
**Penerapan Permainan Berbasis Mobile Learning ‘DUSCHANS SCHULWEG’
untuk Pembelajaran Kosakata Tema "SCHULE"**

**The Application of the Mobile Learning Game ‘DUSCHANS SCHULWEG’
as the Vocabulary Training for the Topic “SCHULE”**

Dyah Jasmine Mayangsari
Universitas Negeri Malang
dyahjasmine2@gmail.com

Abstract

The Purposes of this research are to describe the process when the students play a game called Duschans Schulweg and to know their reaction after playing the game. The participants of this Research are students of German lesson class, at SMA Negeri I Malang who have problems with German vocabularies learning because they only receive German lesson once a week. It makes them poor in vocabularies. The teacher must use a suitable media in German lesson so that the students don't have any difficulties in vocabulary learning. This research uses qualitative-descriptive research method. The subjects of this research are 32 students of German class, grade 10 at SMA Negeri I Malang and their German learning activities. The data of this research are the process of learning German using Duschans Schulweg and the students reaction after playing the game. The instruments of this research are questionnaires and observation sheets. The result of this research shows that the game Duschans Schulweg is a suitable media to learn vocabularies easily. This research gained positive responses from the students, it makes them motivated and they say they can learn German vocabularies quickly.

Keywords: Application, German, Mobile Learning, Game, Vocabulary Training

Pendahuluan

Seiring berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi saat ini, media merupakan salah satu komponen yang memiliki banyak peran, yaitu pembelajaran lebih menarik, meningkatnya kualitas pembelajaran, dan proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun (Kemp dan Dayton, 1985:28). Selain itu, media pembelajaran adalah sebuah alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar (Bovee, 1997). Media pembelajaran yang saat ini menjadi daya tarik siswa adalah media pembelajaran berbasis android.

Android adalah sebuah sistem operasi *mobile* yang bersifat *open source*. Pembelajaran yang mengadopsi sistem dan perangkat *mobile* disebut dengan istilah *mobile learning*. Teknologi *mobile learning* merupakan generasi terbarudari *e-learning* berbasis *mobile*. Android

dapat diterapkan sebagai sarana belajar mandiri bagi siswa dan dapat diterapkan di mana saja (Ismayani, 2018:3). *Mobile learning* dapat digunakan melalui komputer atau *smartphone*.

Di kalangan siswa, penggunaan *smartphone* sudah semakin meluas. Di dalam *smartphone* terdapat berbagai macam aplikasi permainan yang digunakan sebagai hiburan dan media pembelajaran. Aplikasi permainan yang berfungsi sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah permainan *Duschans Schulweg*.

Duschans Schulweg adalah sebuah aplikasi permainan berbasis android dalam bentuk *game* edukasi yang dikembangkan oleh sebuah lembaga yang bergerak di bidang pengembangan budaya dan bahasa Jerman, yaitu Goethe Institut. Aplikasi tersebut dikembangkan dalam bentuk permainan (*game*) agar pada penerapan peserta didik merasa senang sekaligus dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari kosakata dalam bahasa Jerman.

Aplikasi tersebut disajikan sesuai untuk pembelajaran tingkat pemuladengan level A1.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nona Elana Kristiana (2015:2) metode yang digunakan oleh pengajar dalam pengenalan Artikel (kata sandang) adalah presentasi menggunakan *PowerPoint* dan mengerjakan lembar soal. Hal tersebut juga terjadi pada pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri I Malang. SMA Negeri I Malang adalah salah satu sekolah mitra Jerman di Indonesia. Di SMA Negeri I Malang bahasa Jerman merupakan bahasa asing kedua yang relatif baru dipelajari oleh siswa. Oleh sebab itu, pada pra penelitian peneliti menemukan banyak siswa yang memiliki kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman salah satunya siswa-siswi kelas 10 lintas minat. Hal tersebut juga disebabkan oleh minimnya jam pembelajaran pada Kelas 10 Lintas Minat Bahasa Jerman yang hanya dilaksanakan satu kali dalam seminggu.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengharapkan bahwa siswa kelas 10 Bahasa Jerman lintas minat SMA Negeri 1 Malang lebih mudah untuk mempelajari, memahami, dan menguasai kosakata mengenai *Schule*. Selain itu, hasil dari penelitian dapat menghasilkan variasi pembelajaran dalam bahasa Jerman.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan pada tingkat kedalaman analisis, penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa yang diperoleh dari catatan-catatan data pengamatan pada saat proses penerapan permainan *Duschans Schulweg*. Lebih lanjut, penelitian ini mendeskripsikan data hasil angket mengenai respons siswa kelas 10 Lintas Minat Bahasa Jerman.

