



Pengembangan Media Pembelajaran untuk Kompetensi Tata Bahasa pada Tingkat A1 bagi Siswa SMA

Enjel Muti Sitompul^{1*}, Suci Pujiastuti²

^{1,2} Fakultas Bahasa & Seni, Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Penulis Korespondensi: mutisitompulenjel@gmail.com

Abstract. *This study aims to develop an interactive learning medium on the Gimkit platform with the topic of modal verbs at the A1 level. The research method applies a qualitative approach using the model of Richey & Klein (2017), which consists of three stages: (1) planning, (2) development, and (3) evaluation. The data source of this study is the book *Grammatik aktiv A1–B1* by Friederike Jin and Ute Voß (2014), Chapter 5, pages 16–18, focusing on the topics: (1) conjugation of modal verbs in the present tense, (2) conjugation of modal verbs in the past tense, and (3) comparison of modal verbs in the present and past tenses. The learning medium was validated by a material expert with a score of 95 and by a media expert with a score of 90; both results fall into the category “very good.” Based on these results, the Gimkit learning medium on the topic of modal verbs is considered suitable and effective for teaching German at the A1 level in senior high schools, both for independent learning and for classroom instruction.*

Keywords: *Development; Gimkit; Grammar A1; Learning Medium; Modal Verbs.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada platform *Gimkit* dengan topik verba modal pada tingkat A1. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan model Richey & Klein (2017) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pengembangan, dan (3) evaluasi. Sumber data penelitian ini adalah buku *Grammatik aktiv A1–B1* karya Friederike Jin dan Ute Voß (2014), Bab 5, halaman 16–18, dengan fokus pada topik: (1) konjugasi verba modal dalam Präsens, (2) konjugasi verba modal dalam Präteritum, serta (3) perbandingan konjugasi verba modal dalam Präsens dan Präteritum. Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dengan skor 95 dan oleh ahli media dengan skor 90; kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori “Sangat baik”. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Gimkit* dengan topik verba modal dinilai layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1 di SMA, baik untuk pembelajaran mandiri maupun pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Gimkit; Media Pembelajaran; Pengembangan; Tata bahasa A1; Verba Modal.

1. LATAR BELAKANG

Globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang teknologi dan pendidikan. Tanpa dukungan teknologi, pendidikan tidak akan mampu memenuhi tuntutan era digital. Sebaliknya, perkembangan teknologi juga tidak akan berjalan optimal tanpa adanya pendidikan yang berkualitas. Hal ini menunjukkan bahwa keduanya saling bergantung untuk melahirkan individu yang berpengetahuan dan berdaya saing.

Seiring dengan kemajuan teknologi, akses terhadap sumber belajar semakin praktis. Oleh karena itu, lembaga pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut agar dapat menghasilkan lulusan yang kompeten sesuai dengan tuntutan global. Yuliza (2023:34) menegaskan bahwa pendidikan berperan penting dalam menjamin keberlangsungan kehidupan bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Teknologi juga membuka peluang besar untuk menghadirkan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik. Namun, kenyataannya banyak sekolah yang masih menggunakan metode konvensional yang mendominasi proses belajar mengajar. Menurut Nabilah dan Puspasari (2025:184), meskipun teknologi semakin maju, masih banyak guru yang belum memanfaatkannya secara optimal, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Hal ini sejalan dengan Afandi dkk. (2024:77), yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital yang tidak maksimal membuat siswa kurang terlibat dalam proses belajar dan tidak memahami materi dengan baik. Hidayati (dalam Agustina dkk., 2024:1476) juga menambahkan bahwa metode ceramah yang digunakan secara terus-menerus tanpa disertai media pembelajaran dapat menurunkan aktivitas serta motivasi siswa, sehingga mereka tidak mampu berkonsentrasi mengikuti pembelajaran hingga akhir.

