



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI UNDERCOVER

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA TO IMPROVE VOCABULARY USING THE UNDERCOVER APPLICATION

Dzulia Qarnawi¹, Herlina Jasa Putri Harahap²

Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan

Email: dzuliaqarnawi28@icloud.com

Article Info

Article history :

Received : 29-11-2025

Revised : 30-11-2025

Accepted : 02-12-2025

Pulished : 04-12-2025

Abstract

This study aims to develop game-based learning media through the Undercover application to improve students' vocabulary. The use of digital learning media is expected to create a more interesting, interactive, and enjoyable learning atmosphere so that it can increase student motivation and learning outcomes in mastering German vocabulary. The research method used is research and development with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects were 20 students from class C24. The data collection instruments included questionnaires. The results showed that the Undercover-based learning media developed was suitable for use as learning media. Thus, it can be concluded that the Undercover application is effective as a learning medium in improving German vocabulary mastery. This media can also be an innovative alternative for lecturers in creating more interesting learning in the digital era.

Keywords: *Learning Media, Vocabulary, Undercover Application*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan melalui aplikasi Undercover untuk meningkatkan kosakata mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran digital diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar mahasiswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Jerman. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian adalah mahasiswa kelas C24 sebanyak 20 mahasiswa. Instrumen pengumpulan data meliputi angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Undercover yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Undercover efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jerman. Media ini juga dapat menjadi alternatif inovatif bagi dosen dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik di era digital.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kosa Kata, Aplikasi Undercover

PENDAHULUAN

Bahasa dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Membangun hubungan dengan orang lain dan kemudian berkomunikasi disebut sebagai komunikasi. Bahasa sangat penting dalam kehidupan manusia. Salah satu bahasa asing yang paling berpengaruh di dunia adalah bahasa Jerman. Beberapa universitas di Indonesia juga menawarkan kursus atau program bahasa Jerman. Selain itu, ada beberapa lembaga yang secara aktif menawarkan pembelajaran bahasa Jerman, termasuk Goethe-Institut. Bahasa Jerman juga memiliki fungsi penting dalam dunia profesional dan akademis. Penguasaan bahasa Jerman dapat membuka peluang di bidang-bidang seperti



pendidikan, teknologi, dan ekonomi. Salah satu komponen terpenting dalam pembelajaran bahasa adalah kosakata. Penguasaan kosakata merupakan dasar untuk memahami kalimat atau hubungan tata bahasa dalam bahasa yang dipelajari.

Dalam perkembangan teknologi saat ini, aplikasi pembelajaran bahasa digital semakin penting. Salah satu teknologi yang sering dipilih adalah aplikasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, seperti aplikasi Undercover. Undercover adalah contoh aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kreatif dan menarik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa asing, termasuk kosakata bahasa Jerman. Aplikasi Undercover ini bertujuan untuk memperluas kosakata, karena siswa harus memahami, memilih, dan menggunakan kata-kata secara cerdas. Aplikasi ini juga dapat meningkatkan pemahaman kosakata siswa, kreativitas bahasa mereka, kemampuan komunikasi, dan strategi penggunaan kata-kata.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan deskriptif untuk mengembangkan media aplikasi tersembunyi. Penelitian ini juga lebih berfokus pada perluasan kosakata, termasuk kosakata bahasa Jerman, melalui penggunaan media aplikasi tersembunyi. Di dalam aplikasi, Anda akan mendapatkan kosakata yang sederhana. Data dalam penelitian ini terdiri dari kosakata, kalimat tentang kata benda dalam kehidupan sehari-hari, dan sumber datanya berasal dari buku “Mastering German Vocabulary” karya Bruce Donaldson tahun 2004 dan buku Netzwerk neu A2 karya Stefanie Dengler tahun 2020. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Pada tahap ini penulis melakukan analisis kebutuhan, analisis ini dilakukan untuk mengetahui masalah utama dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan menghafal dan memahami kosakata baru, siswa juga merasa cepat bosan karena pembelajaran kosakata sering dilakukan secara monoton dan tanpa media pendukung yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis permainan seperti aplikasi Undercover yang dapat membuat suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Tahap Desain

Dalam model penelitian pengembangan ini, desain merupakan suatu proses metodis yang diawali dengan penciptaan konsep dan konten dalam produk, dan fase desain ini juga memiliki tujuan utama yaitu menciptakan suatu program pembelajaran yang dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Pada tahap ini, penulis menentukan bagaimana aplikasi undercover akan digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran berdasarkan draft, misalnya, modul, bahan bacaan, dan media pembelajaran lainnya. Pada tahap ini, aplikasi Undercover yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata.



Tahap Implementasi

Pada tahap ini, aplikasi yang sudah dikembangkan menjadi media pembelajaran diimplementasikan. Media pembelajaran ini diujicobakan kepada mahasiswa di program studi Bahasa Jerman kelas C 2024. Implementasi media berlangsung dalam beberapa tahap yaitu: Fase pembukaan, Fase inti, dan Fase terakhir.

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, media pembelajaran divalidasi oleh para ahli. Evaluasi dilakukan untuk menilai apakah media pembelajaran sudah baik atau masih perlu ditingkatkan. Evaluasi terdiri dari dua bagian: evaluasi materi pembelajaran dan evaluasi media pembelajaran itu sendiri. Ahli materi dan ahli media mengevaluasi media yang telah dikembangkan berdasarkan aspek-aspek materi tersebut dan kelayakan media. Para ahli memberikan saran dan komentar untuk perbaikan materi pembelajaran. Evaluasi pada alat penilaian menggunakan skala 1-4: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (memuaskan), 1 (cukup).

KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi Undercover sebagai media pembelajaran dilakukan melalui tahapan model ADDIE dan menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan efektif. Aplikasi ini mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, dan penguasaan kosakata bahasa Jerman mahasiswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan berbasis permainan.

Aplikasi Undercover yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media sudah layak untuk diujikan sebagai media pembelajaran. Hal ini juga menunjukkan bahwa aspek tampilan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian materi yang telah terpenuhi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, L., & Fathimah, S. 2022. *Peningkatan Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jerman melalui Metode Cooperative Script*. Branch, R.M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach* Springer.
- Ballis, A. 2012. *Lernmedien und Lernaufgaben im Fokus der Deutschdidaktik. Zur Einführung*. Verlag Julius Klinkhardt. E-ISBN 978-3-7815-1839-1.
- Fitriyani, L, A. 2020. *Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Surabaya. Vol.8, No.1.
- Ghalebi, R, Sadighi, F, Bagheri, M, S. 2020. *Vocabulary Learning Strategies: A Comparative Study Of EFL Learners*. Creative Commons Attribution. E-ISSN 1824306.
- Harahap, H, J, P. 2024. *Improving A2-Level German Syntax and Morphology Via Learningapps.Org: a Web-Based Approach*. Journal Pendidikan dan Pengajaran. State University of Medan. Vol. 57, Nr. 2. E-ISSN 2549-2608.
- Kersten, S. 2010. *Das mentale Lexikon und Vokabellernen in der Grundschule*. Universität Hildesheim.



Vardana, M, A. 2023. *Keefektifan Aplikasi “Undercover” Dalam Meningkatkan Penambahan Kosakata Keterampilan Berbicara Pada Mahasiswa BIPA Universitas Walailak*. Universitas Negeri Surabaya. Vol.10, No.2.