Mekanisme tersebut mendorong mahasiswa untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, dan menggunakan kosakata bahasa Jerman secara langsung selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Huda (2013) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan permainan memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran kosakata bahasa asing. Kurniawati (2011) melalui penelitian *quasi experiment* menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik secara signifikan. Selain itu, Rachmawan (2022) menemukan bahwa penggunaan permainan kosakata mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa asing. Namun demikian, penelitian mengenai penggunaan *Adventure Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman pada mahasiswa

semester awal masih belum banyak dilakukan.

Penerapan permainan *Adventure Flashcard* dalam penelitian ini juga selaras dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Johnson (2002) menyatakan bahwa pendekatan *CTL* menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam penelitian ini, mahasiswa mempelajari kosakata bahasa Jerman melalui aktivitas permainan, penggunaan gambar, kerja sama kelompok, dan penggunaan kosakata dalam konteks sederhana sesuai tema *Essen und Trinken*. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga memahami penggunaan kosakata secara lebih kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menerapkan permainan *Adventure Flashcard* sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman pada mahasiswa semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan *Adventure Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, mengetahui respons mahasiswa terhadap penggunaannya.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci penerapan permainan *Adventure Flashcard* sebagai media pembelajaran kreatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman pada mahasiswa semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengamatan proses pembelajaran yang berlangsung secara alami di kelas, meliputi aktivitas mahasiswa, keterlibatan mahasiswa selama pembelajaran, serta pengalaman dan respons mahasiswa terhadap penggunaan media *Adventure Flashcard*. Penggunaan pendekatan ini selaras dengan tujuan penelitian kualitatif, yaitu mendeskripsikan fenomena yang diteliti secara mendalam berdasarkan data yang diperoleh di lapangan (Setiawan, 2018). Penelitian ini tidak termasuk dalam penelitian pengembangan (R&D), karena tidak bertujuan menghasilkan produk baru secara sistematis, melainkan hanya mendeskripsikan proses penerapan media dan respons mahasiswa dalam pembelajaran.

Untuk memperoleh data mengenai kegiatan penerapan pembelajaran, digunakan teknik observasi. Observasi dilakukan oleh dua orang observer, yaitu Dita Putri dan Maria Lea, pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menerapkan permainan *Adventure Flashcard*. Observasi ini bertujuan untuk mengamati aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Untuk memperoleh data mengenai respons mahasiswa, digunakan teknik wawancara. Pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan semi-terstruktur yang digunakan untuk mengetahui informasi terkait respons mahasiswa terhadap penggunaan permainan *Adventure Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Adapun pertanyaan wawancara meliputi (1) kemudahan memahami kosakata menggunakan flashcard, (2) peran media visual dalam membantu pembelajaran, (3) daya tarik pembelajaran menggunakan permainan, (4) kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Jerman, serta (5) saran terhadap pengembangan media pembelajaran.

Sumber data dalam penelitian ini adalah 25 mahasiswa semester 1 Offering A Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang yang mengikuti pembelajaran kosakata bahasa Jerman tingkat A1. Data penelitian berupa aktivitas mahasiswa, keterlibatan mahasiswa selama pembelajaran, serta respons mahasiswa terhadap penerapan permainan *Adventure Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Penelitian

dilaksanakan pada semester gasal tahun akademik 2025/2026 dalam situasi pembelajaran yang berlangsung secara alami sesuai karakteristik penelitian kualitatif.