Saat ini, pembelajaran bahasa asing menjadi sangat penting agar siswa mampu berkomunikasi dan bersaing di tingkat internasional. Selain bahasa Inggris, bahasa Jerman termasuk salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah menengah atas di Indonesia. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013. Dalam peraturan tersebut, bahasa Jerman diajarkan sebagai muatan lokal tambahan atau mata pelajaran pilihan dalam rumpun mata pelajaran bahasa. Salah satu alasan pentingnya mempelajari bahasa Jerman adalah peran Jerman yang besar dalam bidang ekonomi dan pendidikan di tingkat global. Jerman dikenal sebagai salah satu negara eksportir terbesar di dunia dan memiliki sistem pendidikan berkualitas tinggi yang juga terbuka bagi mahasiswa internasional. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Jerman dapat membuka beragam peluang pendidikan maupun karier dalam konteks internasional. Hal ini sejalan dengan penjelasan Litualy dkk. (2022:254) bahwa Jerman merupakan negara eksportir terbesar di dunia dan memiliki sistem pendidikan yang unggul.

Dalam mempelajari bahasa Jerman, siswa harus menguasai empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut hanya dapat berkembang secara efektif apabila didukung oleh kompetensi tata bahasa yang baik. Tata bahasa berfungsi sebagai pedoman dalam memahami struktur kalimat pada keterampilan menyimak dan membaca, serta dalam menyusun kalimat yang benar dan terstruktur pada keterampilan berbicara dan menulis. Dengan demikian, tata bahasa menjadi elemen fundamental yang tidak dapat dipisahkan dari pengembangan kompetensi berbahasa secara menyeluruh.

Bagi pemula, pembelajaran bahasa Jerman dimulai dari tingkat paling dasar, yaitu A1. Pada tingkat ini, siswa diperkenalkan dengan struktur kalimat sederhana, kata kerja dasar, serta aturan tata bahasa lainnya. Pemahaman tata bahasa pada tingkat A1 sangat penting agar siswa mampu membentuk kalimat yang benar, baik dari segi urutan kata maupun fungsi kata. Salah satu komponen tata bahasa pada tingkat A1 yang harus dikuasai siswa adalah verba modal (Modalverben), yaitu kata kerja bantu yang digunakan untuk menyatakan *müssen*, *dürfen*, *können*, *wollen*, *sollen*, dan *möchten*. Verba modal tidak hanya penting secara gramatikal, tetapi juga memiliki fungsi yang sangat besar karena sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari, baik lisan maupun tulisan.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1, verba modal muncul dalam dua bentuk waktu utama, yaitu *Präsens* (sekarang) untuk menggambarkan situasi aktual dan *Präteritum* (lampau) untuk menceritakan peristiwa yang sudah terjadi, terutama dalam teks naratif atau laporan pengalaman. Namun dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam melakukan konjugasi dan penggunaan verba modal pada kedua bentuk waktu tersebut. Kesulitan ini berdampak negatif terhadap kemampuan mereka dalam menyusun kalimat yang benar secara gramatikal dan bermakna. Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pemerolehan kompetensi tata bahasa bahasa Jerman tingkat A1 dengan topik utama “Modalverben” sebagaimana tercantum dalam buku *Deutsch als Fremdsprache Grammatik aktiv A1-B1*.

Sebagai langkah awal, penulis melakukan observasi proses pembelajaran serta wawancara dengan siswa pada tanggal 22 April 2025 di kelas XI-3 SMA Negeri 1 Pahae Julu, yang mengikuti mata pelajaran bahasa Jerman sebagai mata pelajaran pilihan. Observasi ini diikuti oleh 36 siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan mengandalkan buku teks, sehingga siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan tanpa banyak berinteraksi. Setelah itu, penulis membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran berjalan dan apa saja kendala yang mereka hadapi dalam memahami materi. Hasil angket menunjukkan bahwa 75% siswa mengalami kesulitan dalam memahami tata bahasa tingkat A1, khususnya pada topik “Modalverben”.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Media tersebut harus dirancang dengan menarik agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran interaktif adalah platform Gimkit. Gimkit merupakan media berbasis permainan yang dapat membantu menghindari rasa bosan dalam pembelajaran sekaligus mendorong

