



Development of Learning Blocket Media for Vocabulary at A2 Level

Jeanita Monica¹, Herlina Jasa Putri Harahap²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Jeanita Monica 26jeanita@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Blocket,
Vocabulary, German

Received : 23 November

Revised : 23 December

Accepted: 21 January

©2024 Monica, Harahap : This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The research aims to determine the process of making learning media using Blocket media for vocabulary learning and to describe the results of making learning media using Blocket for vocabulary learning. This research is a compilation study. This research uses the Richey and Klein model. There are three steps in this research, which are divided into three steps: (1) planning, (2) production, and (3) evaluation. The research results show that learning materials on the topic of family history were created using data collected from existing data sources during the research. Blocket's media about family history is packaged well, practical, interesting and effective so that students can easily understand the material and use it as a learning tool.

Pengembangan Media Blooket Untuk Pembelajaran Kosakata Pada Level A2

Jeanita Monica¹, Herlina Jasa Putri Harahap²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Jeanita Monica 26jeanita@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Blooket, Kosakata, Bahasa Jerman

Received : 23 November

Revised : 23 Desember

Accepted: 21 Januari

©2024 Monica, Harahap: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan media pembelajaran dengan media Blooket untuk pembelajaran kosakata dan mendeskripsikan hasil pembuatan media pembelajaran dengan Blooket untuk pembelajaran kosakata. Penelitian ini merupakan studi kompilasi. Penelitian ini menggunakan model Richey dan Klein. Ada tiga langkah dalam penelitian ini, yang dibagi menjadi tiga langkah: (1) perencanaan, (2) produksi, dan (3) evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan materi pembelajaran dengan topik sejarah keluarga dibuat dengan menggunakan data yang dikumpulkan dari sumber data yang ada selama penelitian. Media Blooket tentang sejarah keluarga ini dikemas dengan baik, praktis, menarik dan efektif sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dan menggunakannya sebagai sarana belajar.

PENDAHULUAN

Bahasa asing memainkan peran penting dalam dunia saat ini. Melalui bahasa asing, seseorang dapat bertukar pikiran, berkomunikasi dengan baik, dan mengenal budaya baru, tidak hanya dengan penutur asli, tetapi juga dengan semua warga negara di seluruh dunia yang berbicara dalam bahasa yang berbeda. Selain itu, bahasa asing juga memudahkan kerja sama antar negara di bidang politik, bisnis, kesehatan, pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan lain-lain. Hal ini membuat penguasaan bahasa asing menjadi penting. Salah satu bahasa yang dimaksud adalah bahasa Jerman.

Bahasa Jerman merupakan bahasa yang berperan penting dalam komunikasi internasional dan digunakan secara luas di negara-negara Eropa. Bahkan bahasa Jerman juga digunakan sebagai bahasa resmi di beberapa negara Eropa seperti Austria, Swiss, Belgia. Sementara itu, bahasa Jerman di Indonesia merupakan salah satu bahasa yang dipelajari di lembaga pendidikan formal maupun nonformal hingga tingkat perguruan tinggi.

Pada dasarnya, pembelajaran bahasa Jerman melibatkan empat kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kompetensi tersebut didukung oleh dua aspek penting, yaitu tata bahasa dan kosakata, yang keduanya merupakan fondasi kebahasaan yang saling berkaitan satu sama lain. Dalam hal ini, penguasaan kosakata menjadi sangat penting. Jika memiliki kosakata yang banyak, siswa dapat menguasai banyak ide dan berkomunikasi dengan lancar dengan orang lain. Namun pada kenyataannya, penguasaan kosakata bahasa Jerman masih terbatas.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan terbatasnya penguasaan kosakata siswa, antara lain bosan dalam menghafal kosakata, mudah lupa, kurang tekun dalam belajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik. Dalam pembelajaran bahasa asing, media pembelajaran sangat dibutuhkan agar materi yang diajarkan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, seperti yang dikemukakan oleh Rohani (2020). Media sebagai alat bantu yang dapat dimanfaatkan sebagai penyampai pesan untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kuesioner online kepada mahasiswa semester 4 kelas B angkatan 2021 yang diajukan pada tanggal 9 Februari 2023, dimana mahasiswa belum mengetahui dan menggunakan media Blooket sebagai media pembelajaran.



