

PENGUNAAN *EDUCANDY* UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA DALAM KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN SISWA SMA KELAS XII

Ulil Albiana

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ulil.18015@mhs.unesa.ac.id

Suwarno Imam Samsul

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
suwarnoimam@unesa.ac.id

Abstrak

Salah satu unsur pembelajaran penguasaan kosakata dasar dalam bahasa Jerman adalah tercapainya empat keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa tersebut antara lain, mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam keterampilan menulis penggunaan kosakata menjadi elemen terpenting yang diperlukan untuk melengkapi dan merangkai kata untuk menjadi kalimat. Penguasaan bahasa Jerman sangat tidak mudah karena pada umumnya siswa merasa jenuh dan kurang antusias mempelajari dan menghafalkan kosakata yang banyak. Terdapat beberapa aplikasi atau *platform* berbasis android dan web sebagai sarana belajar. Maka digunakan *Educandy* yaitu aplikasi game edukasi berbasis web sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran kosakata dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman. *Educandy* berisi 45 kosakata terkait *Hobby* beserta terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Konsep game edukatif untuk belajar dan bermain menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga dapat membantu siswa dalam mengingat kosakata dan menerapkan kosakata tersebut pada keterampilan menulis bahasa Jerman. Penulisan artikel ini bertujuan untuk menguji kelayakan penggunaan aplikasi *Educandy* pada pembelajaran kosakata guna menunjang keterampilan menulis bahasa Jerman siswa SMA kelas XII melalui verifikasi ahli materi dan ahli media. Metode yang digunakan pada artikel ilmiah ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE sampai tahap pengembangan. Berdasarkan data hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil akhir validasi materi dengan persentase sebesar 80% yang berarti materi layak digunakan dalam media pembelajaran dengan revisi dalam kategori bagus. Sedangkan presentase hasil akhir yang didapatkan dari validasi media *Educandy* adalah sebesar 90,66% yang artinya media *Educandy* layak digunakan dalam kategori sangat bagus.

Kata Kunci: Educandy, Kosakata, Keterampilan Menulis.

Abstract

One of the elements of learning basic vocabulary mastery in German is the achievement of four language skills. The four language skills are listening, speaking, reading, and writing. In writing skills, vocabulary is the most important element needed to complete and string words into sentences. Mastery of German is not easy because in general students feel bored and less enthusiastic about learning and memorizing a lot of vocabulary. There are several applications or platforms based on android and web as a means of learning. So *Educandy* is used, which is a web-based educational game application as a learning medium to support the vocabulary learning process in simple German sentence writing skills. *Educandy* contains 45 Hobby-related vocabularies and their translations in Indonesian. The concept of educational games to learn and play makes learning more interesting so that it can help students remember vocabulary and apply the vocabulary to German writing skills. The purpose of writing this article is to test the feasibility of using the *Educandy* application in vocabulary learning to support the German writing skills of class XII high school students through the verification of material experts and media experts. The method used in this scientific article is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model until the development stage. Based on the data validation results by material experts and media experts, the final results of material validation are obtained with a percentage of 80% which means the material is suitable for use in learning media with revisions in the good category. While the percentage of the final result obtained from the validation of the *Educandy* media is 90.66%, which means that the *Educandy* media deserves to be used in the very good category.

Keywords: Educandy, Vocabulary, Writing Skills.

Auszug

Eines der Elemente zum Erlernen des Grundwortschatzes Deutsch ist das Erreichen von vier Sprachfertigkeiten. Die vier Sprachfähigkeiten sind Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben. Beim Schreiben ist der Wortschatz das wichtigste Element, das benötigt wird, um Wörter zu vervollständigen und zu Sätzen zusammenzufügen. Die Beherrschung der deutschen Sprache ist nicht einfach, da sich die Schüler im Allgemeinen gelangweilt fühlen und weniger begeistert davon sind, viele Vokabeln zu lernen und auswendig zu lernen. Es gibt mehrere Anwendungen oder Plattformen, die auf Android und Web als Lernmittel basieren. So wird Educandy, eine webbasierte Lernspielanwendung, als Lernmedium zur Unterstützung des Vokabellernprozesses in einfachen deutschen Sätzen verwendet. Educandy enthält 45 hobbybezogene Vokabeln und ihre Übersetzungen ins Indonesische. Das Konzept der Lern- und Spiellernspiele macht das Lernen interessanter, sodass es den Schülern helfen kann, sich Vokabeln zu merken und die Vokabeln auf die deutsche Schreibkompetenz anzuwenden. Der Zweck dieses Artikels ist es, die Machbarkeit des Einsatzes der Educandy-Anwendung im Vokabellernen zu testen, um die deutschen Schreibfähigkeiten von Schülern der Klasse XII durch die Überprüfung von Materialexperten und Medienexperten zu unterstützen. Die in diesem wissenschaftlichen Artikel verwendete Methode ist Forschung und Entwicklung (F&E) unter Verwendung des ADDIE-Entwicklungsmodells bis zur Entwicklungsphase. Basierend auf den Datenvalidierungsergebnissen von Materialexperten und Medienexperten wird das Endergebnis der Materialvalidierung mit einem Prozentsatz von 80% erzielt, was bedeutet, dass das Material für den Einsatz in Lernmedien mit Überarbeitungen in der Kategorie gut geeignet ist. Während der Prozentsatz des Endergebnisses aus der Validierung der Educandy-Medien 90,66 % beträgt, bedeutet dies, dass die Educandy-Medien es verdienen, in der Kategorie „sehr gut“ verwendet zu werden.

Stichwörter: Educandy, Wortschatz, Schreibfähigkeiten.

PENDAHULUAN

Saat ini penguasaan bahasa asing menjadi kebutuhan bagi banyak orang dalam komunikasi, karena bahasa asing mempunyai peran penting untuk perkembangan IPTEK di seluruh dunia sebagai dampak adanya arus informasi pada era revolusi industri 4.0 yang muncul dari negara lain.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah meningkatkan pentingnya pembelajaran bahasa asing dalam kurikulum sekolah. Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang digunakan sebagai mata pelajaran pada muatan lokal kurikulum sekolah. Dalam pelaksanaannya pembelajaran bahasa Jerman disekolah memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan benar.