Penelitian berjudul “Penerapan Permainan Berbasis *Mobile Learning Duschans Schulweg* Untuk Pembelajaran Kosakata Tema *Schule* Siswa Kelas 10 Lintas Minat SMA Negeri 1 Malang”. Pada penelitian ini peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menerapkan permainan *Duschans Schulweg* dan mendeskripsikan respons peserta didik atas permainan *Duschans Schulweg* di kelas 10 Lintas Minat SMA Negeri 1 Malang. Peneliti menggunakan data hasil observasi dan angket. Data-data yang diperoleh akan dijabarkan secara deskriptif berdasarkan fakta di lapangan. Melalui analisis hasil tersebut, peneliti akan mengetahui jawaban atas tujuan penelitian.

Sumber data pada penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 1 Malang kelas 10 Lintas Minat Bahasa Jerman semester dua yang berjumlah 31 peserta didik dan proses belajar mengajar. Sedangkan data-data yang digunakan pada penelitian ini adalah aktivitas guru dan peserta didik yang diperoleh dari catatan-catatan data pengamatan (observasi) saat proses penerapan permainan

Duschans Schulweg dan data hasil angket mengenai respons peserta didik yang telah dibagikan kepada peserta didik.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar kuesioner (angket). Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengklasifikasikan data, membuat kesimpulan sementara, mendeskripsikan data, dan menarik kesimpulan. Pada keabsahan data dilakukan dengan triangulasi. Moleong (dalam Murtasia, 2016:35) memaparkan bahwa triangulasi adalah sebuah teknik yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data. Pada teknik triangulasi peneliti membandingkan dua data yang diperoleh dengan data lain. Hal ini yang bertujuan membantu menganalisis data sehingga peneliti memperoleh data yang akurat.

Hasil

Hasil penelitian diperoleh dari lembar observasi pada proses penerapan permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg* dan kuesioner yang berisi mengenai respons peserta didik kelas 10 Lintas Minat pada penerapan permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg*. Tema pembelajaran bahasa Jerman dalam penelitian ini adalah *Schule*. Pada tema tersebut peserta didik mempelajari mengenai kosakata di lingkungan sekolah. Dalam penyampaian materi, peneliti membagi fase pembelajaran menjadi tiga bagian, yaitu kegiatan awal, inti, dan akhir sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dilihat pada lampiran. Berikut paparan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan peneliti.

Pada proses penerapan permainan *Duschans Schulweg* terdapat tiga tahap. Pada tahap pertama yaitu kegiatan awal pembelajaran peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu, menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan penelitian, dan menyampaikan materi *Schule*. Pada tahap kedua yaitu kegiatan inti peneliti menjelaskan kepada peserta didik mengenai permainan *Duschans Schulweg*, peserta didik memulai permainan *Duschans Schulweg* dan melakukan *Wiederholung* mengenai kosakata pada permainan *Duschans Schulweg*. Pada tahap terakhir peneliti melakukan refleksi dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik mengenai kosakata yang telah dipelajari hari ini dan bagaimana pendapat peserta didik mengenai permainan *Duschans Schulweg*.

Selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan *Duschans Schulweg* berlangsung peneliti memberikan lembar observasi kepada satu guru bahasa Jerman SMA Negeri 1 Malang dan dua orang teman sejawat peneliti. Selain mengumpulkan data melalui observasi, peneliti juga mengumpulkan data melalui kuesioner. Pada lembar kuesioner terdapat sembilan butir pertanyaan. Data ini bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap permainan *Duschans Schulweg*. Melalui lembar observasi dan kuesioner, diketahui bahwa dengan menerapkan permainan dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat meningkatkan motivasi peserta didik, mempermudah peserta didik menghafal kosakata bahasa Jerman, pembelajaran bahasa Jerman lebih menarik.

Pembahasan

Pada penelitian ini, penerapan permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg* dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 x 45 Menit. Kegiatan dalam penerapan permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg* telah disesuaikan dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berdasarkan hasil analisis data pada lembar observasi dan kuesioner permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg* dapat meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Jerman pada peserta didik kelas 10 Lintas Minat SMA Negeri I Malang dan *mobile learning Duschans Schulweg* dapat digunakan saat proses pembelajaran bahasa Jerman di sekolah maupun proses pembelajaran di luar sekolah. Pernyataan tersebut didukung oleh teori dari Bartelsen (2011:2) bahwa *mobile learning* adalah sebuah pembelajaran seluler yang melibatkan penggunaan

komputer atau *handphone* dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis *mobile learning* memberikan kemudahan akses dalam pembelajaran di kelas. Pada hasil data observasi terdapat satu pernyataan yang menyatakan bahwa peserta didik bersemangat menjawab saat peneliti menampilkan *Wiederholung* melalui PowerPoint. Hal ini membuktikan bahwa dengan menerapkan permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg* dapat melatih peserta didik untuk memecahkan suatu masalah yang dimana peserta didik diharuskan menebak gambar-gambar mengenai lingkungan sekolah secara lisan dalam bahasa Jerman pada tampilan *Wiederholung* melalui PowerPoint. Menerapkan permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg* dapat melatih peserta didik untuk dapat belajar memecahkan suatu masalah. Selain itu, peserta didik dapat melatih konsentrasi, kecepatan proses berpikir, kestabilan emosi, kepemimpinan, dan melatih menumbuhkan percaya diri. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Darmadi (2018:41) yang mengungkapkan fungsi permainan dalam proses pembelajaran.

