



The Use of Anagram Game on *Educandy* Application in Learning German Vocabulary for Class of X-Bahasa at SMA Islam Kepanjen

Penerapan Permainan Anagram Berbasis Aplikasi *Educandy* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa SMA Islam Kepanjen

Shafa Marwa Nabila, Sri Prameswari Indriwardhani*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: sri.prameswari.fs@um.ac.id

Paper received: 4-8-2022; revised: 30-9-2022; accepted: 30-10-2022

Abstract

The anagram game on the Educandy application is one of the online learning media with an attractive appearance. Based on the experience and discussion of researchers with German language teachers at SMA Islam Kepanjen, there were many students in class X Bahasa who did not understand the correct writing of German vocabulary so that they need a suitable learning media. This study aimed to describe the use of anagram game on Educandy application in learning German vocabulary for students of X-Bahasa class at SMA Islam Kepanjen as well as students' responses related to the use of the media. The researcher used a qualitative approach with descriptive research type and used observation sheets and questionnaire sheets as research instruments. The results of observations show that almost the entire series of German vocabulary learning activities are in line with the existing lesson plan. The data obtained from the questionnaires also show that the application of anagram games on the Educandy application receives positive responses from students of class X Bahasa at SMA Islam Kepanjen. Students are happy, excited, and helped during the learning process. They also agreed that anagram game on the Educandy application is suitable to be applied for further German language learning.

Keywords: anagram; Educandy; German

Abstrak

Permainan anagram berbasis aplikasi Educandy adalah salah satu media edukasi *online* dengan tampilan yang menarik. Berdasarkan pengalaman dan diskusi peneliti dengan guru bahasa Jerman di SMA Islam Kepanjen, ada banyak siswa kelas X Bahasa yang belum memahami penulisan kosakata bahasa Jerman dengan benar sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan permainan anagram berbasis aplikasi Educandy dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman siswa kelas X Bahasa SMA Islam Kepanjen dan mengetahui respons siswa terkait penerapan media tersebut. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan lembar observasi dan lembar kuesioner sebagai instrumen penelitian. Hasil pengamatan terhadap penerapan permainan anagram berbasis aplikasi Educandy dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman oleh observer menunjukkan bahwa hampir seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Jerman telah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang ada. Data yang terkumpul dari lembar kuesioner menunjukkan penerapan permainan anagram berbasis aplikasi Educandy mendapatkan respons positif dari siswa kelas X Bahasa SMA Islam Kepanjen. Siswa senang, bersemangat dan terbantu dalam penerapan permainan anagram berbasis aplikasi Educandy untuk melatih kosakata dalam pembelajaran bahasa Jerman. Siswa sepakat bahwa permainan anagram berbasis aplikasi Educandy cocok diterapkan pada pembelajaran bahasa Jerman selanjutnya.

Kata kunci: anagram; Educandy; bahasa Jerman

1. Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa adalah salah satu hal yang penting untuk dikuasai karena manusia berkomunikasi dan berinteraksi dengan menggunakan bahasa. Seperti yang diungkapkan oleh Wibiesasmita (2018) bahwa bahasa merupakan alat utama bagi manusia untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa, tidak terkecuali bahasa asing merupakan hal yang penting untuk diajarkan kepada siswa. Bahasa asing selain bahasa Inggris, seperti bahasa Jerman, Mandarin, Perancis, Jepang dan Arab pada umumnya dapat dipelajari ketika siswa memasuki jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) (Santoso, 2014).

Ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa saat belajar bahasa Jerman. Kristanto (2015) menyebutkan bahwa empat keterampilan tersebut meliputi (1) keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), (2) keterampilan menyimak (*Hörverstehen*), (3) keterampilan membaca (*Leseverstehen*), dan (4) keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Selain keempat keterampilan tersebut, Ismiyanti dan Muddin (2017) mengungkapkan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang juga dipengaruhi oleh kualitas dan kuantitas kosakata yang dimiliki. Untuk meningkatkan kualitas tersebut, siswa harus memiliki kekuasaan menulis kosakata dengan benar serta diperlukan media yang menarik dan tepat agar siswa dapat dengan mudah menghafalkan kosakata bahasa Jerman dengan susunan huruf yang tepat.