Pembelajaran bahasa Jerman membutuhkan penguasaan kosakata yang baik untuk mendukung komunikasi seseorang. Pembendaharaan kosa kata yang lengkap dapat memudahkan siswa untuk menuangkan berbagai hal yang ingin disampaikan baik secara lisan maupun tertulis. Wiyanti (2015) dan Sunariati dkk. (2019) menyatakan bahwa kosakata merupakan hal dasar yang paling dibutuhkan oleh seorang siswa untuk belajar bahasa. Hal ini dikarenakan pikiran seseorang hanya dapat dimengerti dengan jelas apabila diungkapkan dengan kosakata (Ismawati, 2011 : 207). Nurgiyantoro (2001: 213) menyatakan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Ulrich (2007 : 3) dalam bukunya mengungkapkan *“Wörter sind unser Tor zur Welt, Wörter sind unser Weg zu den Menschen: Sie ermöglichen uns das Denken, sie sind die Grundlage*

unserer Verständigung miteinander“ yang bermakna bahwa kosa kata adalah sarana untuk menjalin komunikasi antar manusia di seluruh dunia, serta menjadi dasar yang memungkinkan kita berpikir dan saling berkomunikasi secara leksikal dalam konteks sintaksis dan wacana. Kalimat dinyatakan dalam kata-kata, wacana terdiri dari kalimat, dan kalimat pada dasarnya terdiri dari kata-kata. (Nurgiyantoro, 2014 :172). Zuchdi (1995 : 3-7) menambahkan bahwa penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang dalam mengenal, memahami, dan menggunakan kosa kata dengan baik sehingga mampu mendengar, berbicara, membaca dan menulis dengan benar.

Kosakata merupakan inti dari bahasa, sehingga tidak mungkin dipisahkan dari kosa kata. Beberapa penelitian tentang penguasaan kosakata (Lestari dkk, 2019 : 125) memiliki beberapa strategi yang dapat digunakan untuk memperluas kosakata seseorang yaitu perluasan kosa kata melalui proses pembelajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan, makna kata yang diperoleh tergantung pada ketajaman orang yang melihat teks, kamus menyuguhkan sebuah daftar kata, menganalisis kata yang ditampilkan dalam format gabungan.

Kemampuan bahasa memiliki empat komponen keterampilan yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut berkaitan erat dengan setiap proses yang mendasari. Semakin lancar seseorang berbahasa, semakin cerah dan jernih pikirannya (Tarigan, 1980: 2 ; Dawson dkk., 1963: 27). Keterampilan menulis merupakan jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran

bahasa. Menurut Tarigan (2008 : 3) keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang produktif serta ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak bertatap muka dengan pihak lain.

Menulis adalah kemampuan mengungkapkan ide, pendapat, dan perasaan kepada orang lain melalui kata-kata tertulis (Abbas, 2006 : 125). Menurut Semi (1993 : 47) semua tindakan yang memproyeksikan emosi dan pikiran dengan menulis dengan simbol adalah keterampilan menulis. Nurgiyantoro (2001 : 273) juga berpendapat bahwa menulis adalah kegiatan mengungkapkan gagasan melalui media kebahasaan.

Selain itu, menulis menjadi aktivitas linguistik yang kompleks seperti pendapat Jung (2001 : 12) yang mengungkapkan "*Schreiben ist eine sehr komplexe Fähigkeit und erfordert Kenntnisse des Wortschatzes, der Grammatik, der Struktur und des Fachgebiets sowie sprachliche und intellektuelle Aktivität.*" berarti keterampilan penulisan membutuhkan aktivitas linguistik dan intelektual yang kompleks seperti penguasaan kosakata, tata bahasa, konstruksi teks, dan materi belajar.

Kegiatan menulis bertujuan untuk memproyeksikan suatu hal kedalam sebuah tulisan yang diiringi dengan nada sesuai maksud dan tujuan sehingga setiap tulisan memiliki maksud dan tujuan yang berbeda satu dan yang lainnya. Hal ini didukung oleh Tarigan (2008 : 24) yang berpendapat bahwa semua jenis penulisan mengandung beraneka makna, maka bagi penulis yang belum berpengalaman harus memerhatikan tujuan penulisan yakni untuk memberitahukan (*informative*), meyakinkan (*persuasive*), menghibur dan menyenangkan (*literary*), mengutarakan atau mengekspresikan perasaan serta emosi (*expressive*).

Penggunaan media pembelajaran yang modern dan menarik siswa dalam proses pembelajaran menjadi cara efektif dalam menangani kejenuhan siswa pada proses pembelajaran berlangsung, karena salah satu fungsi media pembelajaran yaitu mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar (Yoran, 2013 : 2). Hohn (2013 : 16) menyatakan "*Bildungs- und lernspezifische Medien als "... Objekte, technische Geräte oder Orte, die Botschaften speichern und kommunizieren können*". Pernyataan tersebut berarti bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai objek, perangkat teknis, maupun konfigurasi dalam memudahkan suatu pembelajaran untuk dikomunikasikan. Ariani dan Haryanto (2010 : 30) menambahkan bahwa saat ini siswa lebih berminat belajar dengan bermain game karena tidak merasa bosan, dan lebih menikmati proses pembelajaran seperti dalam kurikulum 2013 yang merupakan pembaharuan dan penyempurnaan Kurikulum 2006.

Pada tahun ajaran 2014/2015, kurikulum 2013 diterapkan di seluruh Indonesia. Karakteristik dasar Kurikulum 2013 terletak pada pendekatan yang digunakan dalam pengembangan kurikulum tersebut. Kurikulum 2013 menekankan pendekatan saintifik pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Implementasi memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam meningkatkan daya saing bangsa seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengharapkan penerapan Kurikulum 2013 dapat menghasilkan sumber daya manusia yang produktif, kreatif inovatif dan afektif, melalui penguatan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pengembangan kurikulum diartikan sebagai suatu proses, maka dalam pelaksanaannya terdiri dari beberapa langkah yang dilakukan sebagaimana yang digambarkan oleh Hasan (dalam Fajri, 2019 : 35-48), antara lain: (1) Visi yang dicanangkan. (2) Kebutuhan stakeholders dan kebutuhan untuk studi jenjang berikutnya. (3) Hasil evaluasi kurikulum yang telah digunakan dan tuntutan perkembangan ipteks dan zaman (4) Pandangan berbagai pakar keilmuan (5) Perkembangan era globalisasi, dimana seseorang dituntut untuk memiliki etos belajar sepanjang hayat, memperhatikan bidang sosial, ekonomi. Politik, budaya dan teknologi.

