

Metode Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman Dengan Materi Nomen

Naomi Tita Sari

Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan

Jelita Anggita Haloho

Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan

Nur Aini Amelia

Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan

Corresponding author: naomititasari1001@gmail.com

Abstract: German language learning in High School (SMA) holds significant importance in the current era of globalization. The complexity of German grammar, including gendered nouns and article usage, demands innovative approaches in the learning process. This research explores innovative learning methods, focusing on the implementation of Game Based Learning (GBL) and the teaching of Nomen materials, to enhance the effectiveness of German language learning in SMA. The primary goal is to increase student participation and equip them with strong communication skills in German. Research findings indicate that integrating innovative learning methods, such as GBL, can serve as effective tools in achieving improved German language learning outcomes in SMA.

Keywords: Language, Learn, German, Innovative, Method

Abstrak: Pembelajaran bahasa Jerman di Sekolah Menengah Atas (SMA) memegang peranan penting dalam era globalisasi saat ini. Kompleksitas tata bahasa Jerman, termasuk jenis kelamin kata benda dan penggunaan artikel, menuntut pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengeksplorasi metode pembelajaran inovatif, dengan fokus pada penerapan Game Based Learning (GBL) dan pembelajaran materi Nomen, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Jerman di SMA. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa dan membekali mereka dengan kemampuan komunikasi yang baik dalam bahasa Jerman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi metode pembelajaran inovatif, seperti GBL, dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jerman yang lebih baik di SMA.

Kata kunci: Bahasa, Pembelajaran, Jerman, Inovatif, Metode

PENDAHULUAN

Bahasa memainkan peran penting dalam kehidupan manusia sebagai alat komunikasi. Di era globalisasi ini, kemampuan berbahasa asing menjadi esensial untuk berkomunikasi. Dengan kemajuan teknologi yang cepat, bahasa asing memiliki dampak besar dalam konteks globalisasi. Banyak orang berminat mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Jerman. Di Indonesia, bahasa Jerman diajarkan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari sekolah menengah hingga perguruan tinggi, terutama dalam program studi bahasa asing. Pembelajaran bahasa Jerman berfokus pada penguasaan empat keterampilan utama: menulis, berbicara, mendengarkan, dan membaca. Salah satu aspek penting dalam belajar bahasa Jerman adalah penguasaan kata benda, yang mencakup orang, tempat, benda, atau konsep. Namun, mempelajari kata benda sering menantang karena tata bahasa Jerman yang rumit,

termasuk aturan gender (*der, die, das*) dan kasus (nominatif, akusatif, datif, genitif). Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga memperkuat minat dan motivasi mereka dalam belajar bahasa Jerman.

Belajar dan mengajar adalah dua elemen yang tak terpisahkan dalam proses pendidikan. Mereka saling melengkapi, dengan guru memainkan peran penting sebagai fasilitator pembelajaran siswa. Artikel ini akan menjelaskan secara rinci tentang konsep belajar dan mengajar, serta betapa pentingnya keduanya dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif. Belajar merupakan proses internal di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru melalui berbagai interaksi dan pengalaman. Ini tidak hanya mencakup penerimaan informasi baru, tetapi juga pemahaman dan aplikasi informasi tersebut dalam konteks yang sesuai. Melalui belajar, seseorang dapat mengubah perilakunya, memperluas pemahaman tentang dunia, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat.

