



PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ARTIKEL KATA BENDA BAHASA JERMAN DENGAN MENGGUNAKAN PLATFORM SCRATCH

THE DEVELOPMENT OF AN EDUCATIONAL GAME FOR GERMAN NOUN ARTICLES USING THE SCRATCH PLATFORM

Sonianta Girsang¹, Herlina Jasa Putri Harahap²

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email: soniantagirsang@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 10-10-2025

Revised : 11-10-2025

Accepted : 13-10-2025

Published : 15-10-2025

Abstract

This study aims to develop an educational game to improve understanding of German noun articles at A1 level using the Scratch platform. The focus is on German noun articles at A1 level. The development followed the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through a questionnaire distributed via Google Forms to 29 students and analysis of grades in the "Grammatik A1" course. The educational game was developed, comprising four main sections: Nominative, Accusative, Dative, and Mixed Case. Game activities involve guessing articles based on images, completing sentences, and selecting correct or incorrect answers. Material and media validation scores were 95 each. Feedback indicated that 73.9% strongly agreed and 26.1% agreed that the game made learning German more engaging. The results suggest that the game provides an effective and interactive medium for practicing German noun articles at A1 level.

Keywords: *Educational Game, Scratch Platform, German Noun Articles, ADDIE Model*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan permainan edukatif untuk meningkatkan pemahaman terhadap artikel kata benda bahasa Jerman tingkat A1 menggunakan platform Scratch. Fokus penelitian adalah pada artikel kata benda bahasa Jerman tingkat A1. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebar menggunakan *Google Forms* kepada 29 mahasiswa serta analisis nilai pada mata kuliah "Grammatik A1". Permainan edukatif dikembangkan yang terdiri dari empat bagian utama: Nominatif, Akkusatif, Datif, dan Kasus Campuran. Aktivitas permainan meliputi menebak artikel sesuai gambar, melengkapi kalimat rumpang, dan memilih jawaban benar atau salah. Validasi materi dan media masing-masing memperoleh skor 95. Umpan balik menunjukkan bahwa 73,9% sangat setuju dan 26,1% setuju bahwa permainan membuat pembelajaran bahasa Jerman menjadi lebih menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini menyediakan media interaktif yang efektif untuk berlatih artikel kata benda bahasa Jerman tingkat A1.

Kata Kunci: *Permainan Edukatif, Platform Scratch, Artikel Kata Benda Bahasa Jerman, Model ADDIE*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman, mahasiswa diharuskan menguasai empat keterampilan bahasa yaitu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Selain itu, grammatika memiliki peran penting dalam mendukung penguasaan keempat



keterampilan tersebut. Taofiq Hidayat (2021:86) menjelaskan bahwa penguasaan dan pemahaman grammar sangat penting agar mahasiswa dapat menguasai empat keterampilan bahasa dan berkomunikasi lebih baik dalam bahasa Jerman.

Dalam grammar bahasa Jerman, artikel memiliki peran mendasar, khususnya sebagai dasar dalam pembelajaran bahasa. Artikel adalah kata yang digunakan untuk menentukan atau mengidentifikasi kata benda. Artikel berperan penting dalam pemahaman struktur kalimat bahasa Jerman karena setiap kata benda memiliki artikel tertentu yang dapat berubah tergantung kasusnya nominatif, akkusatif, atau datif. Hal ini berbeda dengan bahasa Indonesia yang tidak memiliki sistem artikel seperti bahasa Jerman (Mantasiah, 2021:13). Herlina (2024:300) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jerman menuntut mahasiswa untuk mengatasi perbedaan sistem grammar antara bahasa ibu dan bahasa target. Perbedaan ini menjadi salah satu penyebab mengapa pembelajaran artikel kata benda bahasa Jerman dianggap sulit.

Oleh karena itu, pemahaman mendalam mengenai artikel kata benda perlu dikembangkan agar dapat digunakan dengan tepat dalam berbagai konteks. Dalam praktiknya, mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai artikel, sehingga tidak selalu mampu mengidentifikasi artikel yang tepat dalam sebuah kalimat. Hal ini dibuktikan melalui jawaban mahasiswa pada kuesioner yang dibuat oleh peneliti, yang disebarakan melalui Google Forms pada tanggal 15 Januari 2025 kepada 29 mahasiswa, serta analisis nilai mahasiswa pada mata kuliah “Grammatik A1”, yang menunjukkan bahwa 52% memperoleh nilai A dan 48% memperoleh nilai B.