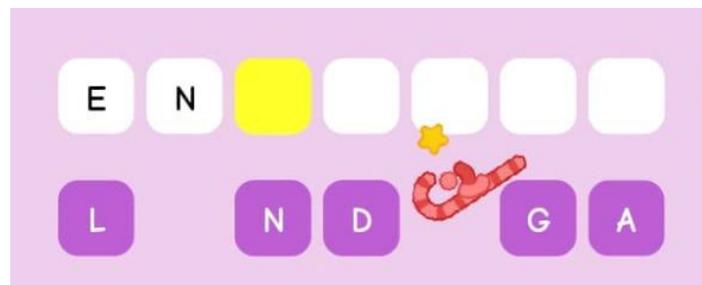
Berdasarkan pengalaman dan diskusi peneliti dengan guru mata pelajaran bahasa Jerman setelah pelaksanaan kegiatan asistensi mengajar di SMA Islam Kepanjen, ditemukan banyak siswa, khususnya dari kelas X Bahasa, masih belum memiliki pemahaman penuh mengenai penulisan kosakata dalam bahasa Jerman. Hal ini dapat menjadi penghambat dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya pada keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Masih dalam kerangka proses pembelajaran juga, Fatimah dan Kartikasari (2018) berpendapat bahwa strategi pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya strategi pembelajaran yang menarik, pendidik dapat memvariasikan penerapan metode dan media dalam proses pembelajaran.

Budiman, Hasudungan, dan Khoiri (2017) menjelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Dalam proses pembelajaran di kelas, terdapat banyak media yang dapat digunakan, meskipun tidak semuanya pasti berhasil. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, maka diperlukan adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa. Bayanah (2019) menjelaskan apabila interaksi antara kedua pihak tersebut terjalin dengan baik, maka suasana kelas yang baik juga akan tercipta. Pada akhirnya, siswa akan semakin bersemangat dalam proses pembelajaran.

Ada banyak media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata. Dalam hal ini, peneliti tertarik untuk menerapkan aplikasi *Educandy*. Abidin, Aljamaliah, Rakhmayanti, dan Anggraeni (2022) menyebutkan bahwa kelebihan aplikasi *Educandy* sebagai media edukasi untuk membuat kuis adalah tampilannya yang menarik dan menyenangkan. Andrian, Risa, dan Rahmattullah (2022) menyebutkan, terdapat beberapa fitur *game* yang disajikan oleh *Educandy*, seperti *word search*, *hangman*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, *multiple choice*, dan *anagrams*. Lebih lanjut, Ulya (2021) menjelaskan bahwa melalui media permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* ini,

pendidik dapat memberikan stimulus bagi siswa agar dapat lebih memahami suatu materi termasuk penulisan kosakata.

Dari fitur-fitur permainan yang sudah disebutkan sebelumnya, peneliti menerapkan permainan anagram untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman di kelas X Bahasa SMA Islam Kepanjen. Anagram merupakan permainan kata pertama di Eropa yang terkenal pada abad pertengahan (Safitri & Marhum, 2020). Permainan ini dilakukan dengan cara menyusun ulang huruf dari kata asli untuk membuat kata atau frasa baru yang tepat. Sebagai contoh dari kata "Deutschland" akan diacak menjadi "elsdchdutna" dan siswa akan diperintahkan untuk menyusun huruf-huruf acak tersebut ke dalam kosakata bahasa Jerman sesuai tema tertentu dengan makna yang tepat (lihat gambar 1). Safitri dan Marhum (2020) menjelaskan lebih lanjut bahwa anagram dapat diaplikasikan sebagai cara belajar yang menarik untuk menambah kosakata seseorang dan dapat memotivasi serta mendorong minat siswa untuk belajar kosakata.



Gambar 1. Permainan Anagram

Penelitian ini berfokus pada tema *andere Länder, andere Sprachen* atau negara-negara beserta bahasanya. Penentuan tema ini berdasarkan pada pengalaman dan diskusi peneliti dengan guru mata pelajaran saat melaksanakan kegiatan asistensi mengajar, bahwa terdapat banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk menghafal dan menyusun huruf menjadi kosakata bahasa Jerman yang tepat.