Kehadiran peneliti dalam penelitian ini bersifat mutlak karena peneliti berperan sebagai instrumen utama yang merancang media pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengumpulkan data, menganalisis data, hingga menarik kesimpulan penelitian. Untuk mendukung pengumpulan data, penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran, aktivitas mahasiswa, partisipasi mahasiswa selama permainan berlangsung, serta penggunaan kosakata bahasa Jerman dalam kegiatan pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai pengalaman belajar, tanggapan, dan pandangan mahasiswa terhadap penggunaan permainan *Adventure Flashcard*. Untuk menjaga objektivitas penelitian, peneliti mencatat data hasil observasi dan wawancara sesuai kondisi yang terjadi di lapangan sebelum melakukan interpretasi data. Selain itu, objektivitas data diperkuat melalui triangulasi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yang berlangsung secara sistematis. Pada tahap awal, peneliti mempersiapkan media permainan berupa *Adventure Flashcard* bertema *Essen und Trinken* yang memuat gambar makanan dan minuman beserta kosakata bahasa Jerman, artikel kata benda, kata sifat, dan kata kerja yang relevan. Peneliti juga menyiapkan aturan permainan, pembagian kelompok mahasiswa, serta instrumen penelitian yang digunakan selama proses pengumpulan data. Selanjutnya, peneliti memperkenalkan media dan menjelaskan aturan permainan kepada mahasiswa, termasuk langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Pelaksanaan permainan dilakukan melalui beberapa aktivitas, yaitu *Guessing Game*, *Matching Game*, dan *Flashcard Hunt*. Ketiga aktivitas tersebut disusun secara bertahap seperti alur petualangan yang harus diselesaikan mahasiswa secara berkelompok. Mahasiswa terlebih dahulu menebak kosakata melalui gambar pada tahap *Guessing Game*, kemudian mencocokkan gambar dengan kosakata pada tahap *Matching Game*, dan melanjutkan pencarian kartu kosakata pada tahap *Flashcard Hunt* sebagai tantangan akhir permainan. Alur permainan tersebut dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Selama kegiatan berlangsung, peneliti berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan bimbingan kepada mahasiswa. Pada tahap akhir pembelajaran, peneliti melakukan wawancara semi-terstruktur kepada 10 mahasiswa untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai pengalaman belajar, respons, serta pandangan mahasiswa terhadap penggunaan media *Adventure Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan sejak awal hingga akhir pembelajaran untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai penerapan permainan *Adventure Flashcard*. Wawancara dilakukan guna menggali informasi secara mendalam terkait persepsi mahasiswa terhadap kebermanfaatan media dalam membantu pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan catatan lapangan digunakan untuk mendukung data hasil observasi dan wawancara.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi dan difokuskan sesuai tujuan penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk narasi

deskriptif. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan keterkaitan antar data untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga temuan penelitian menjadi lebih valid dan komprehensif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses penerapan permainan *Adventure Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman pada mahasiswa semester 1 Offering A Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan wawancara selama proses pembelajaran berlangsung. Data tersebut memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan *Adventure Flashcard*, respons mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat selama penerapan media berlangsung. Pemaparan hasil penelitian disusun berdasarkan fokus penelitian dan rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Penggunaan Permainan *Adventure Flashcard* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman

Observasi dilakukan oleh dua observer, yaitu Dita Puspitasari dan Maria Katarina pada tanggal 2 Desember 2025. Observasi bertujuan untuk memperoleh gambaran secara langsung mengenai penerapan permainan *Adventure Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran berlangsung melalui tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan awal, peneliti membuka pembelajaran menggunakan salam dan sapaan sederhana dalam bahasa Jerman, seperti *“Wie geht es euch?”*. Mahasiswa memberikan respons positif dan mampu menjawab pertanyaan peneliti menggunakan bahasa Jerman sederhana. Selanjutnya, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran serta memperkenalkan kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Hasil Observasi Kegiatan Awal Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Obs. 1	Obs. 2	Catatan Singkat
1	Respons mahasiswa saat pembelajaran dibuka menggunakan bahasa Jerman	√	√	Mahasiswa antusias dan mampu merespons salam sederhana.
2	Perhatian mahasiswa terhadap tujuan pembelajaran	√	√	Mahasiswa fokus memperhatikan penjelasan peneliti.
3	Kesiapan mengikuti pembelajaran	√	√	Mahasiswa siap mengikuti permainan pembelajaran.
4	Respons terhadap tema <i>Essen und Trinken</i>	√	√	Mahasiswa mampu menyebutkan kosakata sederhana.

