

Pengembangan Permainan Kosakata Interaktif Bahasa Jerman Level A1 Berbasis Aplikasi Construct 3

by Onyx Nifty

Submission date: 07-Jun-2024 09:10AM (UTC+0700)

Submission ID: 2397267516

File name: Pustaka_vol_4_no_3_juli_2024_hal_112-119_nw.pdf (1.02M)

Word count: 2085

Character count: 13260



Pengembangan Permainan Kosakata Interaktif Bahasa Jerman Level A1 Berbasis Aplikasi Construct 3

Onyx Nifty¹, Elfretty Sitanggang², Yuni Melati Anestasya Simaremare³, Roihan Anwar⁴, Surya Yusuf⁵, Surya Masniari Hutagalung⁶
¹⁻⁶Pendidikan Bahasa Jerman

Email : onyxniftyn@gmail.com^{1*}, elfrettystg@gmail.com²

Abstract. This research aims to create Student Worksheets (LKS) using the Construct 3 application as a German vocabulary learning media at the A1 level for high school students. This study will employ a descriptive qualitative method. The process of creating the LKS utilizes Richey and Klein's theory, involving the following phases: (1) the planning phase, (2) the development or creation phase, and (3) evaluation phase. The data for this research consist of German vocabulary with themes "Hobbys" and "Die Familie" at A1 level, sourced from the book "Netzwerk neu A1 Kursbuch" published by Ernst Klett Sprachen GmbH in 2019. The application will be tested by media experts and material testing will be conducted by native German speakers and instructional media specialists. The outcome of this research is a set of digital vocabulary games at A1 level for high school students and a book serving as teaching material for German vocabulary in high schools. The final output will be an article in a nationally and internationally indexed Journal or proceedings.

Keywords: Development, Vocabulary, German Language, Construct 3

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Lembar kerja siswa (LKS) dengan bantuan aplikasi Construct 3 sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman tingkat A1 untuk siswa SMA. Pada penelitian ini akan digunakan Metode kualitatif deskriptif, Proses pembuatan LKS ini dengan menggunakan teori Richey dan Klein. Dimana Fase-fasenya meliputi (1) fase perencanaan, (2) fase pengembangan atau pembuatan, dan (3) fase evaluasi. Data dalam penelitian ini adalah kosakata bahasa Jerman dengan tema "Hobbys" dan "Die Familie" tingkat A1 dan sumber data adalah buku, "Netzwerk neu A1 Kursbuch" oleh Ernst Klett Sprachen GmbH tahun 2019, Aplikasi ini akan diuji oleh ahli media dan uji materi dilakukan oleh penutur asli bahasa Jerman dan pakar media pembelajaran. Hasil atau luaran dari penelitian ini adalah sebuah LKS yang berisi permainan kosakata digital tingkat A1 untuk siswa SMA dan buku sebagai bahan ajar kosakata Jerman di SMA, dan sebagai luaran akhir menjadi artikel jurnal atau prosiding terindeks berskala nasional dan internasional

Kata kunci: Pengembangan, Kosakata, Bahasa Jerman, Construct 3

LATAR BELAKANG

Faktor terpenting di suatu negara adalah pendidikan. Satu-satunya cara untuk mengatasi ketidaktahuan dan kemiskinan adalah melalui pendidikan. Tanpa pendidikan, suatu negara tidak dapat bertahan lama. Tentu saja, pendidikan memerlukan kurikulum. Kurikulum di Indonesia menekankan bahwa pembelajaran harus produktif, inovatif, dan kreatif. Ini berarti metode pembelajaran, terutama dalam hal bahasa Jerman, harus berkembang sesuai dengan zaman. Dengan adanya teknologi, pembelajaran harus menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, masih ada pelajar yang merasa bosan saat belajar bahasa Jerman. Tentu saja, ada beberapa alasan seperti kurangnya infrastruktur, kurangnya minat dari para guru, dan sebagainya. Pembelajaran seharusnya menjadi lebih mudah dan menarik dengan adanya teknologi, tetapi kenyataannya tidak demikian.