Sebelumnya, Yunitasari, Santoso, dan Sapto (2019) telah melakukan penelitian mengenai permainan anagram yang berjudul "Pengaruh Metode Permainan Teka-Teki Silang dan Anagram terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV". Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa anagram dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam menyusun kata-kata berdasarkan huruf acak yang disajikan dengan benar sesuai dengan perintah. Berikutnya, Safitri dan Marhum (2020) juga telah melakukan penelitian tentang anagram dengan judul "Improving Students Vocabulary Mastery by Using Anagram Game". Pada penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan anagram dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VIII MTS Negeri 2 Donggala. Ulya (2021) juga telah membuktikan keefektifan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada penelitiannya yang berjudul "Penggunaan *Educandy* dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia".

Pada penelitian yang dilakukan oleh Yunitasari dkk. (2019) dan Safitri dan Marhum (2020), permainan anagram diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris tanpa menggunakan aplikasi, sedangkan Ulya (2021) melakukan penelitian terhadap seluruh fitur permainan kata pada aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam penelitiannya, Ulya menemukan bahwa aplikasi *Educandy* kurang tepat apabila digunakan

sebagai media untuk ujian karena guru tidak dapat mengetahui hasil jawaban dan nilai siswa setelah mengerjakan kuis. Dari hasil penelitian-penelitian yang disebutkan dapat diketahui bahwa belum ada peneliti yang secara khusus membahas penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy*, sementara pada penelitian terdahulu peneliti menerapkan seluruh fitur permainan yang ada pada aplikasi tersebut. Oleh karena itu, pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan fitur anagram pada aplikasi *Educandy* sebagai media untuk berlatih menyusun kosakata bahasa Jerman.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Permainan Anagram Berbasis Aplikasi *Educandy* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa SMA Islam Kepanjen". Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan dan respons siswa kelas X Bahasa terhadap penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy*.

2. Metode

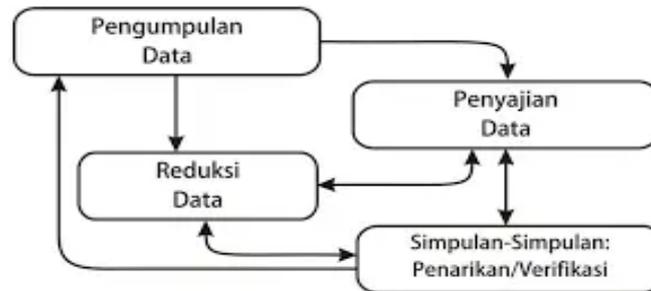
Penelitian mengenai penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* dilaksanakan di SMA Islam Kepanjen, tepatnya di Jl. Diponegoro No.152, Ardirejo, Kecamatan Kepanjen, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65163. Proses pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan pada hari Rabu, 30 Maret 2022 secara luring. Alokasi waktu untuk penelitian mengenai penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman adalah 3 jam pelajaran/90 menit mulai pukul 11:00-12:30.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sehingga data-data yang terkumpul dideskripsikan dalam bentuk kata-kata. Moleong (2014) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara yang deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks tertentu yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Sumber data pada penelitian ini adalah proses pembelajaran di kelas saat menerapkan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* dan 14 orang siswa. Peneliti menggunakan lembar observasi dan lembar kuesioner sebagai instrumen penelitian untuk mengumpulkan data. Lembar observasi digunakan sebagai bentuk pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap proses penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* oleh dua observer. Pada lembar observasi, peneliti membutuhkan jawaban yang pasti sehingga digunakan skala Guttman dengan dua alternatif jawaban yakni, Ya dan Tidak. Pertimbangan ini didasarkan pada teori oleh Sugiyono (2013) bahwa skala Guttman bisa digunakan apabila peneliti ingin mendapatkan jawaban yang tegas dari dua alternatif jawaban yang pasti. Selanjutnya, untuk mengetahui respons siswa, peneliti menggunakan lembar kuesioner yang diisi oleh siswa setelah guru model menerapkan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy*. Menurut Sugiyono (2013), peneliti dapat menggunakan skala *Likert* apabila ingin mengetahui pendapat dan persepsi seseorang mengenai suatu fenomena sosial. Oleh karena itu, lembar kuesioner tersebut menggunakan skala *Likert* untuk mengetahui respons atau pendapat siswa dengan empat alternatif jawaban yang terdiri dari sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Disebutkan oleh Sidiq dan Choiri (2019) bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai alat utama atau *key instrument*. Peneliti memiliki peran aktif dalam seluruh