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respons positif terhadap kegiatan awal pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kedua observer, mahasiswa tampak antusias mengikuti pembelajaran sejak awal kegiatan berlangsung. Mahasiswa mampu merespons salam dan pertanyaan sederhana dalam bahasa Jerman serta menunjukkan perhatian terhadap penjelasan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh peneliti. Selain itu, mahasiswa terlihat siap mengikuti kegiatan pembelajaran dan menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media *Adventure Flashcard*. Observer juga mencatat bahwa beberapa mahasiswa mampu menyebutkan kosakata

sederhana terkait tema *Essen und Trinken* sebagai bentuk respons awal terhadap materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan awal pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan kesiapan mahasiswa sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran.

Kegiatan berikutnya adalah kegiatan inti pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti memperkenalkan media *Adventure Flashcard* dan menjelaskan aturan permainan kepada mahasiswa. Permainan dilaksanakan melalui tiga aktivitas utama, yaitu *Guessing Game*, *Matching Game*, dan *Flashcard Hunt*. Pada aktivitas *Guessing Game*, mahasiswa diminta menebak kosakata bahasa Jerman berdasarkan gambar yang ditampilkan. Selanjutnya, pada *Matching Game*, mahasiswa mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai. Pada tahap *Flashcard Hunt*, mahasiswa bekerja secara berkelompok untuk mencari dan mengumpulkan kartu kosakata yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa terlihat aktif berdiskusi, bekerja sama, dan menggunakan kosakata bahasa Jerman selama permainan berlangsung. Penggunaan media visual berupa gambar membantu mahasiswa memahami makna kosakata dengan lebih mudah. Selain itu, suasana pembelajaran terlihat lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Hasil Observasi Kegiatan Inti Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Obs. 1	Obs. 2	Catatan Singkat
1	Penjelasan penggunaan <i>Adventure Flashcard</i>	√	√	Aturan permainan dipahami mahasiswa dengan baik.
2	Kemampuan menebak kosakata (<i>Guessing Game</i>)	√	√	Mahasiswa aktif menjawab dan berdiskusi.
3	Kemampuan mencocokkan gambar dan kosakata (<i>Matching Game</i>)	√	√	Sebagian besar jawaban mahasiswa tepat.
4	Keaktifan dalam <i>Flashcard Hunt</i>	√	√	Mahasiswa antusias bekerja sama dalam kelompok.
5	Diskusi kelompok menggunakan bahasa Jerman	√	√	Mahasiswa mulai berani menggunakan kosakata sederhana.
6	Partisipasi mahasiswa selama permainan	√	√	Suasana kelas aktif dan interaktif.
7	Penggunaan kosakata secara lisan	√	√	Mahasiswa mencoba menggunakan kosakata secara langsung.
8	Pemahaman kosakata tema <i>Essen und Trinken</i>	√	√	Mahasiswa mampu mengingat kembali kosakata yang dipelajari.

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa kegiatan inti pembelajaran berlangsung dengan baik. Mahasiswa mampu mengikuti setiap tahapan permainan *Adventure Flashcard* dan menunjukkan keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Observer mencatat bahwa mahasiswa tampak lebih berani menggunakan kosakata bahasa Jerman dan aktif bekerja sama dalam kelompok selama permainan berlangsung. Pada kegiatan *Guessing Game* dan *Matching Game*, mahasiswa terlihat aktif menebak dan mencocokkan kosakata berdasarkan gambar yang diberikan. Selain itu, pada tahap *Flashcard Hunt*, mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi melalui aktivitas mencari dan mengumpulkan kartu kosakata secara berkelompok.