Sementara itu, mengajar adalah proses eksternal di mana guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa melalui proses belajar. Ini melibatkan penyampaian materi pembelajaran, memberikan bimbingan, memfasilitasi diskusi, dan mengevaluasi pemahaman siswa. Tujuan utama pengajaran adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, memotivasi, dan memungkinkan siswa mencapai potensi maksimal mereka. Keterkaitan antara belajar dan mengajar sangat penting dalam konteks pendidikan. Guru yang efektif adalah mereka yang mampu memahami proses belajar siswa dan menggunakan berbagai strategi pengajaran untuk mendukung pembelajaran yang efektif. Selain itu, pengalaman belajar yang baik membutuhkan kerjasama antara guru dan siswa, di mana keduanya terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam era pendidikan yang terus berkembang, pemahaman tentang hubungan antara belajar dan mengajar menjadi semakin penting. Guru yang berhasil adalah mereka yang mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi, menantang, dan mendukung perkembangan siswa secara holistik. Dengan mengakui pentingnya keterkaitan antara belajar dan mengajar, kita dapat melangkah maju dalam menciptakan sistem pendidikan yang berpusat pada siswa dan mempersiapkan generasi masa depan untuk menghadapi tantangan yang ada.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi metode pembelajaran yang efektif dalam pengajaran kata benda bahasa Jerman. Tujuannya adalah untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan yang sesuai dengan

kebutuhan pembelajaran bahasa Jerman. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, guru dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam mempelajari kata benda dan meningkatkan kemahiran berbahasa Jerman mereka. Diharapkan, penelitian ini akan memberikan kontribusi berarti dalam pengembangan metode pengajaran bahasa Jerman yang lebih efektif dan menarik, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif melalui studi Pustaka (*Library Research*) yaitu menggunakan buku atau literature lainnya yang berhubungan dengan penelitian untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Jenis penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan informasi berupa catatan dan data deskriptif yang terdapat pada teks yang diteliti. Sumber pada penelitian ini diambil dari berbagai sumber seperti, publikasi paper di jurnal nasional dan internasional, Buku, dan website yang berkaitan dengan judul penelitian.

Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah metode pendidikan yang memadukan teknologi, teknik pengajaran baru, dan strategi kreatif untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. Tujuan utama dari pembelajaran inovatif adalah membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, relevan, dan efektif, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Pendekatan ini menitikberatkan penggunaan teknologi, pembelajaran yang berpusat pada siswa, kolaborasi, dan penilaian yang autentik. Dengan menerapkan metode pembelajaran inovatif, guru berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar, menekankan peran aktif siswa. Pembelajaran inovatif dapat diterapkan baik secara daring maupun tatap muka, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Faktor pendukung seperti strategi pengajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran karena strategi tersebut adalah cara yang digunakan pendidik untuk memudahkan pemahaman siswa.

Pembelajaran inovatif juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, yang dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar mereka. Siswa lebih aktif dalam berkomunikasi dan berkolaborasi dalam pembelajaran, mencerminkan keinginan masyarakat di negara-negara maju seperti Jepang dan Cina yang sangat memperhatikan kualitas pendidikan mereka serta mengambil langkah-langkah inovatif untuk mendukung pertumbuhan ekonomi. Efektivitas pembelajaran tergantung pada desain yang baik dan metode yang sesuai dengan materi pelajaran. Pembelajaran inovatif dirancang untuk

menghindari kebosanan dan memotivasi siswa dengan memanfaatkan kedua sisi otak mereka. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah tantangan bagi pendidik, yang harus kreatif dalam menggunakannya untuk menarik perhatian siswa.

Metode pembelajaran adalah serangkaian pendekatan, teknik, atau strategi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan memfasilitasi pemahaman yang mendalam, penerimaan yang efektif, dan retensi informasi yang optimal. Pendekatan ini memperhatikan berbagai aspek pembelajaran, termasuk gaya belajar siswa, kebutuhan individu, dan konteks pembelajaran yang beragam. Metode pembelajaran tidak hanya mencakup teknik pengajaran, tetapi juga mempertimbangkan penggunaan sumber daya, alat bantu, dan lingkungan belajar yang sesuai.