rangkaian kegiatan penelitian, mulai dari merancang proses penelitian, bertindak sebagai guru model, mengumpulkan dan menganalisis data yang diperlukan, hingga melaporkan hasil dari penelitian. Peneliti menggunakan teori milik Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) dalam melakukan analisis data. Berikut disajikan alur dari tahapan dari analisis data tersebut.



Gambar 2. Bagan Analisis Data Model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014)

(1) Reduksi Data

Pada tahap ini, peneliti berfokus untuk memilih dan merangkum data-data yang diperoleh di lapangan sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti mempelajari dan mengelompokkan data-data yang sudah dikumpulkan melalui lembar observasi dan kuesioner.

(2) Penyajian Data

Langkah kedua adalah menyajikan data-data yang sudah dikelompokkan dalam bentuk kalimat yang bersifat naratif. Pada tahap ini, peneliti mendeskripsikan seluruh data dari lembar observasi dan kuesioner pada bagian hasil.

(3) Menarik Kesimpulan

Setelah melalui tahap reduksi dan penyajian data, peneliti menarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Untuk mengecek keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik ini dilakukan dengan cara mengecek data yang sudah ada melalui beberapa sumber dan dimintakan kesepakatan (*member check*) kepada sumber data tersebut (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini terdapat 14 kesepakatan (*member check*) sesuai dengan jumlah responden atau sumber data yang hadir saat penelitian dilaksanakan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru model mata pelajaran terkait. Terdapat dua observer yang terlibat dalam penelitian, yakni satu guru mata pelajaran bahasa Jerman SMA Islam Kepanjen dan satu mahasiswa program studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman. Siswa yang terlibat dalam penelitian sebanyak 14 orang dari jumlah keseluruhan sebanyak 17 orang dengan keterangan dua siswa tidak hadir karena sakit dan satu siswa tidak hadir tanpa keterangan. Proses pelaksanaan penelitian mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan mengacu pada bahan ajar *Deutsch echt einfach* A.1.1 pada tema *andere Länder, andere Sprachen*.

3.1. Hasil

Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kegiatan pembelajaran terbagi menjadi 3, yakni (1) kegiatan pendahuluan, (2) kegiatan inti, dan (3) kegiatan penutup.

Berikut penjelasan mengenai kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada hasil observasi oleh guru mata pelajaran terkait dan teman sejawat. Berikut hasil dari lembar observasi disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Rekapitulasi lembar observasi nomor 1-3

No.	Aspek yang diamati	0.1		0.2	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
<i>Kegiatan Pendahuluan</i>					
1.	Pendidik memberi salam kepada siswa.	√		√	
2.	Pendidik memeriksa kehadiran siswa.	√		√	
3.	Pendidik memimpin doa sebelum dimulainya pembelajaran.	√		√	
<i>Kegiatan Inti</i>					
4.	Pendidik menjelaskan secara singkat mengenai tema <i>andere Länder, andere Sprachen</i> .	√		√	
5.	siswa menjodohkan kosakata mengenai <i>andere Länder</i> dan <i>andere Sprachen</i> yang sesuai secara bersama-sama dengan bimbingan pendidik.	√		√	
6.	Pendidik melakukan tanya jawab sederhana dengan siswa terkait <i>andere Länder, andere Sprachen</i> .	√		√	
7.	siswa diminta untuk membuka <i>link</i> permainan anagram berbasis aplikasi <i>Educandy</i> .	√		√	
8.	Pendidik memberikan arahan terkait jalannya permainan.	√		√	
9.	siswa memainkan anagram berbasis aplikasi <i>Educandy</i> terkait tema <i>andere Länder, andere Sprachen</i> .	√		√	
10.	Pendidik membagikan lembar soal latihan kosakata mengenai tema <i>andere Länder, andere Sprachen</i> .	√		√	
11.	siswa mengerjakan lembar soal latihan kosakata mengenai tema <i>andere Länder, andere Sprachen</i> .	√		√	
<i>Kegiatan Penutup</i>					
12.	Pendidik memberi kesimpulan mengenai materi yang sudah dijelaskan.		√	√	
13.	Pendidik membagikan lembar angket kuesioner terkait penerapan permainan anagram berbasis aplikasi <i>Educandy</i> .	√		√	
14.	siswa diminta untuk mengisikan kuesioner sesuai dengan perintah yang diberikan.	√		√	
15.	Pendidik memberikan salam penutup kepada siswa.	√		√	