Permainan *Duschans Schulweg* adalah sebuah permainan yang ditujukan bagi pembelajar bahasa Jerman level A1. Permainan memiliki berbagai macam jenis. Permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg* masuk ke dalam jenis permainan strategi. Permainan strategi adalah sebuah permainan yang memiliki tujuan jelas, sehingga pemain membutuhkan strategi dan hal tersebut melibatkan masalah strategi, taktik dan logika. Pendapat tersebut dikemukakan oleh Sibero (dalam jurnalelektronikPratama, 2014:17). Dalam permainan *Duschans Schulweg* pemain diberikan sebuah masalah di mana pemain diharuskan menentukan kosakata dan diharuskan untuk menjodohkan kosakata yang tepat pada gambar-gambar yang telah disediakan.

Dalam proses pembelajaran peserta didik tertarik dengan permainan edukasi. Permainan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari sesuatu. Yaumi (2018:72) memaparkan permainan pendidikan (*educational game*) adalah sebuah strategi pembelajaran yang mengintegrasikan permainan untuk mengembangkan sikap dan keterampilan dalam situasi yang menyenangkan. Hal tersebut dapat dibuktikan seluruh peserta didik menyatakan sangat setuju dan setuju pada lembar kuesioner di pernyataan nomor satu.

Pada hasil analisis data pada lembar kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik mengenai penerapan permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg*. Berdasarkan hasil analisis data pada lembar kuesioner membuktikan bahwa permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg* mendapatkan respons positif dari peserta didik dan peserta didik berpendapat bahwa permainan tersebut sangat memotivasi dalam pembelajaran kosakata. Pendapat tersebut didukung oleh teori McQuiggan, dkk (2015:10) yang memaparkan beberapa fungsi *mobile learning* yaitu, meningkatkan kemampuan belajar dan mendukung lingkungan belajar secara alternatif.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg* dapat diterima dengan baik oleh peserta didik kelas 10 Lintas Minat Bahasa Jerman SMA Negeri I Malang. Hal tersebut, dapat dilihat pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik terlihat memperhatikan dan bersemangat selama proses pembelajaran dengan menerapkan permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg* berjalan. Selain itu, Peserta didik berpendapat bahwa permainan *Duschans Schulweg* sangat memotivasi dalam pembelajaran kosakata dan mempermudah peserta didik menghafal kosakata. Selain itu, permainan *Duschans Schulweg* sangat mudah didapat dan digunakan, karena permainan tersebut dapat diunduh pada *smartphone* Android. Permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg* pada pembelajaran kosakata memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan penerapan. Kelebihan permainan berbasis *mobile learning Duschans Schulweg* adalah peserta didik dapat menggunakan permainan *Duschans Schulweg* tanpa terkoneksi internet. Selain itu, terdapat pula kekurangan pada penerapan permainan berbasis *mobile learning Duschans*

Schulweg. Beberapa kekurangan tersebut adalah permainan *Duschans Schulweg* tidak dapat diunduh pada semua *smartphone* dikarenakan setiap *smartphone* memiliki sistem yang berbeda, tidak terdapat artikel pada kosakata, dan durasi permainan *Duschans Schulweg* terlalu pendek.

Daftar Rujukan

- Bartelsen, Jan. 2011. *Mobile Learning: Ein Überblick*, 2011(06), 2. Dari <https://www.nordakademie.de/arbeitspapier/>.
- Bovee, Courland. 1997. *Business Communication Today*. New York: Prentice Hall
- Darmadi. 2018. *Asyiknya Bermain Sambil Belajar*. Jakarta: Guepedia Publisher
- Fitrah & Luthfiyah. 2017. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Ismayani, Ani. 2018. *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Jakarta: Gramedia.
- Kemp, J.E dan Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Kristiana, Nona Elana. 2015. *Penerapan Media Pembelajaran Der, Die, Das berbasis Mobile Learning di Man 1 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FS UM.
- McQuiggan, Kosturko. dkk. 2015. *Mobile Learning: A Handbook for Developers, Educators, and Learners*. United State of America: Wiley.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Pratama, Wahyu. 2014. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. *Jurnal Telematika*, 7(2), 17. Dari (<http://ejournal.amikomputerwokerto.ac.id>).
- Yaumi, Muhammad. 2014. *Pendidikan Karakter Landasan Pilar & Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.