Pada umumnya kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman bersumber dari rasa jenuh dan kurang antusias mempelajari dan menghafalkan kosakata yang banyak. Apabila mengacu pada ukuran tingkatan jumlah kosakata pada setiap jenjang kelas, materi pokok pembelajaran, semester mata pelajaran, kompetensi dasar, dan standar kompetensi siswa kelas XII yang memperoleh skor diatas ± 700 kosakata (Rachmawan, 2021 : 2) maka media pembelajaran dikatakan perlu digunakan dalam pembelajaran kosakata agar memudahkan siswa menyerap materi yang diberikan.

(Sumiharsono dan Hasanah, 2017 : 10) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berisi semua sumber daya yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan peserta didik dan dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak. Media pembelajaran tentunya memiliki kriteria seleksi. Susilana dan Riyana (2009 : 70) mengemukakan Pemilihan media pembelajaran hendaknya sesuai dengan kondisi, fasilitas, dan waktu, dapat diuji secara teoritis, sesuai dengan gaya belajar siswa, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Sudarwati dan Raharjo (2018 : 58-59) menyebutkan syarat media pembelajaran yaitu harus bermakna dan memiliki tujuan, mudah digunakan dan praktis, menarik dan menantang tetapi aman digunakan, dan memiliki

segudang pesan dan informasi, sehingga tercipta suatu proses. Itu membuat belajar lebih mudah dan baik untuk kondisi mental dan perkembangan anak.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat merangsang keinginan dan minat baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa (Hamalik, 1989 : 242-246). Manfaat media dalam pembelajaran siswa antara lain: untuk menarik perhatian, mendorong siswa untuk belajar, memudahkan siswa untuk memahami pentingnya materi, memungkinkan mereka untuk memperoleh dan mencapai tujuan pembelajaran, dan memiliki metode pengajaran yang lebih beragam. Siswa dapat melakukan lebih banyak selama kegiatan belajar mereka seperti: *Observing, Performing, Directing, Acting, Listening* (Nurseto, 2011 : 22).

Penelitian penggunaan permainan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman sudah pernah dilakukan, salah satunya oleh Rachmawan (2021 : 2-3) yang meneliti pengembangan permainan domino untuk kosakata bahasa Jerman. Permainan domino tersebut dapat membantu siswa memperbanyak penguasaan kosakata.

Ada beberapa aplikasi atau *platform* berbasis android dan web sebagai sarana belajar bahasa Jerman yang mudah digunakan. Salah satunya adalah *Educandy* yang dapat diakses melalui PC dan *smartphone*. Aplikasi *Educandy* menyediakan fitur untuk membuat kuis dalam sebuah game. Sesuai dengan slogan aplikasi *Educandy* yakni „*making learning sweeter*“ yang berarti membuat belajar jadi lebih manis. Oleh karena itu tampilan *educandy* dibuat dengan warna warni yang manis sehingga terkesan ceria. *Educandy* mempunyai 3 fitur permainan inti, yaitu *words, matching pairs*, dan *quiz questions*. Dengan 3 fitur tersebut dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan, seperti *word search* (mencari kata), *spell it* (katakana itu), *anagrams* (anagram), *nought & crosses* (O&X), *crosswords* (teka- teki silang), *match-up* (menjodohkan), *memory* (memori), dan *multiple choice* (pilihan ganda). *Educandy* ini dapat digunakan dalam pembelajaran baik di dalam kelas maupun digunakan saat PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) sehingga tidak membosankan. Pilihan game dalam *Educandy* bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Ulya, 2021 : 56).

Berdasarkan penjelasan tersebut, artikel ini memuat rumusan masalah berupa bagaimana kelayakan penggunaan *Educandy* untuk pembelajaran kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman siswa SMA kelas XII.

Tema yang akan digunakan adalah kegiatan dalam waktu senggang dengan subtema *Hobby* untuk siswa SMA kelas XII. Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan

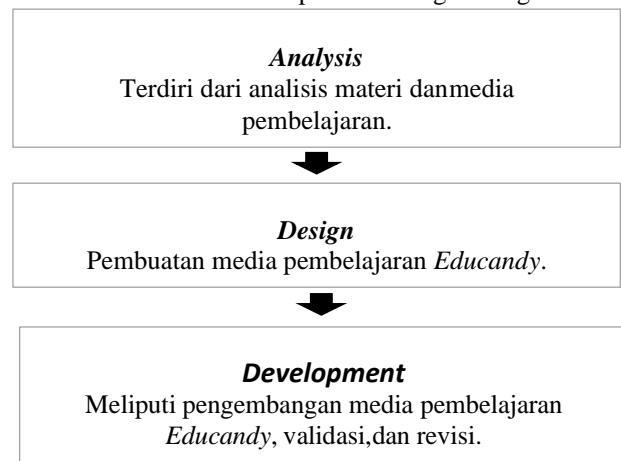
Educandy untuk pembelajaran kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman siswa SMA kelas XII.

METODE

Penulisan artikel ini memuat metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mana merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg dan Gall, 1989 : 772).

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE teori Branch. Model pengembangan ADDIE yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE menurut Branch (2009 : 2). Terdapat lima tahap yang perlu dilakukan dalam model pengembangan ini, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Artikel ini hanya mengupas sampai tahap pengembangan seperti yang dilakukan Setiawan dkk. (2021 : 114) karena tujuan dari penelitian ini hanya sebatas memvalidasi pengembangan media pembelajaran berdasarkan evaluasi validator.

Gambar 1. Tahap Model Pengembangan



Berdasarkan model pengembangan ADDIE pada artikel ini, maka instrumen validasi materi dan media berupa *check list* yakni daftar yang berisi validasi subjek yang diamati sesuai dengan aspek-aspek penilaian yang digunakan (Riduwan, 2012 : 72). Dalam artikel penelitian ini, hal tersebut digunakan untuk kesesuaian serta ketepatan materi dan media pembelajaran yang digunakan. Kesesuaian indikator pencapaian pembelajaran dalam keterampilan menulis yang terdapat pada silabus bahasa Jerman Kelas XII dan tujuan pembelajaran siswa yang digunakan.

Teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Aspek validasi mencakup instrumen penilaian yang menggunakan skala likert sebagai berikut :

Tabel 1. Skala Likert

1	Tidak setuju
2	Kurang setuju
3	Cukup setuju
4	Setuju
5	Sangat setuju

(Sugiyono, 2013 : 134)

Hasil berupa data statistik akan dianalisis guna mendapatkan nilai presentase kelayakan dan materi yang digunakan. Rumusan Perolehan Skor Akhir (PSA) yang digunakan yaitu :

$$PSA = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

(Arifin, 2010 : 137)

Keterangan :

PSA : Perolehan Skor Akhir

$\sum x$: Jumlah jawaban yang dipilih pada tiap aspek

$\sum y$: Jumlah jawaban yang maksimal pada tiap aspek

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media akan menunjukkan kriteria kelayakan media yang digunakan. Berikut adalah hasil persentase kelayakan media yang diperoleh :

Tabel 2. Persentase kelayakan

Persentase	Kriteria	Tingkat Validasi
81%-100%	Sangat bagus	Media sangat tidak perlu revisi dan sangat layak untuk digunakan
61%-80%	Bagus	Media perlu revisi dan layak untuk digunakan
41%-60%	Cukup	Media perlu revisi dan cukup layak untuk digunakan
21%-40%	Jelek	Media perlu revisi dan tidak layak untuk digunakan
0%-20%	Sangat jelek	Media sangat perlu revisi dan sangat tidak layak untuk digunakan

(Arikunto, 2010 : 54)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil validasi kelayakan materi dan media *Educandy* yang didapatkan dari validator ahli pada artikel ilmiah ini berupa Perolehan Skor Akhir (PSA) sebagai berikut :

1. Validasi Ahli Materi

Tabel 5. Tabel Validasi Instrumen Materi

No	Aspek Penilaian Instrumen Materi	Kategori Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian topik dengan materi pembelajaran subtema Hobby.					√
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013. Kompetensi dasar yang digunakan adalah KD 4.3 memproduksi teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana terkait tindakan untuk memberi dan meminta informasi terkait tindakan kegiatan waktu senggang/kegiatan yang sudah dilakukan/terjadi di waktu lampau terkait perjalanan/wisata dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.					√
3	Kesesuaian materi dengan indikator capaian pembelajaran dalam keterampilan menulis pada silabus bahasa Jerman kelas XII					√
	1. Menentukan kosakata dalam bahasa Jerman terkait subtema Hobby					
	2. Menuliskan ujaran (kata, frasa, atau kalimat) terkait subtema Hobby.					√
	3. Melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai konteks terkait subtema Hobby.					√
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran siswa SMA Kelas XII :					
	1. Setelah diberikan materi pembelajaran terkait tema, siswa dapat menentukan kosakata dalam bahasa Jerman terkait subtema Hobby dengan benar.					√
	2. Setelah diberikan materi pembelajaran terkait tema, siswa dapat menuliskan ujaran (kata, frasa, atau kalimat) terkait subtema Hobby dengan benar.					√

	3. Setelah diberikan materi pembelajaran terkait tema, siswa dapat melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai konteks terkait subtema Hobby dengan tepat.						√
5	Penggunaan bahasa dalam materi terkait subtema Hobby dapat dipahami oleh siswa SMA Kelas XII.			√			
6	Ketepatan pemilihan kosakata dalam materi yang disajikan terkait subtema Hobby.			√			

Ahli materi sebagai validator adalah Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd selaku Dosen Prodi PenD. Bahasa Jerman Universitas Negeri Surabaya pada tanggal 20 Mei 2022. Dari 10 butir aspek penilaian instrument materi yang ada, didapatkan skor 40 dari 50 sesuai kategori penilaian dalam instrument. Validator ahli media memberikan masukan untuk penulisan huruf pada verben dan penggolongan verben dengan nomina + verben. Melalui uji validasi materi oleh ahli materi diperoleh hasil skor akhir sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$PSA = 0,8 \times 100\%$$

$$PSA = 80\%$$

Berdasarkan validasi materi yang telah dilakukan, didapatkan persentase hasil kelayakan materi termasuk dalam kategori Bagus dengan rentang nilai sebesar 61%-80% sehingga materi layak untuk digunakan dengan menambahkan penggolongan verben+ nomina.

2. Validasi Ahli Media

Tabel 6. Tabel Validasi Instrumen Media

No	Aspek Penilaian Instrumen Media	Kategori Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan mendukung isi pelajaran.					√
2	Menumbuhkan minat dan perhatian siswa.					√
3	Kesesuaian bahasadengan tingkat berpikir siswa.					√
4	Kemudahan penggunaan media <i>Educandy</i> .					√
5	Desain media <i>Educandy</i> memberikan kesan menarik dan positif.			√		
6	Kualitas tampilanvisual media <i>Educandy</i> .			√		
7	Huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca.				√	
8	Kekontrasan warna pada desain media <i>Educandy</i> .				√	

9	Kesesuaian media <i>Educandy</i> dengan karakter siswa.				√	
10	Dapat menambah penguasaan kosakata.					√
11	Kesesuaian media <i>Educandy</i> dengan materi yang diajarkan.					√
12	Kemudahan media <i>Educandy</i> untuk diakses.					√
13	Kesesuaian dengan tujuan belajar.					√
14	Keterlibatan peserta didik terhadap media					√

Ahli media sebagai validator adalah Muh. Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn yakni Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya yang dilakukan pada tanggal 8 Juni 2022. Terdapat 15 butir aspek penilaian instrumen media dalam tabel instrumen validasi media, dari uji validasi media oleh ahli didapatkan skor 68 dari 75 berdasarkan kategori penilaian. Berikut hasil skor akhir penilaian uji validasi media oleh ahli media :

$$PSA = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$PSA = 0,9066 \times 100\%$$

$$PSA = 90,66\%$$

Media pembelajaran berbasis game *Educandy* ini dinyatakan layak digunakan dengan sedikit revisi bila memungkinkan. Masukan oleh ahli media untuk menambahkan *background* pada setiap tampilan selama berjalannya proses permainan apabila memungkinkan. Namun dari aplikasi *Educandy* hanya tersedia *sound* yang berbunyi otomatis ketika menjawab benar dan salah dalam setiap permainan, belum adanya *background* pengiring selama berjalannya permainan dalam aplikasi *Educandy*.