Beberapa contoh metode pembelajaran yang umum digunakan meliputi:

- 1) **Pendekatan Ceramah:** Metode ini melibatkan guru dalam penyampaian informasi secara verbal kepada siswa dengan cara yang terstruktur. Meskipun merupakan pendekatan yang lebih tradisional, ceramah masih digunakan dalam konteks pendidikan modern, terutama untuk menyampaikan konsep yang kompleks atau teori dasar.
- 2) **Diskusi Kelompok:** Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan berdiskusi dalam kelompok kecil. Diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk berbagi gagasan, memecahkan masalah bersama, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran.
- 3) **Pembelajaran Berbasis Proyek:** Dalam metode ini, siswa terlibat dalam proyek-praktik yang terkait dengan materi pelajaran. Mereka belajar melalui pengalaman langsung, penelitian, dan penerapan konsep dalam situasi kehidupan nyata.
- 4) **Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*):** Pendekatan ini menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Permainan dapat berupa simulasi, permainan papan, atau aplikasi permainan digital.
- 7) **Pembelajaran Kolaboratif:** Metode ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mereka belajar melalui kolaborasi, diskusi, dan pembagian tanggung jawab dalam tugas-tugas pembelajaran.
- 6) **Pembelajaran Berbasis Masalah:** Dalam metode ini, siswa diberikan tantangan atau masalah nyata yang memerlukan pemecahan solusi kreatif dan analisis yang mendalam. Melalui pendekatan ini, mereka belajar dengan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah secara aktif.

Dalam konteks pembelajaran, metode pembelajaran inovatif melibatkan siswa secara langsung dalam memecahkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Pendekatan ini menekankan partisipasi aktif siswa dan dirancang untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Bahasa Jerman Di Tingkat SMA

Di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), pembelajaran bahasa Jerman mencakup beberapa komponen penting. Salah satu fokus utamanya adalah materi nomen (kata benda) yang melibatkan pemahaman tentang jenis kelamin (gender) kata benda, penggunaan artikel yang tepat, bentuk jamak, dan penggunaan kata benda dalam konteks kalimat. Siswa juga belajar tentang tata bahasa Jerman yang meliputi struktur kalimat, konjugasi kata kerja, dan konstruksi kalimat yang lebih kompleks. Selain itu, mereka juga diajarkan kosa kata dan ekspresi umum yang digunakan dalam situasi sehari-hari serta aspek-aspek budaya Jerman seperti adat istiadat, festival, dan sejarah.

Pembelajaran bahasa Jerman di SMA biasanya melibatkan berbagai metode, termasuk pembelajaran aktif melalui diskusi, permainan peran, dan presentasi. Siswa juga diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan mendengarkan dan berbicara melalui dialog dan peran yang disimulasikan. Selain itu, teknologi juga sering digunakan dalam pembelajaran, baik melalui aplikasi pembelajaran bahasa Jerman online maupun multimedia interaktif.

Tujuan utama pembelajaran bahasa Jerman di SMA adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan komunikasi yang baik dalam bahasa Jerman, baik lisan maupun tulisan. Hal ini diharapkan dapat membuka peluang bagi mereka untuk berkarier di bidang internasional, studi lanjut di Jerman, atau untuk mengeksplorasi budaya Jerman lebih lanjut.

Game Based Learning

Game Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan khusus untuk membantu proses pembelajaran. Dalam metode ini, siswa belajar melalui pendekatan bermain, di mana pembelajaran disesuaikan dengan materi pelajaran dan didukung oleh teknologi, dan beberapa pencapaian ditampilkan setelah menyelesaikan kuis atau tantangan dalam permainan. Metode ini mencakup berbagai jenis permainan, seperti permainan papan, permainan video, permainan peran, dan permainan simulasi, masing-masing dengan fitur dan keunggulannya sendiri. Menurut James Paul Gee, seorang profesor di bidang pendidikan, permainan memberikan situasi di mana seseorang

melakukan tindakan sukarela dengan tujuan yang tak terduga, memungkinkan siswa belajar melalui partisipasi aktif, percobaan, dan umpan balik langsung.