siswa agar lebih aktif berpartisipasi. Platform ini tidak hanya menyediakan soal dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan gambar dan audio. Dibandingkan dengan metode konvensional, Gimkit dapat memudahkan siswa memahami materi, khususnya tata bahasa tingkat A1 pada topik “Modalverben”. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk meneliti pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit dalam pembelajaran tata bahasa tingkat A1, dengan fokus pada topik “Modalverben”.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis dalam penelitian ini berlandaskan pada beberapa konsep utama yang relevan dengan topik yang diteliti. Pamungkas dkk. (2021:137) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang berperan membantu guru dalam memperluas wawasan dan strategi pembelajaran. Menurut Puspitasari dan R (2022:109), media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi atau informasi agar proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran merupakan sarana yang mampu menyampaikan informasi kepada siswa secara efektif dan efisien, sedangkan media pembelajaran interaktif dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Firdha & Zulyusri, 2022:102). Wulandari dkk. (2023:3930) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah faktor paling penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menyampaikan materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Sementara itu, menurut Syafira dkk. (2024:68), media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dan langsung dalam memahami materi. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana utama yang mendukung proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyajikan materi secara interaktif, tetapi juga memfasilitasi siswa agar lebih mudah memahami isi pembelajaran.

Menurut Rusman dkk. (2012:63 dalam Simorangkir dkk., 2019:2), terdapat beberapa jenis media pembelajaran, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, media objek, media kelompok, dan media komputer. Agustira dan Rahmi (2022:75) membagi media pembelajaran ke dalam tiga kategori, yaitu (1) media visual, (2) media audio, dan (3) media audiovisual.

Pada dasarnya, media berfungsi untuk mempermudah penyajian materi, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, serta membangkitkan minat belajar siswa (Abdullah dkk., 2021:47). Menurut Safitri dkk. (2023:13), media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah

penyampaian pesan atau informasi serta mempercepat proses belajar mengajar. Hasan dkk. (2021:41) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai perantara informasi, mencegah gangguan dalam proses belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media juga mendukung siswa sebagai alat untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Sementara itu, menurut Sari dkk. (2024:166), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif.

Tata bahasa merupakan seperangkat aturan dalam pembentukan kata, frasa, klausa, dan kalimat dalam suatu bahasa. Tata bahasa mencakup aturan mengenai pembentukan kata, pembentukan kata turunan, serta sistem bunyi (Daulay dkk., 2025:3571). Menurut Maruanaya dkk. (2023:46), penggunaan tata bahasa yang baik akan menghasilkan kalimat yang jelas sehingga mudah dipahami oleh pendengar maupun pembaca. Sementara itu, Herpindo dkk. (2023:2) menjelaskan bahwa tata bahasa berfungsi sebagai pola aturan kata yang membantu dalam memahami serta menyusun kalimat.

Dalam memahami tata bahasa, terdapat beberapa komponen yang harus dipelajari, seperti verba modal, verba berpisah, nomina, konjugasi, pronomina personal, pronomina posesif, dan lain-lain. Berkaitan dengan komponen-komponen tersebut, penelitian ini difokuskan pada pembelajaran tata bahasa tingkat A1, khususnya mengenai verba modal, sebagaimana tercantum dalam buku ajar *Deutsch als Fremdsprache Grammatik aktiv A1–B1* karya Jin dan Voß (2014).

Menurut Chang dan Chang (2025:7), Gimkit merupakan sebuah alat pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam hal keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Wulandari dkk. (2024:176) menambahkan bahwa Gimkit adalah sebuah platform berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas.

Menurut Amelia (2024:356), platform Gimkit memiliki banyak fitur permainan yang menarik sehingga memudahkan guru dalam menilai kemajuan belajar siswa. Selain itu, Gimkit juga mampu menumbuhkan semangat kompetitif pada siswa, karena adanya sistem penghargaan berupa poin yang dapat ditukar dengan koin untuk mengakses fitur-fitur permainan lainnya. Lebih lanjut, Gimkit memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam mengerjakan soal, sehingga siswa dapat mengakses soal tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas.