Berdasarkan validasi media yang dilakukan didapatkan persentase hasil uji kelayakan media termasuk dalam kategori Sangat bagus dengan rentang nilai sebesar 81%-100% sehingga media sangat tidak perlu revisi dan sangat layak untuk digunakan.

Pembahasan

Belajar keterampilan menulis bahasa Jerman membutuhkan kosakata untuk membantu siswa mengungkapkan pendapat mereka dan mengungkapkan maksud dan tujuan mereka. Masa pandemi saat ini membuat siswa mudah bosan dengan proses pembelajaran. Hal tersebut merupakan tantangan bagi guru untuk memastikan pembelajaran tetap berjalan dan menyenangkan bagi siswa. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media

pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik.. Nurseto (2011 : 20) mengungkapkan bahwa dunia pendidikan kini memasuki era dunia media, yang mana kegiatan pembelajaran diganti dengan pemakaian banyak media yang menekankan keterampilan proses dan *active learning*. Dalam hal ini, media pembelajaran digital yang menarik dapat membantu siswa dalam mengingat kosakata dan menerapkan kosakata tersebut pada keterampilan menulis bahasa Jerman. Sesuai dengan *Educandy* yakni game edukatif menarik yang berguna sebagai media pembelajaran digital untuk pembelajaran kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman siswa. *Educandy* merupakan salah satu produk digital *platform* berbasis web yang diterbitkan oleh *Linguascope (software developer* di London). Aplikasi *Educandy* dapat diakses dimanapun dan kapanpun, baik menggunakan *smartphone* maupun *PC*. Terdapat 3 fitur permainan yang memuat 45 kosakata terkait *Hobby* dengan visual yang menarik serta dapat dimainkan berulang-ulang, membuat siswa akan lebih mudah mengingat serta menambah pembendaharaan kata bahasa Jerman terkait materi yang dipelajari.

Berikut mengenai tahap-hatap model pengembangan ADDIE, antara lain :

- a. *Analysis* (Analisis), tahap analisis yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari dua analisis yaitu analisis media dan analisis materi pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menemukan masalah yang ada pada siswa kelas XII pada pembelajaran kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman, Observasi dilakukan secara langsung pada saat proses Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) di SMAN 12 Surabaya kelas XII. Dari observasitersebut ditemukan bahwa kurangnya pembendaharaan kosakata bahasa Jerman yang membuat siswa sulit dalam menuangkan buah pikirannya dalam bentuk kalimat sederhana terkait *Hobby* dalam bahasa Jerman.
- b. *Design* (Perancangan), tahap perancangan berfungsi untuk membantu siswa berlatih menghafalkan kosakata bahasa Jerman terkait materi “*Hobby*” melalui aplikasi *Educandy* yang berisi 45 kosakata terkait *Hobby* beserta terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Materi yang terdapat pada aplikasi *Educandy* seperti berikut ini :

Tabel 3. Materi Pembelajaran

Wortschatz über Hobby (Kosakata terkait Hobby)	Übersetzen (artinya)
angeln	Memancing
fernsehen	Menonton tv
fotografieren	Fotografi
joggen	Lari santai
jonglieren	Bermain sulap

kampieren	Berkemah
klettern	Mendaki
kochen	Memasak
laufen	Berlari
lernen	Belajar
malen	Melukis
nahen	Menjahit
reisen	Bepergian
reiten	Berkuda
schwimmen	Berenang
singen	Bernyanyi
stricken	Merajut
surfen	Berselancar
tanzen	Menari
tauchen	Menyelam
zeichnen	Menggambar
Ski fahren	Bermain ski
Rad fahren	Bersepeda
Skateboard fahren	Bermain skateboard
Yoga machen	Yoga
Gymnastik machen	Senam
Basketball spielen	Bermain basket
Brief schreiben	Menulis surat
Briefmarken sammeln	Mengoleksi perangko
Bücher lesen	Membaca buku
Computer spielen	Bermain computer
Film sehen	Menonton film
Flöte spielen	Bermain seruling
Fussball spielen	Bermain sepakbola
Gitarre spielen	Bermain gitar
Internet surfen	Selancar internet
Karten spielen	Bermain kartu
Klavier spielen	Bermain piano
Musik hören	Mendengarkan musik
Novel lesen	Membaca novel
Pole dance	Tari tiang
Sport treiben	Olahraga
Tennis spielen	Bermain tenis
Volleyball spielen	Bermain voli
Youtube schauen	Melihat youtube

Penggunaan *Educandy* dikhususkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman tema “*Hobby*” sebagai media untuk menghafalkan kosakata sebanyak mungkin supaya memudahkan dalam keterampilan menulis seperti membuat dan melengkapi kalimat sederhana bahasa Jerman terkait materi tema “*Hobby*”. Adapun proses pembelajaran menggunakan media ini sesuai sintak pembelajaran kooperatif. Ibrahim (2000 : 10) mengutarakan 6 langkah model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari :

Tabel 4. Sintaks Pembelajaran

No	Langkah-langkah Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada siswa serta memberikan motivasi siswa untuk belajar
2.	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi terkait tema pembelajaran melalui bahan bacaan
3.	Mengorganisasi kan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru mengorganisir siswa untuk membentuk kelompok belajar secara mandiri
4.	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru memberikan bimbingan pada siswa saat bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas
5.	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa dengan memberikan latihan soal terkait tema yang telah dipelajari
6.	Memberikan penghargaan	Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dengan cara memberikan nilai tambahan untuk kelompok belajar terbaik

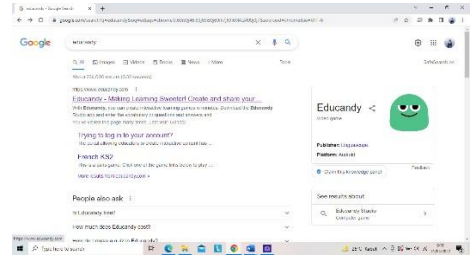
Berikut langkah-langkah penggunaan *Educandy* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman :

1. Guru meminta siswa untuk mendownload aplikasi *Educandy* pada *Google play*, *App store*, dan *Microsoft*. Adapun siswa dapat juga megakses aplikasi *Educandy* melalui link berikut <https://www.educandy.com> .