Sesuai dengan data hasil observasi pada pernyataan pertama, guru model mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dalam bahasa Jerman "*Guten Tag!*" dan kemudian siswa menjawab "*Guten Tag!*". Selanjutnya, guru model melakukan presensi untuk memeriksa kehadiran dengan memanggil nama siswa satu persatu dan siswa yang hadir memberikan respons dalam bahasa Jerman "*ich bin da!*" atau "*da bin ich!*". Hal tersebut sesuai dengan butir pernyataan kedua pada lembar observasi. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru

model terlebih dahulu memimpin doa agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sampai akhir.

Selanjutnya adalah penjelasan secara singkat mengenai tema *andere Länder, andere Sprachen* 'negara lain, bahasa lain' oleh guru model. Sebelumnya siswa sudah pernah belajar mengenai tema tersebut dengan guru pamong. Sebagai stimulus untuk mengingat kembali materi sebelumnya, guru model mengajak siswa untuk menjodohkan kosakata mengenai *andere Länder* dengan *andere Sprachen* yang tepat secara bersama-sama. Siswa diminta untuk menarik garis antara bendera dan nama negara dengan bahasa yang digunakan oleh negara tersebut di papan tulis. Kemudian guru model membagikan *link* permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* kepada siswa. Sebelum memulai permainan, guru model menjelaskan arahan terkait jalannya permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* kepada siswa.

Luaran dari penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* sebagai media untuk berlatih menyusun kosakata bahasa Jerman yang terkait dengan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal dengan cara menulis kalimat mengenai tema *andere Länder, andere Sprachen*. Lembar soal ini digunakan sebagai tolak ukur siswa terkait penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* saat mengisi lembar kuesioner di akhir pembelajaran.

Tahap terakhir dari pembelajaran adalah kegiatan penutup. Guru model merancang kegiatan penutup menjadi empat bagian. Kegiatan penutup diawali dengan guru model memberikan kesimpulan mengenai materi yang sudah dijelaskan dengan cara membahas kembali materi dari hasil permainan anagram dan latihan soal. Kemudian guru model membagikan lembar kuesioner terkait penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* kepada siswa. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam penutup oleh guru model sebelum meninggalkan ruang kelas.

Peneliti mengumpulkan respons siswa terhadap penerapan permainan anagram berbasis *Educandy* melalui kuesioner yang diisi oleh siswa saat akhir pembelajaran. Peneliti menyajikan lima pernyataan mengenai penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* dalam lembar kuesioner. Respons jawaban dibatasi dengan empat alternatif jawaban yakni, sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) sesuai dengan pendapat mereka. Siswa juga diberi kebebasan untuk memberikan respons jawaban mengenai kelebihan dan kekurangan dari penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy*.

Tabel 2. Rekapitulasi lembar kuesioner

Pertanyaan tertutup		SS	S	TS	STS
No.	Pernyataan				
1.	Petunjuk penggunaan permainan anagram berbasis aplikasi <i>Educandy</i> sudah dijabarkan dengan jelas oleh guru/peneliti.	8	6		
2.	Penerapan permainan anagram berbasis aplikasi <i>Educandy</i> membantu saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.	9	5		
3.	Penerapan permainan anagram berbasis aplikasi <i>Educandy</i> dapat membantu melatih kosakata bahasa Jerman mengenai tema <i>andere Länder, andere Sprachen</i> .	6	8		
4.	Pembelajaran dengan menggunakan permainan anagram berbasis aplikasi <i>Educandy</i> menyenangkan.	8	6		
5.	Pembelajaran menggunakan permainan anagram berbasis aplikasi <i>Educandy</i> cocok untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Jerman selanjutnya.	7	7		