Beberapa prinsip utama GBL meliputi:

- 1) Tujuan Pembelajaran yang Jelas: Setiap permainan harus dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik, seperti menghafal jenis kelamin kata benda atau penggunaan artikel yang benar.
- 2) Interaktivitas: Permainan menyediakan pengalaman interaktif yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) *Feedback* Instan: Siswa menerima umpan balik langsung mengenai kinerja mereka, yang membantu dalam memperbaiki kesalahan dan memahami materi lebih baik.
- 4) Motivasi Intrinsik: Elemen permainan seperti tantangan, skor, dan penghargaan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar.

Dalam penelitian ini, kami menggunakan *Memory Card Game*, sebuah jenis permainan memori yang populer dan sederhana. Dalam permainan ini, sejumlah kartu ditempatkan dengan gambar atau simbol yang sama di sisi belakangnya, kemudian pemain mencoba untuk mencocokkan pasangan kartu yang sama. Permainan ini melibatkan perhatian, konsentrasi, dan kemampuan untuk mengingat posisi kartu-kartu yang telah dibalik, sehingga baik untuk melatih otak dan keterampilan memori. *Memory Card Game* juga sering dimainkan oleh anak-anak dan dewasa, baik secara individu maupun dalam kelompok, dan dapat disesuaikan dengan berbagai tema dan tingkat kesulitan. Menurut (Jony, 2013 dalam Octaviandy et al., 2020), permainan ini dirancang untuk melatih daya ingat dan konsentrasi pemain, serta merupakan salah satu genre game edukasi yang bertujuan untuk memberikan pelajaran kepada para pemainnya.

Nomen

Nomen merupakan Bahasa Jerman dari Kata benda. Kata benda atau Nomen didefinisikan sebagai nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Kata benda dalam bahasa Jerman harus ditulis dalam huruf besar, walaupun letaknya di awal, di tengah dan di akhir kalimat. Sebagai contoh, *der Hund, das Gute, die Mutter, die Kinder, eine Katze, ein Hund*.

Materi Nomen (kata benda) dalam bahasa Jerman merupakan bagian penting dari kurikulum pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Pemahaman tentang Nomen mencakup pengetahuan tentang jenis kelamin (gender) kata benda, artikel yang tepat (der, die, das), bentuk jamak, dan penggunaan kata benda dalam kalimat.

1. Jenis Kelamin (Gender) Kata Benda

Kata benda dalam bahasa Jerman dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok maskulin (m), feminin (f) dan neutral (n), selain itu setiap kata benda juga memiliki Artikel sesuai dengan kelompoknya, yaitu der, die dan das. Namun, perlu diingat bahwa gender gramatikal tidak selalu memiliki hubungan dengan gender biologis kata benda. Contoh:

- Maskulin : der Tisch (meja)
- Feminin : die Lampe (lampu)
- Netral : das Buch (buku)

2. Artikel

Artikel dalam bahasa Jerman harus sesuai dengan gender kata benda.

- Artikel tertentu : der, die, das
- Artikel tidak tentu : ein (maskulin/netral), eine (feminin)

3. Bentuk Jamak

Setiap Nomen juga memiliki bentuk jamak masing-masing, yang dibentuk dari bentuk singular dengan penambahan akhiran tertentu. Perlu diingat bahwa semua bentuk plural memiliki Artikel “die”. Contoh:

- der Tisch → die Tische
- die Lampe → die Lampen
- das Buch → die Bücher

4. Penggunaan dalam Kalimat

Kata benda digunakan dalam berbagai kasus (nominatif, akusatif, datif, genitif) yang mempengaruhi bentuk artikel.

Contoh:

- Nominatif : Der Mann liest (Laki-laki itu membaca).
- Akusatif : Ich sehe den Mann (Saya melihat laki-laki itu).