Berdasarkan catatan observer, penggunaan media visual berupa gambar membantu mahasiswa memahami makna kosakata dengan lebih mudah. Mahasiswa juga mulai berani menggunakan

kosakata bahasa Jerman secara lisan dalam diskusi kelompok meskipun masih terdapat beberapa kesalahan pengucapan. Suasana pembelajaran terlihat lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan karena mahasiswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas permainan. Dengan demikian, kegiatan inti menunjukkan bahwa permainan *Adventure Flashcard* mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kosakata bahasa Jerman pada tema *Essen und Trinken* menjadi fokus utama pembelajaran melalui permainan *Adventure Flashcard*. Kosakata yang digunakan meliputi kata benda, kata kerja, dan kata sifat seperti *das Brot*, *der Apfel*, *essen*, *trinken*, dan lainnya. Mahasiswa menunjukkan kemampuan dalam mengenali, mengingat, dan menggunakan kembali kosakata tersebut selama kegiatan permainan dan refleksi pembelajaran.

Pada kegiatan penutup, peneliti melakukan refleksi bersama mahasiswa mengenai materi yang telah dipelajari. Mahasiswa diminta menyebutkan kembali beberapa kosakata bahasa Jerman yang telah dipelajari selama permainan berlangsung. Selain itu, peneliti juga meminta mahasiswa memberikan tanggapan terhadap penggunaan permainan *Adventure Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Tabel 3. Data Hasil Observasi Kegiatan Penutup Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Obs. 1	Obs. 2	Catatan Singkat
1	Refleksi pembelajaran oleh mahasiswa	√	√	Mahasiswa menyampaikan pengalaman belajar.
2	Kemampuan mereview kosakata	√	√	Mahasiswa mampu menyebutkan kembali kosakata.
3	Respons terhadap penggunaan media	√	√	Mahasiswa memberikan respons positif.
4	Kondisi kelas pada akhir pembelajaran	√	√	Pembelajaran berlangsung kondusif hingga selesai.

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa kegiatan penutup berlangsung dengan baik. Mahasiswa mampu mereview kembali kosakata yang telah dipelajari dan memberikan respons positif terhadap penggunaan permainan *Adventure Flashcard*. Berdasarkan hasil observasi kedua observer, mahasiswa terlihat mampu menyebutkan kembali sebagian besar kosakata yang digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, mahasiswa juga menyampaikan pengalaman dan pendapat mereka mengenai penggunaan permainan *Adventure Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Observer mencatat bahwa mahasiswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton karena dilakukan melalui aktivitas permainan yang interaktif. Suasana pembelajaran tetap kondusif hingga akhir kegiatan dan mahasiswa tetap menunjukkan keterlibatan aktif selama proses refleksi berlangsung. Dengan demikian, kegiatan penutup menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Adventure Flashcard* memberikan pengalaman belajar yang positif bagi mahasiswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Respons Mahasiswa terhadap Penggunaan Permainan *Adventure Flashcard*

Respons mahasiswa terhadap penggunaan permainan *Adventure Flashcard* diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur kepada 10 mahasiswa semester 1 Offering A. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan

Adventure Flashcard membantu mereka lebih mudah memahami dan mengingat kosakata melalui penggunaan gambar dan aktivitas permainan yang interaktif. Selain itu, mahasiswa juga merasa lebih termotivasi dan lebih percaya diri dalam menggunakan kosakata bahasa Jerman selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Wawancara Mahasiswa

No	Aspek	Kode Responden	Kutipan Wawancara
1	Kemudahan Pembelajaran	M1	“Flashcard membantu saya lebih mudah mengingat kosakata.”
2	Peran Media Visual	M3	“Kosakata yang sulit jadi lebih mudah dipelajari.”
3	Daya Tarik Pembelajaran	M5	“Belajarnya lebih seru karena ada permainan.”
4	Kepercayaan Diri	M7	“Saya jadi lebih berani menggunakan bahasa Jerman.”
5	Kebutuhan Media	M8	“Flashcard membantu mengulang kosakata bersama teman.”
6	Kemudahan Penggunaan	M9	“Cara bermainnya mudah dipahami.”
7	Saran Pengembangan	M10	“Flashcard bisa dibuat juga untuk belajar mandiri.”