Tabel 2. Rekapitulasi lembar kuesioner (Lanjutan)

Pertanyaan terbuka		
No.	Pertanyaan	Jawaban
6.	Menurut saya, kelebihan permainan anagram berbasis aplikasi <i>Educandy</i> adalah...	<ul style="list-style-type: none"> • Memudahkan untuk menghafalkan kosakata. • Membantu kita untuk menghafal kosakata bahasa Jerman, tidak membosankan melainkan menambah semangat belajar. • Memudahkan untuk menghafal kosakata. • Mudah untuk menggunakan aplikasi tersebut dan tampilannya menyenangkan. • Dari tampilannya karena menggunakan warna-warni membuat kita yang belajar tidak merasa bosan dan untuk menu mengulang agar kami lebih paham dengan materi yang ada. • Memudahkan dalam mempelajari kosakata Jerman. • Dapat melatih penulisan untuk lebih teliti dan memudahkan tulisan bahasa Jerman. • Dapat melatih saya untuk mudah memahami bahasa Jerman. • Aplikasi <i>Educandy</i> sangat mudah mengerjakan atau mempelajari materi. • Permainannya sangat seru, mudah dipahami, membantu melatih kosakata bahasa Jerman, dapat bermain sambil belajar. • Menurut saya permainan anagram berbasis <i>Educandy</i> baik dan membantu dalam penyusunan huruf/kosakata yang salah. • Sangat menyenangkan dan menarik bisa membantu saya mengikuti pelajaran. • Kelebihannya adalah dapat melatih kosakata bahasa Jerman dan dapat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. • Saya dapat penerapan dari aplikasi <i>Educandy</i> dan sangat membantu saya dalam melatih kosakata.
7.	Menurut saya, kekurangan permainan anagram berbasis aplikasi <i>Educandy</i> adalah ...	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>game</i> tidak bisa dipencet. • Huruf pada aplikasi <i>Educandy</i> terlalu kecil sehingga sulit untuk ditekan • Tidak ada kekurangan. • Huruf atau kotak huruf yang kecil membuat saya kesusahan untuk menekan yang akan saya pilih. • Waktu, sebaiknya diberi timer agar melihat kemampuan kecepatan kita dalam mengerjakan jadi diberi batas waktu. • Ketika bermain di ponsel, balok-balok huruf terlalu kecil sehingga dapat membuat salah tekan sehingga mengurangi poin atau skor. • Angka dalam kotak <i>Educandy</i> terlalu kecil dan dekat sehingga saya agak kesusahan untuk menekannya. • Angka dan tulisannya agak kekecilan jadi agak susah untuk memencetnya. • Kekurangannya huruf di aplikasi terlalu kecil. • Huruf terlalu kecil. • Menurut saya tidak ada. • Menurut saya tidak ada. • Kekurangannya adalah permainan anagram berbasis aplikasi <i>Educandy</i> ini tidak dijabarkan dengan jelas oleh guru peneliti. • Tulisannya atau abjadnya terlalu kecil sehingga agak sulit untuk dipencet.

Pada pernyataan pertama, siswa merasa petunjuk penggunaan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* dijabarkan dengan jelas oleh guru model/peneliti. Hal ini dibuktikan dengan adanya delapan siswa yang menyatakan sangat setuju (SS) dan enam siswa yang

menyatakan setuju (S). Pada pernyataan kedua terdapat sembilan siswa yang menyatakan sangat setuju (SS) dan lima siswa setuju (S). Hal tersebut membuktikan bahwa siswa terbantu oleh penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* sehingga lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pernyataan ketiga membahas mengenai permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* dapat membantu melatih kosakata bahasa Jerman mengenai tema *andere Länder, andere Sprachen*. Terdapat enam siswa yang sangat setuju (SS) dan delapan siswa setuju (S) terhadap pernyataan nomor 3 tersebut. Selanjutnya, siswa juga merasa bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* menyenangkan yang dibuktikan dengan delapan siswa sangat setuju (SS) dan enam siswa setuju (SS) terhadap pernyataan tersebut. Pada butir pernyataan terakhir terdapat tujuh siswa yang sangat setuju (SS) dan tujuh siswa lainnya setuju (S) terhadap pernyataan bahwa pembelajaran menggunakan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* cocok untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Jerman selanjutnya.