Received Mei 31, 2024; Accepted Juni 07, 2024; Published Juli 31, 2024

* Onyx Nifty, onyxniftyn@gmail.com

⁹ Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari ditingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), ²⁹ Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Universitas. Saat belajar bahasa Jerman, kosakata merupakan keterampilan bahasa yang penting untuk dipelajari. ¹⁰ Kosakata adalah kumpulan kata yang dimiliki atau menjadi bagian dari suatu bahasa tertentu oleh seseorang atau entitas lain. Dengan kosa kata maka terbentuklah sebuah kalimat dan dari kalimat itulah terbentuklah bahasa untuk interaksi manusia. Salah satu cara mempelajari kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan permainan edukasi. Dalam mata pelajaran bahasa Jerman yang ada di SMA/SMK/MA terdapat empat keterampilan yang harus dipelajari oleh peserta didik yaitu: lesen (membaca), schreiben (menulis), ¹⁵ hören (mendengar), dan sprechen (berbicara). Keempat keterampilan di atas didukung penuh oleh dua aspek kebahasaan yaitu kosakata (Wortschatz) dan tata bahasa (Grammatik). Hasrar, Dalle, dkk (2018) berpendapat bahwa kosakata ²¹ merupakan salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam penguasaan berbahasa Jerman. Namun untuk menguasai keempat keterampilan di atas ²⁷ peserta didik harus memiliki penguasaan kosakata yang baik, karena kosakata merupakan dasar yang diperlukan bagi seseorang ingin menguasai bahasa Jerman. Hal tersebut pernah dikatakan Bohn (dalam Aprianingsih, 2000: 5) tentang peran pentingnya pembelajaran penguasaan kosakata saat mempelajari bahasa Jerman seperti berikut ini: ⁴ "der Wortschatzarbeit ist notwendigerweise immer mit der Entwicklung der sprachlichen Fertigkeiten Lesen, Hörverstehen, Sprechen, und Schreiben verbunden und ohne grammatische, phonetische und orthographische Kenntnisse nicht "funktionstüchtig" yang artinya "penguasaan kosakata akan selalu terkait dengan pengembangan keterampilan berbahasa yaitu membaca, mendengar, berbicara dan menulis, tetapi juga harus diikuti dengan ilmu tata bahasa, fonetik, dan otografi agar pembelajaran ini dapat maksimal". Penggunaan game pada media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Putriningtias & Kurniawan, 2021). Maka media pembelajaran sangat diperlukan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata, karena ¹² dengan adanya media pembelajaran akan dapat memudahkan para peserta didik dalam memahami materi yang akan diberikan. Hal tersebut sependapat dengan yang dikemukakan oleh Soeparno (dalam Usman, 1988: 61) bahwa media permainan mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu dan untuk menimbulkan rasa bahagia.

Untuk menyikapi hal tersebut, terdapat beberapa inovasi ²⁸ seperti permainan dalam pembelajaran. Munculnya permainan seperti permainan video dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehari-hari. Sari dkk (2020) mengatakan bahwa ada dua tujuan dari permainan video; pembelajaran dan hiburan. Permainan pembelajaran disajikan sebagai media

kegiatan mengajar. Wibawanto (2020;1) mendefinisikan bahwa permainan pembelajaran adalah permainan yang berfokus pada konten pembelajaran dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam mempelajari suatu topik.

Munculnya aplikasi Construct 3 sangat mempermudah pembuatan sebuah permainan video/gim. Permatasari dkk. (2022) mendefinisikan, Construct 3 adalah sebuah alat pembangun permainan berbasis HTML-5 yang berfokus pada platform 2D dari Scirra. Construct 3 digunakan di berbagai platform seperti Windows, Linux, Mac, dan Android. Sari dkk (2020) menyatakan, terdapat beberapa kelebihan dari penggunaan Construct 3 sebagai aplikasi membuat gim, yaitu:

- Cepat dan mudah digunakan
- Memiliki sistem peristiwa yang kuat
- Fleksibel
- Memiliki pratinjau instan
- Memiliki efek visual yang menarik
- Mendukung ekspor ke berbagai platform
- Mudah disebarluaskan

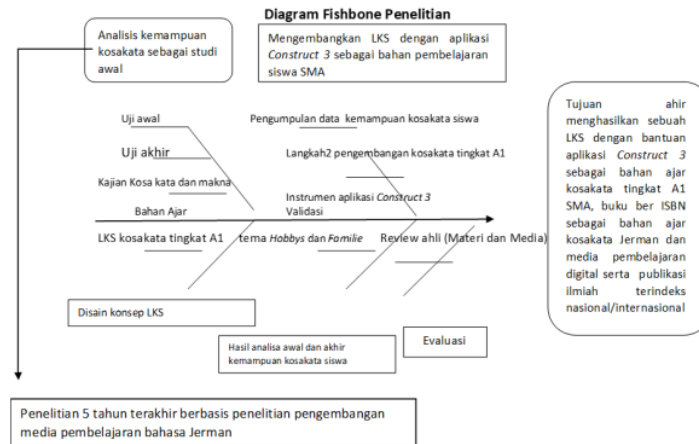
Salah satu faktor penting dalam belajar bahasa Jerman adalah kosakata. Amir dan Ghaouti (2022) berpendapat bahwa permainan kosakata memainkan peran yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa asing. Tanpa Kosakata, tidak akan ada pemahaman membaca, menulis, berbicara, atau mendengar. Norbert (2019) juga berpikir serupa, bahwa kosakata memungkinkan komunikasi dalam sebuah bahasa.