Berdasarkan data pada Tabel 4, mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan permainan *Adventure Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Mahasiswa menilai bahwa penggunaan media tersebut membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Respons positif tersebut terlihat dari beberapa kutipan wawancara mahasiswa yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan aktivitas permainan membantu mereka memahami serta mengingat kosakata bahasa Jerman dengan lebih baik.

Pada aspek kemudahan pembelajaran, mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan *Adventure Flashcard* membantu mereka mengingat kosakata dengan lebih mudah. Hal tersebut terlihat pada kutipan M1 yang menyatakan bahwa “*Flashcard* membantu saya lebih mudah mengingat kosakata.” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual berupa gambar membantu mahasiswa menghubungkan makna kata dengan objek yang dipelajari sehingga proses memahami kosakata menjadi lebih efektif dan tidak hanya bergantung pada hafalan.

Selanjutnya, pada aspek peran media visual, mahasiswa mengungkapkan bahwa penggunaan gambar dalam *Adventure Flashcard* membantu mereka memahami kosakata yang sebelumnya dianggap sulit. Hal tersebut terlihat pada kutipan M3 yang menyatakan bahwa “Kosakata yang sulit jadi lebih mudah dipelajari.” Temuan tersebut menunjukkan bahwa media visual membantu mahasiswa pemula memahami makna kosakata bahasa Jerman secara lebih konkret melalui hubungan antara gambar dan kata.

Selain membantu pemahaman kosakata, penggunaan permainan *Adventure Flashcard* juga memberikan pengaruh positif terhadap daya tarik pembelajaran. Hal tersebut terlihat pada kutipan M5 yang menyatakan bahwa “Belajarnya lebih seru karena ada permainan.” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga mahasiswa menjadi lebih tertarik dan tidak mudah merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada aspek kepercayaan diri, mahasiswa juga menunjukkan peningkatan keberanian dalam menggunakan kosakata bahasa Jerman selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat pada kutipan M7 yang menyatakan bahwa “Saya jadi lebih berani menggunakan bahasa Jerman.” Kondisi tersebut menunjukkan bahwa suasana belajar yang interaktif dan tidak menegangkan membantu mahasiswa lebih percaya diri untuk mencoba menggunakan kosakata bahasa Jerman secara lisan meskipun masih terdapat beberapa kesalahan dalam pengucapan maupun penggunaan kata.

Selain itu, mahasiswa juga menilai bahwa penggunaan *Adventure Flashcard* membantu mereka mengulang kosakata bersama teman selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat pada kutipan M8 yang menyatakan bahwa “*Flashcard* membantu mengulang kosakata bersama teman.” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran kelompok memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berdiskusi, saling membantu, dan mengulang kosakata secara bersama-sama sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kolaboratif.

Pada aspek kemudahan penggunaan media, mahasiswa menyatakan bahwa permainan *Adventure Flashcard* mudah dipahami dan diikuti. Hal tersebut terlihat pada kutipan M9 yang menyatakan bahwa “Cara bermainnya mudah dipahami.” Temuan tersebut menunjukkan bahwa aturan permainan yang sederhana membantu mahasiswa lebih cepat memahami alur kegiatan sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan kondusif.

Meskipun sebagian besar mahasiswa memberikan respons positif, beberapa mahasiswa juga memberikan saran terkait pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut terlihat pada kutipan M10 yang menyatakan bahwa “*Flashcard* bisa dibuat juga untuk belajar mandiri.” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa berharap media *Adventure Flashcard* tidak hanya digunakan saat pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran mandiri yang dapat digunakan untuk membantu mengulang kosakata bahasa Jerman di luar kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Adventure Flashcard* memberikan respons positif dari mahasiswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan membantu mahasiswa memahami kosakata bahasa Jerman dengan lebih mudah. Selain meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mahasiswa, penggunaan permainan secara berkelompok juga mendukung interaksi dan kerja sama selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan permainan *Adventure Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman pada mahasiswa semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dan visual mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan keterlibatan aktif mahasiswa, antusiasme tinggi, serta peningkatan keberanian dalam menggunakan kosakata bahasa Jerman selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada kegiatan awal pembelajaran, mahasiswa memberikan respons positif terhadap pembukaan pembelajaran yang menggunakan salam dan pertanyaan sederhana dalam bahasa Jerman. Mahasiswa juga memperhatikan tujuan pembelajaran serta menunjukkan kesiapan mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, mahasiswa mampu merespons tema pembelajaran dengan kosakata sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik pada tahap awal mampu menciptakan kesiapan belajar dan meningkatkan fokus mahasiswa. Hal ini sejalan dengan Surbakti et al. (2024) yang menyatakan bahwa media visual dan interaktif dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti, mahasiswa mengikuti seluruh tahapan permainan *Adventure Flashcard* yang terdiri dari *Guessing Game*, *Matching Game*, dan *Flashcard Hunt* dengan baik. Mahasiswa terlihat aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menggunakan kosakata bahasa Jerman secara