Dari tabel rekapitulasi data hasil kuesioner di atas, terlihat bahwa siswa merasa senang dengan penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran bahasa Jerman di kelas. Hal ini selaras dengan butir pernyataan pertama bahwa siswa bersemangat dan terbantu dalam mempelajari kosakata karena permainan dirasa menarik dan tidak membosankan. Meskipun demikian, bagi siswa permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* tetap tidak lepas dari kekurangan. Hal ini didukung oleh respons siswa pada butir pertanyaan ke-7. Mayoritas siswa berpendapat bahwa tampilan, tulisan serta tombol pada aplikasi *Educandy* terlalu kecil sehingga siswa kesulitan saat menyusun kosakata dan mendapatkan pengurangan poin.

3.2. Pembahasan

Pembelajaran melalui media permainan interaktif sangat digemari oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Haryanto dan Adiwiharja (2015) bahwa belajar dengan menggunakan media interaktif akan membuat siswa senang dan tertarik sehingga lebih mudah untuk mengingat materi yang dipelajari. Peneliti menerapkan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa kelas X Bahasa SMA Islam Kepanjen. Penelitian dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau 3 jam pelajaran dengan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada kegiatan penutup, guru model memaparkan kesimpulan materi pembelajaran untuk membantu siswa mengingat kembali poin dari materi yang diajarkan. Pada hasil lembar observasi terdapat jawaban bias yakni, satu observer setuju bahwa peneliti sudah memaparkan kesimpulan sedangkan satu observer lainnya tidak setuju. Terkait dengan tujuan penarikan kesimpulan, Ismail (2011) menjelaskan bahwa kesimpulan diberikan agar guru dan siswa dapat meninjau ulang ide-ide pokok dari materi yang sudah diajarkan. Pada penelitian ini, peneliti hanya memaparkan hasil dari latihan soal yang sudah dikerjakan sehingga kurang tepat apabila dikatakan sebagai kesimpulan mengenai materi yang sudah diajarkan. Oleh karena itu peneliti mengirimkan rangkuman materi yang telah diajarkan kepada salah satu perwakilan kelas.

Sesuai dengan rekapitulasi hasil kuesioner, siswa sepakat bahwa guru model sudah menjabarkan petunjuk permainan dengan jelas. Penjabaran petunjuk oleh guru model sangat penting agar penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* dapat berjalan dengan lancar. Sehubungan dengan hal itu, Firdayanti, Retoliah, dan Rustam (2021) menyebutkan bahwa menjabarkan tata cara atau petunjuk suatu media pembelajaran adalah salah satu peran guru sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran.

Permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* memiliki tampilan menarik dan berwarna sehingga siswa menjadi lebih senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran serta dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat Hartanti (2019) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa nyaman, senang dan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan pola permainan yang asik dan mudah dipahami, siswa sepakat bahwa permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* cocok untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Jerman selanjutnya.

Adapun kekurangan dari permainan anagram berbasis *Educandy* adalah tampilan huruf yang disajikan terlalu kecil sehingga siswa mengalami kesulitan saat memencet opsi jawaban yang tepat. Monica (2010) menjelaskan bahwa semakin kecil ukuran huruf yang digunakan maka semakin kecil juga tingkat keterbacaannya. Hal ini dapat membuat mata siswa menjadi cepat lelah apabila menerapkan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* terlalu lama. Berdasarkan hasil kesepakatan (*member check*), seluruh responden telah sepakat bahwa informasi yang disampaikan oleh peneliti telah sesuai dengan data yang didapat di lapangan.