Namun, menurut Amelia (2024:356), kendala yang sering dihadapi dalam penggunaan Gimkit adalah keterbatasan jaringan dan kuota internet, sebab platform Gimkit berbasis web

sehingga memerlukan jaringan dan tidak dapat digunakan secara offline. Kelemahan lainnya adalah ketersediaan versi gratis yang penggunaannya terbatas, sementara untuk mengakses seluruh fitur permainan diperlukan versi berbayar dengan biaya tertentu yang telah ditetapkan oleh pihak Gimkit.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini berfokus pada pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Gimkit. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dari Richey dan Klein. Metode penelitian yang dipakai adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian ini berasal dari buku *Deutsch als Fremdsprache Grammatik aktiv A1-B1* karya Friedrike Jin dan Ute Voß (2014). Data yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada materi tata bahasa tingkat A1 dengan topik “Modalverben” pada Bab 1 halaman 16–18. Selain itu, sumber data pelengkap diperoleh dari internet. Penelitian ini didasarkan pada teori Richey dan Klein yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pengembangan/pembuatan, dan (3) evaluasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam bentuk latihan soal melalui platform Gimkit. Media ini terdiri atas 40 butir soal yang terbagi ke dalam tiga mode permainan berbeda, yaitu *Don't Look Down*, *Apocalypse*, dan *Fishtopia*. Setiap permainan dirancang berdasarkan rencana pembelajaran serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam memahami tata bahasa Jerman pada tingkat A1, khususnya materi tentang *Modalverben*. Melalui variasi permainan tersebut, siswa tidak hanya berlatih konjugasi *Modalverben* dalam berbagai konteks, tetapi juga dilatih untuk menggunakannya secara tepat dalam kalimat sederhana yang relevan dengan lingkungan sekolah. Berikut ini disajikan latihan-latihan yang dikembangkan sebagai bagian dari penyusunan materi pembelajaran dengan topik *Modalverben* pada tingkat A1.

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Gimkit dengan topik *Modalverben* pada tingkat A1, dengan menerapkan metode pengembangan menurut Richey dan Klein (2019:395) yang meliputi tiga tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pembuatan, dan (3) evaluasi. Materi *Modalverben* diambil dari buku *Grammatik Aktiv A1-B1*, yang digunakan dalam pembelajaran tata bahasa pada tingkat A1.

Pada tahap perencanaan, penulis merumuskan tujuan pembelajaran, memilih materi tata bahasa *Modalverben* untuk tingkat A1, serta merancang struktur latihan berupa soal pilihan ganda (*multiple choice*) dan isian teks (*text input*) yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Pada tahap pembuatan, soal-soal dimasukkan melalui menu *Add Question* di Gimkit, baik dalam format *multiple choice* maupun *text input*, lalu diintegrasikan ke dalam tiga mode permainan. Mode *Don't Look Down* berisi 20 soal pilihan ganda untuk melatih konjugasi *Modalverben* dalam Präsens, dengan fokus pada pengenalan bentuk konjugasi sesuai subjek serta penerapannya dalam kalimat sederhana. Mode *Apocalypse* terdiri atas 10 soal pilihan ganda untuk melatih konjugasi *Modalverben* dalam Präteritum, dengan tujuan agar siswa mampu mengenali pola perubahan *Modalverben* yang digunakan untuk mendeskripsikan peristiwa lampau. Mode *Fishtopia* berisi 10 soal berbentuk *text input* yang mengombinasikan konjugasi *Modalverben* dalam Präsens dan Präteritum, sehingga siswa ditantang menentukan bentuk konjugasi yang benar secara mandiri tanpa opsi jawaban, dan dengan demikian mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap kedua bentuk waktu tersebut. Latihan-latihan ini kemudian disimpan dan dipublikasikan melalui tautan agar dapat diakses siswa baik di kelas maupun secara mandiri.

Tahap evaluasi dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Para ahli memberikan penilaian, rekomendasi, dan komentar sebagai dasar untuk perbaikan. Hasil validasi menunjukkan skor 95 untuk aspek materi dan 90 untuk aspek media, yang keduanya termasuk kategori “sangat baik”.