Gambar 2. Tampilan download *Educandy* pada *Google Play*



Gambar 3. Tampilan *Educandy* melalui link *website*



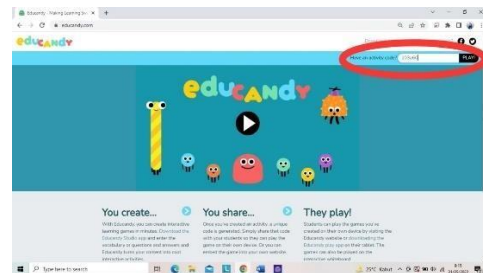
2. Kemudian siswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru untuk mengakses *game* pada *Educandy* dan menekan *Play*.

Gambar 4. Tampilan kode pada aplikasi *Educandy*



Apabila mengakses *Educandy* melalui aplikasi *Google Play* pada *smartphone*, tempat memasukkan kode permainan terdapat pada tampilan utama layar ponsel ketika membuka aplikasi.

Gambar 5. Tampilan kode *Educandy* melalui *website*



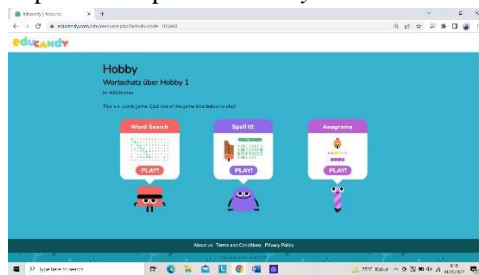
Masukkan kode untuk mengakses permainan pada pojok kanan layar *website*.

3. Setelah menekan *Play*, siswa dapat memilih macam-macam bentuk permainan yang tersedia pada setiap fitur dan siswa dapat mengulang berbagai bentuk permainan yang tersedia sebanyak yang diinginkan siswa.

3.1 Fitur *words*

Pada fitur *words* terdapat 3 macam bentuk permainan, antara lain : *word search* (mencari kata), *spell it!* (katakan itu), dan *anagrams* (anagram).

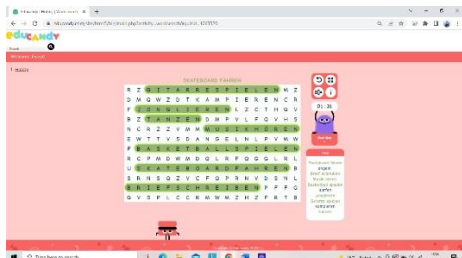
Gambar 6. Tampilan macam-macam bentuk permainan pada *Educandy* fitur *words*



▪ *Word search* dalam fitur *words*.

Pada permainan *word search*, siswa diminta untuk mencari 10 kosakata terkait *Hobby* yang tertera pada kotak *find* dengan cara menarik rangkaian huruf yang dapat membentuk kata seperti terdapat dalam kotak *find*. *Best time* mencatat cepat / lambat waktu yang digunakan dalam menyelesaikan permainan.

Gambar 7. Tampilan permainan bentuk *wordsearch* dalam fitur *words*



▪ *Spell it!* dalam fitur *words*.

Pada bentuk permainan ini siswa akan menebak satu *wortschatz über Hobby* dengan memilih huruf-huruf yang ada pada layar untuk membentuk kata sesuai jumlah titik-titik (*lösungen*) yang tersedia. Jika siswa salah memilih huruf, maka gambar coklat itu akan berkurang satu gigitan untuk setiap satu huruf yang salah.

Gambar 8. Tampilan permainan bentuk *spell it!* dalam fitur *words*



▪ *Anagrams* dalam fitur *words*.

Dalam permainan *anagrams* siswa diminta untuk menyusun huruf yang

tersedia membentuk suatu kata. Terdapat animasi anagram yang akan naik jika menjawab benar dan turun bila salah menjawab dan terdapat penskoran untuk permainan ini.

Gambar 9. Tampilan permainan bentuk *anagrams* dalam fitur *words*



3.2 Fitur *matching pairs*

Fitur *matching pairs* memuat 5 bentuk permainan diantaranya terdapat *multiple choice* (pilihan ganda), *noughts & crosses* (O & X), *crosswords* (teka-teki silang), *match-up* (menjodohkan), dan *memory* (memori).

Gambar 10. Tampilan macam-macam bentuk permainan pada *Educandy* fitur *matching pairs*



▪ *Multiple choice* dalam fitur *matching pairs*.

Pada permainan *multiple choice*, siswa memilih 1 jawaban yang tepat dari 4 pilihan jawaban yang disajikan. Bila jawaban salah waktu permainan akan semakin singkat dan apabila jawaban benar siswa akan mendapatkan *score*.

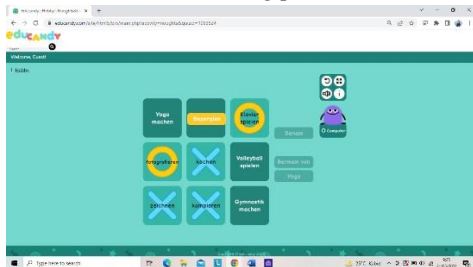
Gambar 11. Tampilan permainan bentuk *multiple choice* dalam fitur *matching pairs*



- *Noughts & crosses* dalam fitur *matching pairs*.

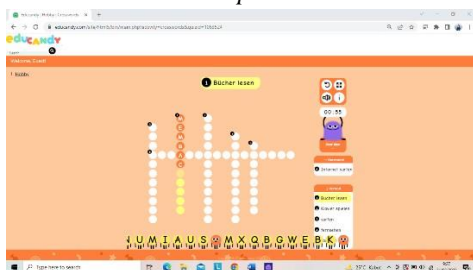
Salah satu permainan dalam fitur *matching pairs* terdapat permainan *noughts & crosses*, siswa bisa bermain dengan lawan yaitu memilih memainkannya dengan computer / teman dan yang dapat membuat garis terlebih dahulu, maka ia lah pemenangnya.

Gambar 12. Tampilan permainan bentuk *noughts & crosses* dalam fitur *matching pairs*



- *Crosswords* dalam fitur *matching pairs*. Permainan *crosswords* dimainkan dengan Menyusun huruf sesuai jumlah kotak yang disediakan untuk setiap kata dengan *clue* yang terdapat disamping kanan sesuai petunjuk kotak *horizontal* atau *vertical*.

Gambar 13. Tampilan permainan bentuk *crosswords* dalam fitur *matching pairs*



- *Match-up* dalam fitur *matching pairs*. Bentuk permainan *match-up* dimainkan dengan cara mencocokkan kata yang ada disetiap kotak dengan kata dalam kotak- kotak kecil yang akan ditempelkan.