Pada kuesioner guru, para guru telah menggunakan beberapa media pembelajaran. Ini termasuk video (50% dari guru), presentasi PowerPoint (50% dari guru), dan lagu (100% dari guru). Pengetahuan tentang Construct 3 adalah 50% dari guru menjawab "Mungkin" dan 50% guru menyatakan tidak mengenalnya. Seluruh guru setuju dengan ide penggunaan permainan video sebagai media pembelajaran bahasa Jerman. Kesimpulan dari jawaban tersebut adalah:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan permainan video
- 2) Pengajaran dengan permainan video menjadi lebih mudah.
- 3) Para siswa menjadi lebih kreatif dan aktif dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan menggunakan permainan video.

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan sebuah permainan video pembelajaran sebaiknya dilakukan. Untuk menjalankan penelitian ini, sebuah permainan akan dikembangkan menggunakan mesin permainan bernama Construct 3.

Pengembangan Permainan Kosakata Interaktif Bahasa Jerman Level A1 Berbasis Aplikasi Construct 3



Gambar 1. Diagram Fishbone Penelitian

Diagram Fishbone Penelitian

Berdasarkan paparan diatas maka penting dilakukan penelitian ini untuk penguasaan kosakata pada siswa dan pembelajara bahasa Jerman tingkat A1. Penelitian ini akan diterapkan di sekolah-sekolah SMA/SMK/MA yang memiliki pembelajaran bahasa Jerman.

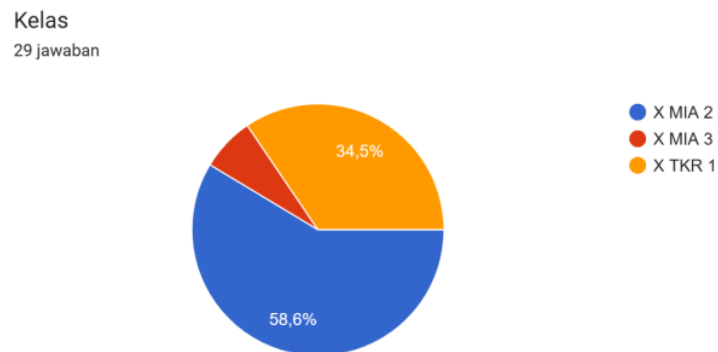
13 METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan model Richey dan Klein. Model pengembangan Richey dan Klein terdiri dari tiga langkah yaitu: 1) perencanaan, 2) pengembangan dan 3) evaluasi. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku *Netzwerk neu A1 Kursbuch*. Data yang digunakan adalah subjek mengenal orang dan benda di sekolah. Ini juga termasuk kosakata dan tata bahasa yang berada pada level A1. Penelitian ini akan dilakukan di laboratorium bahasa asing UNIMED dan SMA Swasta Teladan Medan.

Metode wajib dilengkapi dengan diagram alir penelitian yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan dan yang akan dikerjakan selama waktu yang diusulkan. Format diagram alir dapat berupa file JPG/PNG. Metode penelitian harus memuat sekurang-kurangnya prosedur penelitian, hasil yang diharapkan, indikator capaian yang ditargetkan, serta anggota tim/mitra yang bertanggung jawab pada setiap tahapan penelitian. Metode penelitian harus sejalan dengan Rencana Anggaran Biaya (RAB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