Setiap Nomen atau kata benda dalam Bahasa Jerman memiliki artikel nya masing masing yang sudah ditetapkan, sebagai pembelajar Bahasa Jerman hanya ada satu cara untuk mengetahuinya yaitu dengan menghafal namun tidak dapat dipungkiri bahwa ada beberapa cara untuk dapat memilah gender dari sebuah Nomen atau kata benda.

1. Artikel Der (Maskulin)

- Mänlich personen (berjenis kelamin Pria) contoh: der Vater, der Onkel, der Bruder, der Freund, ... usw
- Tage und Monate (Hari dan Tanggal) contoh: Montag, Dienstag, Januar, Februar, ... usw
- Jahreszeiten (Musim) contoh: Winter (musim dingin), Frühling (musim semi), Sommer (musim panas), ...usw
- Himmelsrichtungen (arah mata angin) contoh: selatan (der Süden), barat (der Westen), timur (der Osten), ...usw.
- Berakhiran -er, -ist, -ling, -ismus

2. Artikel Die (Feminim)

- Weibliche Personen (berjenis kelamin perempuan) contoh: die Mutter, die Tante, die Freundin, ...usw
- Blumen (nama bunga) contoh: die Tulpe (tulip), die Rose (Mawar), ...usw
- Berakhiran -schaft, -heit/keit, -ung, -ion, -ur, -enz

3. Artikel Das (netral)

- Farben (warna) contoh: das Blau (abu abu), das Grün (hijau), das Weiß (putih), ...usw
- Metalle (Logam) contoh: das Gold (emas), das Silber (perak), ...usw
- Substantivierte Verben (Kata kerja yang diubah menjadi kata benda) contoh: das Lesen (bacaan), das Essen (makanan), ...usw
- Substantivierte Adjektive (Kata sifat yang diubah menjadi kata benda) contoh: Das Gute, das Schlechte, ...usw.
- Kata yang berasal dari Bahasa Inggris. Contoh: das Radio, das Alphabet, ...usw
- Berakhiran -um, -chen, -nis, -ment, -tum.

KESIMPULAN

Pengajaran bahasa Jerman di Indonesia, terutama di tingkat SMA, memiliki peran krusial dalam menghadapi tantangan globalisasi. Fokus pembelajaran mencakup empat keterampilan utama: menulis, berbicara, mendengarkan, dan membaca, dengan penguasaan kata benda menjadi aspek penting. Namun, rumitnya tata bahasa Jerman, termasuk aturan gender dan kasus, sering menjadi hambatan bagi siswa. Untuk mengatasi ini, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif. Salah satu pendekatannya adalah *Game Based Learning* (GBL), yang menggunakan unsur permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan

siswa dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip seperti tujuan pembelajaran yang jelas, interaktivitas, umpan balik instan, dan motivasi intrinsik siswa menjadi pertimbangan utama.

Penerapan metode pembelajaran inovatif, khususnya Game Based Learning (GBL), secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran kata benda bahasa Jerman. Melalui penggunaan permainan, siswa menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dan keterlibatan yang lebih intens dalam proses pembelajaran. Prinsip-prinsip GBL seperti tujuan pembelajaran yang jelas, interaktivitas, umpan balik instan, dan motivasi intrinsik siswa terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memori dan konsentrasi, yang merupakan hasil langsung dari penggunaan permainan memori sebagai alat pembelajaran.