Gambar 1. Hasil survei siswa

Seiring berjalannya waktu, di era digital ini, semakin banyak peluang untuk menggunakan website dan aplikasi yang ada sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, karena penggunaannya yang praktis dan gratis untuk diunduh serta visualisasi website dan aplikasi juga sangat beragam dan dapat menarik perhatian siswa. Salah satu contoh aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata bahasa Jerman adalah Blooket.

Blooket digunakan sebagai bahan penilaian seperti tes dan pekerjaan rumah. Perbedaan mendasar dengan Kahoot dan Quiz, platform lain yang juga dapat digunakan untuk kuis, adalah Blooket membuat kuis lebih menarik karena kuis disajikan dengan permainan atau game online.

Blooket menawarkan berbagai mode permainan yang kreatif dan kuis dapat digunakan sebagai pekerjaan rumah tergantung pada mode permainan yang dipilih. Jenis pembelajaran kuis berbasis permainan untuk siswa ini sangat menarik. Berdasarkan hal ini, Blooket tentu saja juga dapat digunakan untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Investigasi Persiapan

Sugiyono (2013:297) menunjukkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sementara itu, Sujadi dalam Somantri (2011: 18) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Tujuan R&D dalam pendidikan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Dari hasil penelitian Aruan (2013), penggunaan media gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa

Jerman, khususnya bagi pemula atau mahasiswa semester satu. Menurut Götz (2003: 1193), "kosakata adalah semua kata dari suatu bahasa atau bahasa khusus." Tujuan dari studi kreasi adalah untuk mengevaluasi perubahan yang ada dalam kurun waktu tertentu (Setyosari, 2013: 278).

Karena investigasi ini adalah studi kreatif, investigasi ini membutuhkan model penciptaan. Ada banyak model penelitian dan penciptaan. Dari beberapa model kreasi yang disebutkan, model Richey dan Klein dipilih untuk penelitian ini.

Konsep media Pembelajaran

Media bukan hanya sekedar benda, tetapi meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menyampaikan pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada seseorang. Media dari pengirim ke penerima sehingga penerima dapat memahami pesan dengan baik (Fathonah et al. (2019)).

Syaputra, (2019) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat meningkatkan minat, motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar (kegiatan belajar mengajar) dengan tujuan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, pemberian materi pembelajaran kepada peserta didik dipermudah dan media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi dari segi psikologis dan suasana dalam proses belajar sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan cara yang menyenangkan (Arsyad, 2019:19-30).

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang realistis dan menyenangkan sehingga dapat terjadi proses komunikasi yang nyata. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Blooket yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Blooket

Blooket dapat digunakan sebagai pembelajaran online (Junkin, 2022: 539). Blooket adalah bentuk baru dari kuis online yang menggabungkan pembelajaran dan hiburan. Seperti halnya permainan ulasan lainnya, guru menyelenggarakan permainan di layar mereka dan siswa berpartisipasi menggunakan perangkat mereka sendiri. Blooket sangat mudah digunakan dan nyaman untuk diakses dan digunakan oleh siswa di rumah atau di kelas. Setelah membuat akun secara gratis, siswa hanya perlu memasukkan ID permainan untuk permainan atau tugas yang diberikan oleh guru.

Siswa dapat memilih avatar Blook, mengumpulkan token Blooket, dan memantau peringkat mereka di papan peringkat global setelah masuk. Game ini memiliki berbagai jenis permainan yang menarik dan menyenangkan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan baru.

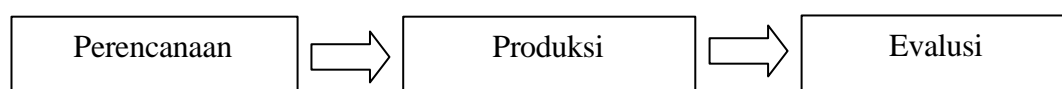
Mode permainan termasuk Gold Quest, Monster Brawl, Crypto Hack, Fishing Frenzy, Deceptive Dinos, Blook Rush, Battle Royale, Tower Defense, Café, Factory, Racing, Crazy Kingdom, Tower of Doom, dan Classic. Dengan banyaknya mode permainan, siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan studi kompilasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dan menggunakan teori Richey dan Klein.