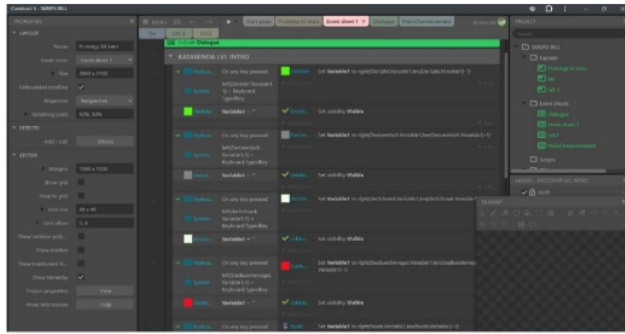
Pada penelitian ini merupakan penelitian Kuasi Eksperimen atau penelitian semu dari Google from. Data dalam penelitian ini terdiri dari ¹⁴ awal sebelum perlakuan (pre-test) dan data-data akhir setelah perlakuan (post-test) keterampilan mengetahui kosakata bahasa Jerman peserta didik SMA Swasta Teladan Medan yang diajar dengan media Construct 3 (kelas eksperimen) dan media konvensional (kelas kontrol). Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMA Swasta Teladan Medan sebanyak 29 peserta didik.



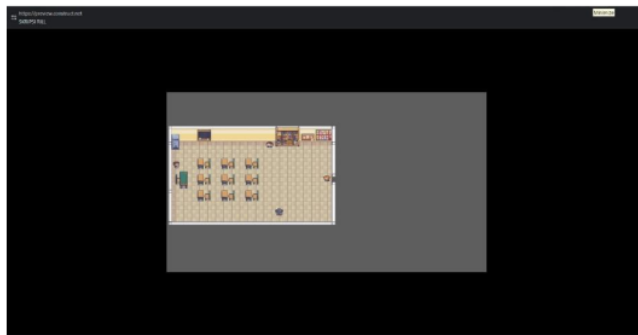
Gambar 2. Hasil penelitian dari GForm

Media video game construct 3 ini telah menjadi alat hiburan dan pendidikan bagi siswa SMA Swasta Teladan serta termasuk sebagai bahan pembelajaran bagi seseorang siswa. Pembelajaran pada zaman sekarang ini seringkali dianggap sangat membosankan dan proses pembelajaran dianggap sulit atau tidak menarik. Karena materi yang terlalu banyak dan tidak ada media aplikasi tercantum seperti media pembelajaran yang sedang modern. Oleh karena itu, diperlukan pemodernan dalam perkembangan media teknologi untuk menciptakan media pembelajaran dengan game yang mudah diakses kapanpun dan dimanapun, sehingga dapat membantu siswa untuk melaksanakan pembelajaran. Dalam perancangan game ini aplikasi Construct 3 dipilih sebagai alat pengembangan untuk membuat game untuk meningkatkan kosakata dalam bahasa Jerman siswa SMA Swasta Teladan.

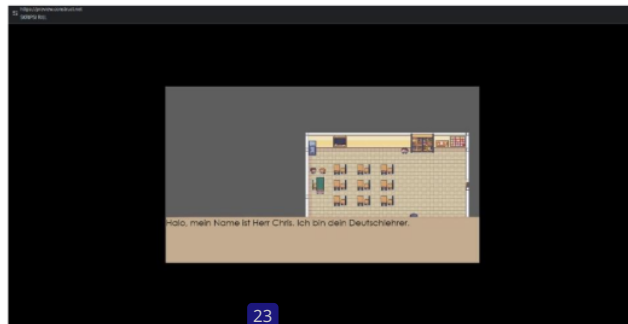
*Pengembangan Permainan Kosakata Interaktif Bahasa Jerman Level
A1 Berbasis Aplikasi Construct 3*



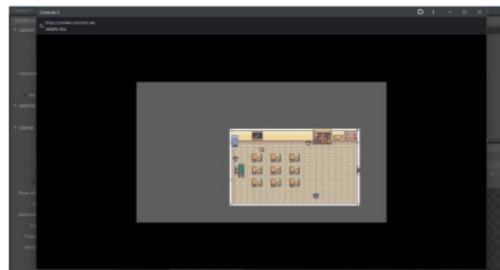
Gambar 3. Pembuatan video game Construct 3



Gambar 4. Tampilan awal Construct 3



Gambar 5. Interaksi antara guru dengan peserta didik



Gambar 6. Peserta didik menjawab pertanyaan dengan tepat

18

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Construct 3 adalah alat pengembangan game berbasis web yang sangat cocok untuk membuat video game edukasi sederhana tanpa perlu pengetahuan mendalam tentang pemrograman. Video game yang dapat dikembangkan dengan menggunakan software construct 3. Video game didesain dengan buat layout utama dan tambahkan elemen UI seperti tombol, teks dan gambar menggunakan bantuan Aplikasi Construct 3. Video game ini merupakan salah satu jenis platformers game yang dibuat dibarengi dengan materi kosakata bahasa Jerman level A1. Pembuatan video game dengan construct 3 yang perlu diperhatikan adalah layout dan event sheets. Fungsi yang ada perlu diperhatikan agar peserta didik semangat belajar kosakata bahasa Jerman level A1 dan video game ini dapat membantu guru dan peserta didik belajar bahasa Jerman dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