sederhana dalam konteks permainan. Penggunaan media visual berupa gambar membantu mahasiswa memahami makna kosakata secara lebih konkret melalui hubungan langsung antara kata dan objek visual. Hal ini mendukung temuan Damayanti, Subanji, dan Dasna (2025) yang menjelaskan bahwa media visual dan *flashcard* dapat meningkatkan pemahaman kosakata karena membantu proses asosiasi makna secara lebih efektif.

Selain itu, unsur permainan dalam *Adventure Flashcard* memberikan dampak positif terhadap suasana pembelajaran. Mahasiswa terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung berfokus pada hafalan. Aktivitas seperti *Flashcard Hunt* mendorong mahasiswa untuk bergerak, mencari, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis. Temuan ini sejalan dengan Yunus dan Radyuli (2025) yang menyatakan bahwa game-based learning mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Pembelajaran juga memperlihatkan adanya interaksi sosial dan kerja sama antar mahasiswa. Dalam proses permainan, mahasiswa saling membantu memahami kosakata, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas kelompok. Mahasiswa dengan kemampuan lebih baik membantu teman yang masih kesulitan, sehingga tercipta pembelajaran kolaboratif secara alami. Hal ini sesuai dengan Aziz (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi, komunikasi, dan kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara memperkuat temuan observasi. Mahasiswa menyatakan bahwa *Adventure Flashcard* memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Jerman (M1, M3). Penggunaan gambar membantu menghubungkan kata dengan makna secara lebih konkret sehingga mempercepat proses pemahaman. Selain itu, mahasiswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena adanya unsur permainan (M5). Temuan ini sejalan dengan Rahmawati dan Kurniawan (2023) serta Ariyani dan Hikmah (2023) yang menyatakan bahwa media visual dan permainan mampu meningkatkan minat belajar serta daya ingat kosakata bahasa asing.

Pada aspek kepercayaan diri, mahasiswa menyatakan bahwa mereka menjadi lebih berani menggunakan bahasa Jerman meskipun masih terdapat kesalahan dalam pengucapan maupun struktur kalimat. Hal ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang interaktif dan tidak menegangkan dapat mengurangi rasa takut dalam menggunakan bahasa asing. Temuan ini didukung oleh Dewi et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat multimodal dan interaktif mampu meningkatkan keberanian peserta didik dalam menggunakan bahasa asing secara lisan.

Selain itu, pembelajaran kelompok membantu mahasiswa dalam melakukan pengulangan kosakata secara alami melalui diskusi dan kerja sama. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena mahasiswa tidak hanya menghafal, tetapi juga menggunakan kosakata dalam interaksi nyata. Kemudahan aturan permainan juga mendukung kelancaran proses pembelajaran karena mahasiswa dapat memahami alur kegiatan dengan cepat, sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara efektif.

Meskipun demikian, ditemukan adanya perbedaan kemampuan awal mahasiswa yang memengaruhi kecepatan dalam memahami kosakata. Mahasiswa dengan kemampuan dasar lebih tinggi cenderung lebih cepat memahami permainan dibandingkan mahasiswa pemula. Namun, kerja sama kelompok membantu mengurangi kesenjangan tersebut karena mahasiswa saling mendukung dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan Prasetyo dan Lestari (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat membantu mengatasi perbedaan kemampuan peserta didik melalui interaksi dan kerja sama dalam kelompok.