Penggunaan permainan edukatif diidentifikasi sebagai salah satu solusi yang efektif. Nurul dan Fitrianto (2024:1947) menjelaskan bahwa permainan edukatif memiliki elemen yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif mahasiswa, sekaligus memberikan hiburan. Septi et al. (2022:297) menambahkan bahwa aktivitas belajar berbasis media permainan tidak hanya mencegah kebosanan, tetapi juga meninggalkan kesan mendalam dalam memori mahasiswa dan memungkinkan pembelajaran berlangsung dalam suasana menyenangkan tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran. Herlina (2018:331) menegaskan bahwa tanpa media pembelajaran yang menarik dan inovatif, hasil belajar tidak dapat dicapai secara optimal. Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan intensitas pembelajaran bahasa asing dan memberikan pengalaman belajar yang lebih profesional (Indah Aini et al., 2024:3).

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk membuat permainan edukatif adalah Scratch. Scratch merupakan platform yang ramah pengguna dan memungkinkan pembuatan permainan interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, grafik, audio, dan tugas. Scratch dikembangkan oleh Professor Mitchel Resnick dan Lifelong Kindergarten Group di MIT Media Lab pada tahun 2007. Dibandingkan dengan permainan edukatif tradisional, Scratch tidak hanya mendorong kreativitas tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses belajar. Dengan Scratch, mahasiswa dapat berlatih bahasa Jerman, khususnya artikel kata benda, secara interaktif dan menyenangkan. Platform ini fleksibel dan dapat digunakan di berbagai perangkat, termasuk komputer dan perangkat seluler, sehingga memungkinkan pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

Permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan Scratch, dan menggabungkan elemen audio dan visual agar mahasiswa dapat memahami artikel kata benda



bahasa Jerman khususnya dalam kasus nominatif, akkusatif, dan datif dengan lebih baik. Scratch menggunakan pemrograman berbasis blok, sehingga cocok untuk pemula tanpa pengalaman pemrograman. Dengan sistem drag-and-drop, pengguna dapat membuat pertanyaan, penjelasan, dan permainan edukatif. Permainan dirancang dengan menu utama, bagian materi, dan bagian permainan, di mana mahasiswa memilih artikel yang tepat berdasarkan soal yang diberikan dengan desain yang menarik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Kelima tahapan tersebut dirancang secara sistematis agar menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun penelitian dilakukan di Laboratorium Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan dengan subjek mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman angkatan 2024. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner, dan dokumentasi.

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi mahasiswa. Tahap desain difokuskan pada perancangan media dan latihan pembelajaran yang relevan. Tahap pengembangan dilakukan dengan menyusun materi dan merancang permainan edukatif melalui platform Scratch. Selanjutnya, media diimplementasikan di kelas dan dievaluasi melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, serta umpan balik mahasiswa melalui kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan pengumpulan data melalui kuesioner online yang diberikan kepada 29 mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman semester 2 angkatan 2024. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menentukan artikel kata benda bahasa Jerman, terutama pada kasus Nominatif, Akkusatif, dan Dativ. Selain itu, analisis nilai mata kuliah “Grammatik A1” menunjukkan bahwa dari 29 mahasiswa, 52% memperoleh nilai A dan 48% memperoleh nilai B, yang menandakan perlunya media pembelajaran yang lebih efektif.

2. Tahap Desain

Berdasarkan hasil analisis, materi dan media pembelajaran dirancang agar sesuai dengan CPMK dan sub-CPMK. Media direncanakan berupa permainan edukatif interaktif dengan empat bagian utama: game Nominatif, Akkusatif, Dativ, dan kasus campuran. Setiap game dirancang untuk melatih mahasiswa menebak artikel sesuai gambar, melengkapi kalimat rumpang, dan menentukan benar-salah, dengan penggunaan bahasa dan struktur kalimat tingkat A1.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, media permainan dibuat menggunakan platform Scratch. Sebanyak 26 sprite dan 12 backdrop dipersiapkan untuk mendukung berbagai fitur permainan,



termasuk karakter, objek latihan, tombol navigasi, dan elemen interaktif lain. Setiap latihan dirancang agar mahasiswa tidak dapat melanjutkan ke latihan berikutnya sebelum menjawab dengan benar, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan partisipatif.

4. Tahap Implementasi

Selanjutnya, media diimplementasikan di kelas. Sebelum bermain, mahasiswa diberikan pengantar materi agar lebih memahami penggunaan artikel kata benda dalam berbagai konteks. Selama implementasi, mahasiswa aktif berdiskusi dengan teman sebangku dan mencoba berbagai strategi untuk memilih artikel yang tepat. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 73,9% mahasiswa sangat setuju dan 26,1% setuju bahwa media ini membuat pembelajaran artikel kata benda menjadi lebih menarik, mempermudah pemahaman, dan membantu penguasaan materi.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui validasi materi dan media serta umpan balik mahasiswa. Validasi materi oleh Frau Nurhanifah Lubis, S.Pd., M.Si. memperoleh nilai 95, menilai kelengkapan, kejelasan, keterpahaman, kesesuaian topik, dan daya tarik materi. Validasi media oleh Todo Josafat Simanjuntak, S.Kom. juga memperoleh nilai 95, menilai kesesuaian konten dengan topik, desain visual, animasi, audio, navigasi, dan tata letak interaktif. Hasil ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif berbasis Scratch telah memenuhi kriteria kelayakan materi dan media, serta efektif mendukung pembelajaran artikel kata benda bahasa Jerman tingkat A1.