Dalam proses validasi, penulis melakukan revisi sesuai arahan dosen pembimbing sebelum produk akhir diserahkan kembali untuk validasi kepada ahli materi. Pada versi awal, konten disajikan dengan menggabungkan *Modalverben* dalam Präsens dan Präteritum dalam satu soal pilihan ganda (opsi a, b, c, d), dengan tujuan melatih siswa berpikir logis serta membedakan konjugasi sesuai konteks teks. Berdasarkan masukan pembimbing, soal-soal kemudian direstrukturisasi agar lebih sistematis, sesuai tingkat siswa, dan mudah dipahami. Ahli materi kemudian melakukan validasi akhir dengan memeriksa kesesuaian isi dengan standar pembelajaran dan memberikan persetujuan tertulis sebagai bukti validasi. Selain itu, rekomendasi dari ahli media juga diimplementasikan, terutama terkait opsi jawaban dalam soal *multiple choice*, yang semula hanya berupa bentuk konjugasi tanpa penandaan huruf a, b, c, dan d.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Gimkit dengan topik *Modalverben* layak dan efektif digunakan sebagai pendukung pembelajaran bahasa Jerman di sekolah.

Penelitian yang paling relevan dengan kajian ini adalah studi berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Tata Bahasa A1*” oleh Aldinetri Br. Manurung dan Suci Pujiastuti (2024). Relevansi penelitian tersebut terletak pada kesamaan tema, yakni tata bahasa Jerman tingkat A1 dengan fokus pada *Modalverben*, serta penggunaan model Richey & Klein sebagai kerangka pengembangan media. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan pendekatan metodologis. Jika penelitian Manurung & Pujiastuti (2024) menggunakan platform Nearpod dengan evaluasi melalui angket dan wawancara, maka penelitian ini menghadirkan inovasi dengan mentransformasikan *Modalverben* ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis permainan pada platform Gimkit, yang mencakup tiga mode permainan (*Don't Look Down*, *Apocalypse*, dan *Fishtopia*). Inovasi tersebut diperkaya dengan validasi dari segi materi dan media, sehingga produk yang dikembangkan tidak hanya relevan secara akademis, tetapi juga terjamin dari sisi isi, teknis, serta kelayakan penggunaannya. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar melanjutkan studi sebelumnya, tetapi juga memperluasnya dengan menghadirkan media gamifikasi yang lebih interaktif dan sistematis.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Gimkit yang dikembangkan pada materi tata bahasa Jerman tingkat A1, khususnya pada topik *Modalverben*, terdiri atas 40 latihan yang mencakup konjugasi dalam Präsens, konjugasi dalam Präteritum, serta kombinasi konjugasi dalam kedua bentuk tersebut. Hasil validasi menunjukkan skor 95 pada aspek materi dan 90 pada aspek media, yang keduanya masuk kategori “sangat baik”, sehingga media ini dinilai layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1. Oleh karena itu, disarankan agar guru memanfaatkan media Gimkit sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman tata bahasa siswa, khususnya terkait *Modalverben*. Siswa juga diharapkan dapat menggunakan media ini baik di kelas maupun secara mandiri sebagai sarana pengulangan dan pendalaman materi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran serupa di masa mendatang.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media pembelajaran interaktif mata kuliah pemrograman web berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(1), 45–54. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>
- Afandi, S., Laila, A., & Mukmin, B. A. (2024). Digital educational games (GICAME): The need and urgency of STEAM-based literacy learning. *International Journal of*

Sustainable Development & Future Society, 2(2), 76–83.
<https://doi.org/10.62157/ijdsfs.v2i2.75>