Secara keseluruhan, penerapan permainan *Adventure Flashcard* terbukti mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman kosakata, motivasi belajar, serta keberanian mahasiswa dalam menggunakan bahasa Jerman. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna karena

menggabungkan unsur visual, permainan, dan kerja sama kelompok. Dengan demikian, *Adventure Flashcard* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran kreatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman pada mahasiswa semester awal, khususnya untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman kosakata secara kontekstual.

Simpulan dan Saran

Penggunaan permainan *Adventure Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman pada mahasiswa semester 1 Offering A Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang dapat diterapkan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penerapan media ini melalui aktivitas *Guessing Game*, *Matching Game*, dan *Flashcard Hunt* membuat mahasiswa lebih aktif, antusias, serta terlibat langsung dalam pembelajaran kosakata. Penggunaan media visual berupa gambar juga membantu mahasiswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata bahasa Jerman, khususnya pada tema *Essen und Trinken*.

Mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan permainan *Adventure Flashcard* karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, tidak monoton, serta membantu meningkatkan keberanian dalam menggunakan kosakata bahasa Jerman secara lisan. Selain itu, pembelajaran dengan media ini juga mendorong interaksi dan kerja sama antar mahasiswa selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar dosen atau pengajar dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan dan visual seperti *Adventure Flashcard* sebagai alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman mahasiswa. Selain itu, media ini juga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran mandiri agar mahasiswa dapat mengulang kosakata di luar kegiatan pembelajaran di kelas.

Daftar Rujukan

- Ariyani, D., & Hikmah, N. (2023). Pengaruh game-based learning terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa asing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(2), 145–156.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aziz, R. (2025). Pembelajaran kolaboratif berbasis permainan interaktif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(1), 33–45.
- Chaer, Abdul. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, S., Subanji, S., & Dasna, I. W. (2025). Penggunaan media visual dan flashcard dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa asing peserta didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 55–67.
- Dewi, A. R., Prasetyo, B., & Kurniawan, M. (2023). Pendekatan pembelajaran multimodal dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran bahasa asing. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 11(3), 210–221.
- Hasan, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johnson, Elaine B. 2002. *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. California: Corwin Press.

- Kurniawati, A. 2011. Peran Penggunaan Media Flashcard dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Vocabulary) pada Materi Family Kelas I di MIN Yogyakarta 11. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Miles, Matthew B., dan A. Michael Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis*. California: Sage.
- Nation, I. S. P. 2006. *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Novianty, L., Rochmat, S., & Shodik, M. J. (2025). Efektivitas media visual dalam membantu pemahaman kosakata bahasa asing pada mahasiswa pemula. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, 7(1), 72–84.
- Nurliya, F. 2013. Upaya Meningkatkan Kosakata melalui Metode Bermain Peran pada Anak Tunagrahita Ringan. Skripsi. Universitas Riau Kepulauan.
- Prasetyo, H., & Lestari, F. (2024). Pembelajaran kolaboratif dalam mengatasi perbedaan kemampuan peserta didik pada pembelajaran bahasa asing. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(2), 98–109.
- Putri. 2020. Penggunaan Media Flashcard dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin. Skripsi. (Universitas belum dicantumkan).
- Rachmawan, N. 2022. Penggunaan Permainan Domino Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Asing. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Rahmawati, I., & Kurniawan, D. (2023). Pengaruh media visual terhadap daya ingat kosakata dalam pembelajaran bahasa asing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Modern*, 10(2), 120–131.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Setiawan. 2018. Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan.
- Surbakti, E., Simanjuntak, T., & Gultom, R. (2024). Media pembelajaran visual dan interaktif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 15(1), 41–53.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Penguasaan Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Yunus, M., & Radyuli, P. (2025). Implementasi game-based learning untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 8(1), 15–27.