Gambar 14. Tampilan permainan bentuk *match-up* dalam fitur *matching pairs*



- *Memory* dalam fitur *matching pairs*.

Seperti nama permainannya, *memory* bertujuan untuk mengingat kotak-kotak yang terdapat pasangan *wortschats über Hobby* dan artinya dalam bahasa Indonesia dengan membalikkan setiap kotak sesuaipasangannya.

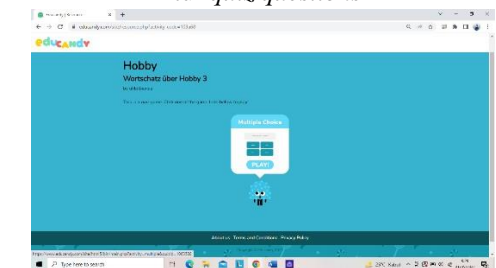
Gambar 15. Tampilan permainan bentuk *memory* dalam fitur *matching pairs*



3.3 Fitur *quiz questions*

Adapun hanya ada 1 bentuk permainan pada fitur *quiz questions* yaitu *multiple choice* (pilihan ganda).

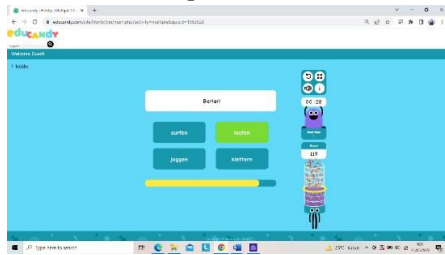
Gambar 16. Tampilan macam macam bentuk permainan pada *Educandy* fitur *quiz questions*



- *Multiple choice* dalam fitur *quiz questions*.

Multiple choice yang ada dalam fitur *quiz questions* dapat dimainkan dengan cara yang sama seperti bentuk *multiple choice* dalam fitur *matching pairs*.

Gambar 17. Tampilan permainan bentuk *multiple choice* dalam fitur *quiz questions*

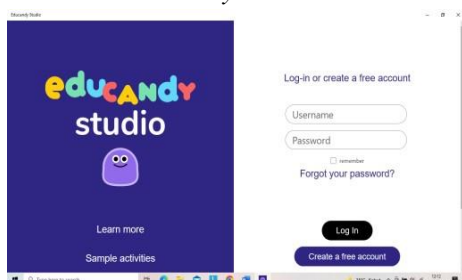


4. Setelah itu siswa menekan play untuk memulai permainan pada setiap bentuk permainan dalam setiap fitur.
5. Setelah siswa memainkan permainan pada aplikasi maupun website *Educandy*, siswa mencatat apa saja kosakata terkait *Hobby* yang dapat ditemukan pada permainan tersebut.
6. Kemudian guru membahas materi bersama dengan siswa terkait tema yang ada dalam permainan tersebut.
7. Setelah itu guru meminta siswa untuk melengkapi kalimat sederhana terkait tema "*Hobby*" pada lembar kerja yang telah disediakan oleh guru.

c. *Development* (Pengembangan), adapun materi yang telah dibuat pada tahap pengembangan ini, dimasukkan ke dalam media *Educandy* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

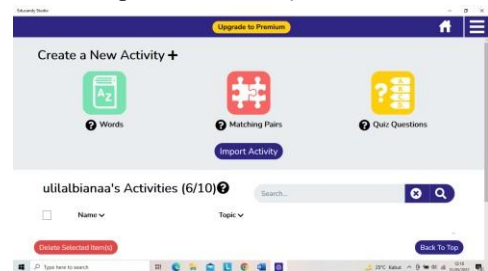
1. Menentukan *wortschatz* yang akan digunakan dalam media pembelajaran *Educandy* sesuai dengan materi terkait tema "*Hobby*" dalam bahasa Jerman.
2. Setelah menentukan *wortschatz* yang akan digunakan, guru mendownload aplikasi *Educandy Studio* untuk membuat akun *Educandy* dengan mengisi *username* dan *password* guna memasukkan materi ke dalam aplikasi tersebut.

Gambar 18. Tampilan *create account* pada aplikasi *Educandy Studio*



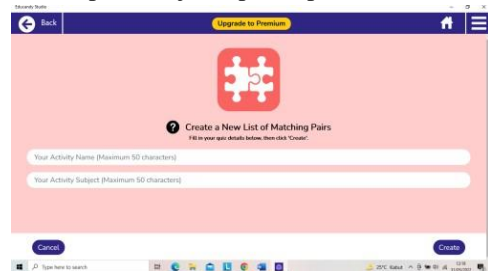
3. Kemudian klik *Create a New Activity* untuk memilih aktivitas sesuai fitur yang telah disediakan pada aplikasi yang ingin dibuat untuk memasukkan kosakata bahasa Jerman terkait materi yang digunakan.

Gambar 19. Tampilan *create a new activity* pada aplikasi *Educandy Studio*



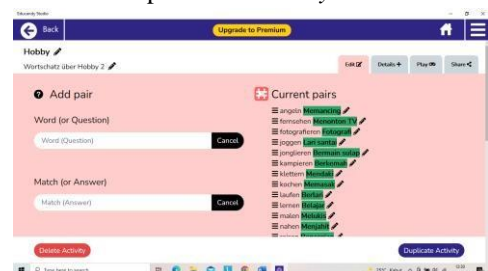
4. Masukkan *activity name* dan *activity subject* untuk memberikan judul dan topik pelajaran pada setiap fitur permainan.

Gambar 20. Tampilan detail judul materi pembelajaran pada aplikasi



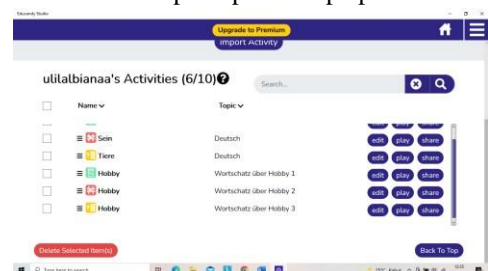
5. Selanjutnya tambahkan konten berupa pertanyaan dan jawaban.