4. Simpulan

Penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* untuk siswa kelas X Bahasa SMA Islam Kepanjen berlangsung sesuai yang direncanakan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Respons siswa terhadap penerapan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* adalah siswa merasa senang, bersemangat bahkan terbantu saat proses pembelajaran. Meskipun tampilan, tulisan serta tombol pada aplikasi *Educandy* terlalu kecil, siswa sepakat bahwa permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy* cocok untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Jerman selanjutnya. Siswa dapat lebih mudah memahami dan menghafal kosakata bahasa Jerman mengenai tema *andere Länder, andere Sprachen* setelah berlatih dengan permainan anagram berbasis aplikasi *Educandy*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak terkait dengan melihat kembali pada permasalahan yang terjadi. Saran tersebut adalah perlu adanya variasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan lebih bersemangat. Upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan menerapkan berbagai macam media serta metode yang menarik. Selain itu, besar harapan agar peneliti selanjutnya lebih memperhatikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) saat mengajar.

Daftar Rujukan

- Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Educandy di kelas V SD. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230–1242. doi: <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>
- Andrian, M., Risa, N. F., & Rahmattullah, M. (2022). Penerapan media aplikasi berbasis web Educandy sebagai tes pembelajaran prakarya di era digital. *Proceedings of Seminar Nasional Prospek I*, 1(1), 81–86. Retrieved from <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1729/1272>
- Bayanah, S. (2019). Pengaruh suasana kelas terhadap hasil belajar pembuatan busana industri di Sekolah Menengah Kejuruan. *KELUARGA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 5(1), 160–166. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/keluarga/article/view/3840>
- Budiman, E., Hasudungan, R., & Khoiri, A. (2017). Online game “Pics and Words” sebagai media edukasi bahasa Inggris berbasis HTML. *Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 2(1), 381–386. Retrieved from <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/SAKTI/article/view/289>
- Fatimah, & Kartikasari, R. D. (2018). Strategi belajar dan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bahasa. *Pena Literasi*, 1(2), 108–113. doi: <https://doi.org/10.24853/pl.1.2.108-113>

- Firdayanti, A., Retoliah, & Rustam. (2021). Peran guru dalam penggunaan alat permainan edukatif untuk pengenalan bentuk Geometri di RA DWP 1 KANWIL Departemen Agama Provinsi Sulawesi Tengah. *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 14–24. doi: <https://doi.org/10.24239/abulava.Vol2.Iss1.16>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game Kahoot berbasis hypermedia. *Proceedings of Seminar Nasional Penelitian dan Ealuasi Pendidikan 2019*, 1(1), 78–85. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Haryanto, F. D., & Adiwiharja, C. (2015). Media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga berbasis web. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 1(2), 266–274. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/view/260>
- Ismail, M. I. (2011). Pemberian rangkuman sebagai strategi pembelajaran. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1), 48–57. doi: <https://doi.org/10.30998/formatif.v1i1.62>
- Ismiyanti, R., & Muddin, M. (2017). Korelasi antara penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan keterampilan menulis kalimat sederhana siswa kelas X SMA Negeri 1 ALLA kabupaten Enrekang. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(1), 35–44. doi: <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2988>
- Kristanto, D. H. (2015). Anwendung der talking stick lernmodell. *Laterne: Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, 4(1), 49–60. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/250124-penerapan-model-pembelajaran-talking-sti-825458fd.pdf>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif [edisi revisi]* (32nd ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Monica. (2010). Pengaruh warna, tipografi, dan layout pada desain situs. *Humaniora*, 1(2), 459–468. doi: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2887>
- Safitri, D. A., & Marhum, M. (2020). Improving students vocabulary mastery by using anagram game. *E-Journal of English Language Teaching Society*, 8(1). Retrieved from <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/ELTS/article/view/15778>
- Santoso, I. (2014). Pembelajaran bahasa asing di Indonesia: Antara globalisasi dan hegemoni. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(1), 1–11. doi: https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v14i1.696
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan* (Ed., A. Mujahidin). Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Sugiyono, S. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63. doi: <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Wibiasmita, A. (2018). *Upaya peningkatan keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul melalui teknik concept sentence* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta). Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/18984>
- Yunitasari, S. N., Santoso, A., & Sapto, A. (2019). Pengaruh metode permainan kata teka-teki silang dan anagram terhadap penguasaan kosakata siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(2), 202–205. doi: <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i2.11974>