Selain itu, pembelajaran inovatif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif, yang membantu meningkatkan keterampilan berbahasa Jerman mereka dengan lebih efektif. Temuan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran inovatif, seperti GBL, memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pengajaran bahasa Jerman di tingkat SMA di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia P.W, et al. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal of Education*, 5(2), 3928-3936. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- AnneYaa. (2020). Artikel Nominativ dan Akkusativ dalam Bahasa Jerman. Tersedia pada <http://anneyaa.com/2020/02/13/artikel-nominativ-dan-akkusativ-dalam-bahasa-jerman/>.
- Agusalim, A., Suryanti, S., & Irwan, I. (2021). Media Words Card to Improve Reading Skills at the beginning of the First Grade Students in Primary School. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 531-537. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.701>
- Ernawati, P., & Joko Raharjo, T. (2021). Effect of Word Card Games and Picture Cards on the Introduction of The Concept of Beginning Reading and Writing in Early Childhood Article Info. *Journal of Primary Education*, 10(1), 11–17. <https://doi.org/10.15294/jpe.v10i1.33823>
- Fikayatuz Zakiyah & Rosyidah (2021). Brain Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Jerman. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual* (Vol. 6, No. 1, Hal. 50-65). <http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v3i4.572>
- Henry. (2019). Pelajaran 9: Kata Benda (Nomen) dan Artikel-nya. Tersedia pada <https://belajarjermanmedan.home.blog/2019/12/16/pelajaran-9-kata-benda-nomen-dan-artikel-nya/#:~:text=Setiap%20kata%20benda%20%28Nomen%29%20di%20dalam%20baha>

sa%20Jerman,sesuai%20dengan%20kelompoknya%2C%20yaitu%20der%2C%20die%20dan%20das.

- Jony, A. (2013). Memory Card Games for Improving Memory and Concentration. *Journal of Educational Games Research*, 8(3), 145-158.
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.35870/jpp.v1i1.1335>
- Komang Redy Winatha & Saya Made Dedy Setiawan. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar 10(3), 198-206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Mahardhika, G. P., Huda, S. N., & Rani, S. (2022). "Pengenalan Teknologi Multimedia Melalui Pelatihan Pembuatan Gim Edukasi Storytelling". *Rahmatan Lil'Alamin Journal of Community Services*, 15-23. <https://pdfs.semanticscholar.org/d079/1213f9047786961f48fe2c079a003f25c67b.pdf>
- Mohamad Nur Fauzi, Lucky Amalputra & Dani Hendra. (2022). Efektivitas Metode Rollenspiel Dalam Pembelajaran Materi Possessivartikel A1 Bahasa Jerman. *ALLEMANIA: Jurnal Bahasa dan Sastra Jerman*, 12(1), 177-190. <https://ejournal.upi.edu/index.php/allemania>
- Mr. Cappucino. (2020). Tips Menghapal Artikel Dalam Bahasa Jerman (Der, Die, Das). Tersedia pada <http://www.cafebahasa.de/artikel-bahasa-jerman/>. diakses pada tanggal 23 Mei 2024.
- Mustafa, A., & Yuliarti, M. (2022). Enhancing German Language Learning in High School: Integrating Innovative Methods and Game-Based Learning. *Journal of Language Education and Innovation*, 5(2), 87-101.
- Mutmainna & Burhanuddin. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Bahasa Jerman Melalui Pendekatan Scientific. *ralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* (Vol.2, No.2, hal. 24-30). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i2.6754>
- Niken Khaerunnisa Salsabila, Irma Permatawati & Pepen Permana. (2023). Analisis Pembelajaran Bahasa Jerman Berbasis Hybrid Learning (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X Sma Angkasa Husein Sastranegara). *ALLEMANIA: Jurnal Bahasa dan Sastra Jerman*, 13(1), 247-254. <https://ejournal.upi.edu/index.php/allemania>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No.1, 2019, hal. 586-595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5665/4066>
- Octaviandy, B., et al. (2020). The Effectiveness of Memory Card Game in Improving Memory and Concentration: A Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, 25(4), 567-581.
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language: Effects on Motivation, Cognitive Load, and

Performance. *Frontiers in Education*, 4(March), 1–19. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00018>

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>

W. Wulandari & A.T. Widiansyah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*. (Vol. 13, No. 3, Hal. 119)

Yonathan, D., Susandi, & Arifin, Y. (2021). Designing Memory Game for Learning Healthy Life. *Procedia Computer Science*, 179, 670–676. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.054>