Gambar 21. Tampilan penambahan konten pada aplikasi *Educandy*



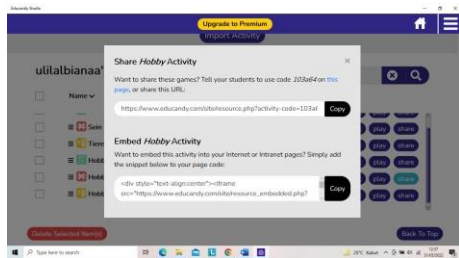
6. Ulangi langkah ke-5 untuk mencantumkan semua materi sampai dirasa cukup.
7. Kemudian pilih tipe permainan yang ingin dibagikan kodenya kepada siswa.

Gambar 22. Tampilan pilihan tipe permainan



8. Bagikan kode kepada siswa sesuai tipe permainan yang ingin dimainkan.

Gambar 23. Tampilan *share* kode permainan



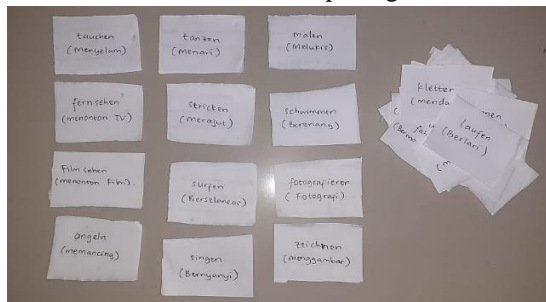
Berikut bentuk media *Educandy* ketika diakses sebagai inovasi media pembelajaran yang lebih modern untuk memperbanyak kosakata.

Gambar 24. Media *Educandy*



Sedangkan media pembelajaran yang umum digunakan untuk menguasai kosakata menggunakan banyak potongan kertas seperti gambar dibawah ini.

Gambar 25. Media potongan kertas



PENUTUP

Simpulan

Educandy sebagai media pembelajaran digital berbasis game edukatif yang menarik dapat membantu siswa dalam mengingat dan memperbanyak penguasaan kosakata untuk memudahkan siswa merangkainya menjadi sebuah kalimat pada keterampilan menulis bahasa Jerman. Berdasarkan data hasil validasi, diperoleh presentase untuk hasil validasi materi adalah sebesar 80% yang berarti bahwa materi layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi penulisan awalan huruf kecil pada verben yang digunakan sesuai dengan tema *Hobby* dan penggolongan dalam penulisan serta urutan antara verben dengan nomina+verben. Sedangkan nilai akhir yang didapatkan dari validasi media *Educandy* adalah sebesar 90,66% yang berarti media tersebut layak

digunakan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa *Educandy* layak digunakan untuk pembelajaran kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman siswa SMA kelas XII sehingga mempermudah dalam memperbanyak pembendaharaan kata yang diperlukan untuk melengkapi dan merangkai sebuah kalimat dalam pembelajaran bahasa Jerman terkait *Hobby*.

Saran

Adapun pada penelitian ini perlu implementasi media *Educandy* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, sehingga siswa dapat memperbanyak pembendaharaan kata dan dapat menyusun kosakata tersebut menjadi kalimat sederhana pada keterampilan menulis bahasa Jerman dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdiknas.
- Arikunto, S. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ariani, N. & Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah : Pedoman pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Perspektif*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Arifin, Zaenal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Borg, W. R. & Gall M. D. 1983. *Educational Research An Intruction*. Fourth edition. New York : Logman.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York : Springer Science & Business Media, LLC.
- Fajri, Karima Nabila. 2019. *Proses Pengembangan Kurikulum*. Islamika : Jurnal keislaman dan Ilmu Pendidikan, Vol.1 No.2: 35-48.
- Hamalik, O. 1989. *Media Pendidikan*, cetakan ke-6. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Hohn, T. 2013. *Lernen 2.0–Erfolgspotenziale von beruflichen Lernvideos: Eine Studie mit Praxisempfehlungen für Entscheider in der Berufsbildung*. diplom. de.
- Ibrahim, Muhsin dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University Press.
- Ismawati, Esti. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Jung, Lothar. 2001. *99 Stichwörter zum Unterricht*. Aussburg : Max Heuber Verlag.
- Lestari, Hesti: Usman, Misnawaty: dan Hasmawati. 2019. *Kemampuan Berpikir Logis dan Penguasaan Kosa*

- kata Bahasa Jerman*. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol.3 No.2: (p.123-128).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, Burhan . 2014. *Stilistika*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol. 8 No. 1: 20.
- Rachmawan, Nugrahadi. 2021. *Deutsch Domino untuk Pengaktifan Kosakata Bahasa Jerman*. *Laterne : Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, Vol.10 No.02.
- Riduwan, 2012. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Semi, Atar. 1993. *Menulis Efektif*. Padang : Angkasa.
- Setiawan, Hasrian Rudi., Rakhmadi, Arwin Juli., & Raisal, Abu Yazid. (2021). *Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE*. *Jurnal Kumparan Fisika*, Vol. 4. No. 2.
- Sudarwati, Emi., Rahardjo, Yonathan (ed). 2018. *Keterampilan guru abad 21*. Bojonegoro: Praktek mandiri.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.CV.
- Sumiharsono, Rudy. & Hasanah, Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.
- Susilana, Rudi., Riyana, Cepi. 2009. *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Sunariati, R., Ismawati, E., & Riyadi, I. 2019. *Hubungan antara Penguasaan Kosakata dan Struktur Kalimat dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi*. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol. 8. No. 2.
- Tarigan, Henry Guntur. 1980. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung : FKSS IKIP.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Ulrich, Windfried. 2007. *Wortschatzarbeit für die Primarstufe. Baden-Württemberg* : Baltmannsweiler : Schneider-Verl. Hohengehren.
- Ulya, Maziyatul. 2021. *Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 10 No. 1,55-63.
- Wiyanti, E. 2015. *Peran Minat Membaca dan Penguasaan Kosakata terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia*. *Deiksis*, Vol. 6 No. 2.
- Yoran, Angela Mariana. 2013. *Lernetui Als Lernmedien Des Deutschen Wortschatz Für Die Lesefertigkeit In Der Klasse Xi Ipa 3 An Der SMAN 14 Surabaya*. *Laterne : Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, Vol.1 No.2.
- Zuchdi. 1995. *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca: Peningkatan Pemahaman Bacaan (terjemahan)*. Yogyakarta: FPBS IKIP Yogyakarta.