6. Hasil Produk

Hasil pengembangan berupa permainan edukatif untuk artikel kata benda bahasa Jerman tingkat A1. Permainan ini dirancang dengan kegiatan menebak artikel sesuai gambar, melengkapi kalimat rumpang, dan latihan benar salah, yang berfokus pada penggunaan artikel dalam kasus nominatif, akusatif, dan datif. Permainan ini dapat dipelajari di mana saja dan kapan saja, sehingga mahasiswa dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka secara fleksibel. Media ini dirancang untuk membuat proses belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan edukatif untuk artikel kata benda bahasa Jerman tingkat A1 telah berhasil dilakukan dengan menerapkan lima tahap model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap penggunaan artikel pada kasus nominatif, akusatif, dan datif. Implementasi media menunjukkan peningkatan keterlibatan dan motivasi mahasiswa selama pembelajaran. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sumber belajar yang efektif, interaktif, dan menyenangkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Afidah, N., & Subekti, F.E. (2024). *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Basicedu, 8(3), 1944–1952.



- Afifah, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Scratch Pada Topik "Di Dapur" Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jerman Di Hotel*. Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia, 1(5), 1499-1503.
- Aini, I., Hutagalung, S.M., & Lubis, N. (2024). *Gamifizierung Beim Lernen Deutsch Als Fremdsprache*. Studia: Journal des Deutschprogramm, 13(2), 1-8.
- Alhasir, A., & Mariatun, I., L. (2024). *Development of Scratch Educational Game-Based Learning Media to Improve Students' Problem-Solving Abilit.* Asatiza: Jurnal Pendidikan, 5(3). 246-254.
- Arifah, S.N., Fernando, Y. & Rusliyawati. (2022). *Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile*. Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA), 3(3), 295-315.
- Ayu, R.R. (2023). *Perancangan Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Aplikasi Scratch*. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, 12(3),153-160.
- Brüseke, R. (2018). *Deutsch Grammatik leicht A1*. München: Hueber Verlag
- Easter, F., Palilingan, V.R., Djamen, A.C. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa Paud*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2(2), 259-267.
- Harahap, H.J.P. (2018). *The Increase Of Writing Ability Through The Development Of Learning Media*. Proceedings of the 1st International Seminar on Foreign Language Teaching, Linguistics, and Literature (ISFLATEL-1) 2018, Digital Library of Medan State University, 331-336.
- Harahap, H.J.P. (2024). *Improving A2-Level German Syntax And Morphology Via Learningapps.Org: a Web-Based Approach*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. 57(2), 299-308.
- Hidayat, T., Herliawan, L. & Dani Hendra. (2021). *Analisis Aspek Grammatik A1 Dalam Buku Ajar Deutsch Echt Einfach Für Jugendliche A1.1 Und A1.2*, 11(1), 82-94.
- Jannah, N.S., et al. (2024). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Scratch SMAN 1 Sungai Puar*. Indonesian Research Journal on Education, 4(3), 1296–1304.
- Juliyana, G., et al. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Menggunakan Scratch Pada Pembelajaran IPAS Di SD Negeri Mekar Sari Kabupaten Musi Banyuasin*. Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi, 3(2), 282-289.
- Maulana, M.I., & Junianto, E. (2022). *Penerapan Model Addie Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android: Jurnal Responsif*, 4(1), 12-22.
- Okpatrioka. (2023). *Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1(1), 86-100.
- Purba, J.Y., et al. (2020). *Die Erstellung Des Lernspiels Im Deutschunterricht*. Studia: Journal des Deutschprogramms, 9(2), 1-12.
- Rahmawati, Y., et al. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Game Edukasi: Analisis Bibliometrik Menggunakan Software VOSViewer (2017-2022)*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, 13(2), 257-266.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute.



- R, Mantasiah., Yusri & Anwar M. (2021). *Belajar Tata Bahasa Jerman dengan Menggunakan Pendekatan Linguistik Penulis*. Bengkulu: Penerbit Elmarkazi.
- Saragih, N.A.V. (2024). *Die Erstellung eines Lernmediums für die Grammatik mit Hilfe der Applikation MIT App Inventor*. Studia: Journal des Deutschprogramm, 13(1), 1-8.
- Tubagus, M. (2020). *Teori dan Latihan Pengembangan Sistem Instruksional*. Yogyakarta: Deepublish.
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220 – 1230.