1

UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini disediakan bagi penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih, baik kepada pihak penyandang dana penelitian, pendukung fasilitas, atau bantuan ulasan naskah. Bagian ini juga dapat digunakan untuk memberikan pernyataan atau penjelasan, apabila artikel ini merupakan bagian dari skripsi/tesis/disertasi/makalah konferensi/hasil penelitian.

DAFTAR REFERENSI

- Amir, I., & Ghaouti, N. (n.d.). Schlüsselwörter: Wortschatz, Vermittlung, Fremdsprachenunterricht, Lernende, Prozess, DaF-Unterricht.
- Dengler, S., et al. (2019). Netzwerk neu: A1. Erweitert. Klett Sprachen.
- Faoz Nugraha, & Rizki Tri Prasetyo. (2023). Game pembelajaran menulis angka dengan Construct 3 di SDN Puspajaya. EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF), 4(2), 354–365.
- Hasrar, H., Dalle, A., & Usman. (2018). Hubungan penguasaan kosakata dengan keterampilan menulis karangan deskriptif bahasa Jerman siswa. Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, 2(2).
- Ilham, P. M. (2019). Pembangunan game teka-teki silang (TTS) untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman (Doctoral dissertation, Fakultas Teknik Unpas).
- Imessaoudene, A., & Nouali, G. (2022). Zur Vermittlung des Wortschatzes im DaF Unterricht. For teaching vocabulary in DaF lessons (German as a foreign language course).
- Kouadio N'guessan, N. (2020). Wortschatzdidaktik bei kommunikativem Ansatz in Deutsch als Fremdsprache. NZASSA.
- Nugrahadi, R., & Fahmi, W. (2021). Deutsch Domino untuk pengaktifan kosakata bahasa Jerman. E-Journal Laterne, 2(02).
- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2022). MaTriG: Game edukasi matematika dengan construct 3. Indonesian Journal of Computer Science, 11(1).

² Putriningtias, A. D., & Kurniawan, D. (2021). Development of Android based game „Weißt du das?“ for German vocabulary learning. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 5(1), 16.

Sari, D. A., Yulianto, Y., & Fadhliana, N. R. (n.d.). “Kebunku” educational game using Construct 2. *Tepian*, 1(3), 84-91.

¹⁷ Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Wandah Wibawanto.

Pengembangan Permainan Kosakata Interaktif Bahasa Jerman Level A1 Berbasis Aplikasi Construct 3

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 prin.or.id Internet Source 2%

2 pathofscience.org Internet Source 1%

3 journal2.um.ac.id Internet Source 1%

4 ihbratislava.sk Internet Source 1%

5 icmme.fkip.unpatti.ac.id Internet Source 1%

6 www.asjp.cerist.dz Internet Source 1%

7 repository.unpas.ac.id Internet Source 1%

8 Submitted to Universitas Atma Jaya Yogyakarta Student Paper 1%

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

9	Student Paper	1 %
10	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
11	journal.formosapublisher.org Internet Source	1 %
12	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	1 %
13	stkippgri-bkl.ac.id Internet Source	1 %
14	Susi Sudirman, Syamsu Syamsu, Yusuf Kendek. "Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Mapping Berbasis Ongoing assessment terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Palu", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2018 Publication	1 %
15	digilib.unm.ac.id Internet Source	1 %
16	journal.eng.unila.ac.id Internet Source	1 %
17	repository.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
18	ojs.stikespanritahusada.ac.id Internet Source	

<1 %

19

www.gamelab.id

Internet Source

<1 %

20

iranarze.ir

Internet Source

<1 %

21

kelembagaandas.wordpress.com

Internet Source

<1 %

22

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

23

Setiana, Nuning.

"Pemanfaatan media pembelajaran digital di MI Istiqor Sambas Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024

Publication

<1 %

24

e-journal.politanisamarinda.ac.id

Internet Source

<1 %

25

jbasic.org

Internet Source

<1 %

26

ojs.balitbanghub.dephub.go.id

Internet Source

<1 %

27

prosiding.arab-um.com

Internet Source

<1 %

28

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %

29

www.tribunnews.com

Internet Source

<1 %

30

www.wandah.org

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off