- Afra, Y., Sinaga, P. Y. N., Pakpahan, S. N., Marbun, L., Mahmuddin, A., Sitorus, M. T., & Hutagalung, S. M. (2024). Membentuk ulang pembelajaran bahasa Jerman "Sich vorstellen" dengan media interaktif. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 8(6), 42–46.
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran berbasis gamifikasi: Pemanfaatan platform Gimkit untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
<https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Amelia, N. (2024). Penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi interaktif untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 352–361.
- Azhar. (2011). *Media pembelajaran* (Cet. ke-15). Jakarta: Rajawali Pers.
- Brüseke, R. (2018). *Deutsch Grammatik leicht A1: Grammar and practice*. München: Hueber Verlag GmbH & Co. KG. <https://doi.org/10.37307/b.978-3-19-011722-2>
- Chang, X., & Chang, C. (2025). Game-based learning in ESL classrooms: A focus on Gimkit and other apps. *International Journal of Higher Education*, 14(1), 1–15.
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v14n1p1>
- Daulay, J. N. A., Veronika, M., Manik, B., & Azizah, N. (2025). Analisis perbandingan struktur tata bahasa Jerman dan bahasa Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology and Educational Research*, 2(2), 3570–3576.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Herpindo, H., Astuty, A., Ekawati, M., Arvianti, G. F., Nikmatullah, M. R., & Afiq, M. N. (2023). Pembelajaran dan pengajaran tata bahasa berdasarkan korpus. *Risenologi*, 8(2), 1–13. <https://doi.org/10.47028/risenologi.v8i2.497>
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Jin, F., & Voß, U. (2014). *Grammatik aktiv A1–B1*. Berlin: Cornelsen Schulverlage GmbH.
- Litualy, S. J., Serpara, H., & Wenno, E. C. (2022). The effect of Kahoot! learning media on learning outcomes of German language students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(2), 254–261. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20458>

- Manurung, A. B., & Pudjuastuti, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran untuk mata kuliah tata bahasa A1. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 3753–3766.
- Maruanaya, S. P., Karuna, K., & Akihary, W. (2023). Pengaruh metode induktif terhadap penguasaan grammatik mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jerman. *Journal Erfolgreicher Deutschunterricht*, 3(2), 45–52. <https://doi.org/10.30598/J-EDu.3.2.45-52>
- McKown. (1949). *Audio visual aids to instruction*. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Nabilah, S., & Puspasari, D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Site dengan dukungan Gimkit pada mata pelajaran dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis (DMPLB). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 183–196. <https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.15157>
- Osadhi, S. Y. (2024). The effects of vocabulary learning gamification on students' vocabulary development. *Retain: Journal of Research in English Language Teaching*, 12(3), 21–29.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316>
- Puspitasari, A., & R., M. (2022). Media Tabuspiel dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 3(1), 107–115. <https://doi.org/10.26858/phonologie.v3i1.35982>
- Richey, R., & Klein, J. (2010). *Design and development research*. New York: Routledge.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, M., Sarman, F., Rosadi, A., Hidayah, N., Kalifah, D. R. N., Dailami, Dewi, M., Setiawan, E., Tuerah, P. R., & Atikah, C. (2023). *Pengembangan media pembelajaran*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Sari, T. K., Hutagalung, S. M., & Hardiyanti, F. (2024). The development of the German learning media for vocabulary mastery at level B1. *Talenta Conference Series*, 7(2), 165–169.
- Simorangkir, C. D., Tampubolon, L., & Lubis, H. (2019). Entwicklung von interaktiven Lernmedien mit der Macromedia Flash Professional 8 zum Thema "Deutsche Geschichte". *STUDIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.24114/studia.v7i1.9944>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). Evaluasi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 6(3), 66–73. <https://doi.org/10.61227/arji.v6i3.196>

- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widyatno, F. A., & Wahyuningsih, F. (2024). Entwicklung von Problemübungen zum deutschen Leseverständnis für Gymnasiasten der Klasse XI Semester II in Gimkit. *LATERNE*, 13(3), 36–46.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, S. S., Supriyono, A., Aini, M. R., & Fadhilawati, D. (2024). The efficacy of Gimkit to increase students' reading achievement of hortatory exposition text at SMAN 1 Sutojayan. *JOSAR (Journal of Students Academic Research)*, 9(1), 174–193. <https://doi.org/10.35457/josar.v9i1.3558>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (R&D) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>
- Yuliza, S. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MTs Negeri Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 33–48. <https://doi.org/10.58222/jurip.v2i1.249>