Data dalam penelitian ini adalah semua kata dan kalimat pada buku Studio Express A2 halaman 16-25. Sumber data berasal dari buku "Studio Express A2" karya Hermann Funk, Christina Kuhn, Laura Nielsen, dan Britta Winzer-Kiontke pada tahun 2017. Penelitian ini dilakukan di perpustakaan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini menggunakan model Richey dan Klein. Ada tiga langkah dalam penelitian ini, yang dibagi menjadi tiga langkah: (1) perencanaan, (2) produksi, dan (3) evaluasi.



Gambar 2. Sketsa Investigasi

HASIL PENELITIAN

Proses Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Blooket Dengan Topik Sejarah Keluarga Untuk Pembelajaran Kosakata

Penelitian ini menggunakan teori Richey dan Klein (dalam Sugiyono 2019:37) sebagai metode penelitian. Teori ini terdiri dari tiga langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) pembuatan, dan (3) evaluasi.

Perencanaan

Perencanaan adalah tahap pertama. Dalam perencanaan tersebut, dilakukan survei kepada 20 mahasiswa Jerman angkatan 2022 pada tanggal 14 Februari 2023 di Jurusan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan. Hasil survei menunjukkan bahwa mahasiswa bahasa Jerman mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata. Para mahasiswa belum pernah menggunakan media Blooket sebagai media pembelajaran. Para mahasiswa tertarik untuk mengenali, memahami dan mempelajari kosakata menggunakan Blooket. Blooket memiliki beberapa fitur menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, terutama untuk penguasaan kosakata. Selain itu, media pembelajaran ini juga praktis karena dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, baik melalui laptop maupun smartphone. Sebelum membuat kuis

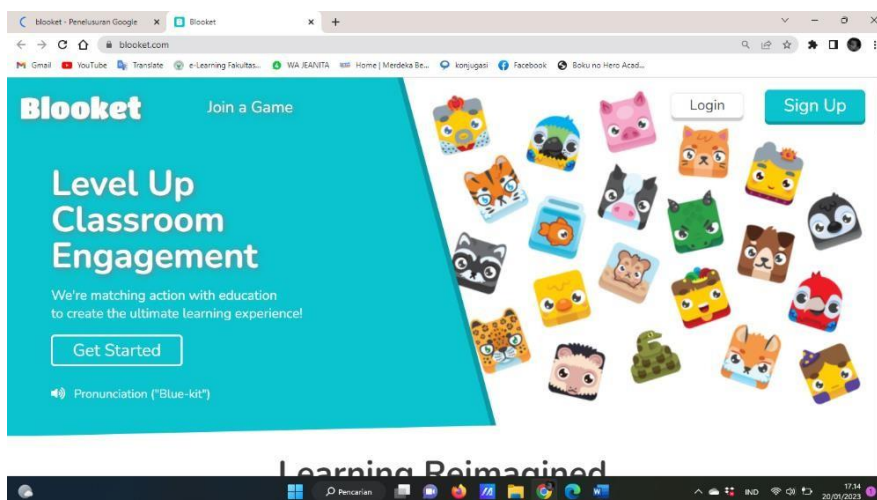
dalam media Blooket, materi kosakata dengan family history dari buku Studio Express A2 dipelajari terlebih dahulu.

Kosakata yang direkam terdiri dari sepuluh jenis, yaitu: kata kerja, kata benda, kata sifat, kata ganti, kata sandang, kata keterangan, kata sandang, kata depan, kata sambung, dan kata seru. Namun, dalam penelitian ini, hanya 3 jenis kata yang diambil, yaitu kata kerja, kata benda, dan kata sifat. Berikut adalah materi yang dirancang oleh penulis.

Penciptaan

Penciptaan adalah fase kedua. Pada tahap ini, Blooket dibuat sebagai media pembelajaran untuk belajar kosakata. Dan semua latihan sejarah keluarga ada dalam media Blooket ini. Latihan-latihan tersebut terdiri dari: Latihan pertama terdiri dari 10 soal berupa pertanyaan struktur kalimat. Latihan kedua terdiri dari 25 soal isian rumpang. Latihan ketiga berisi 15 soal pilihan ganda. Dan langkah-langkah penggunaan media blooket adalah sebagai berikut:

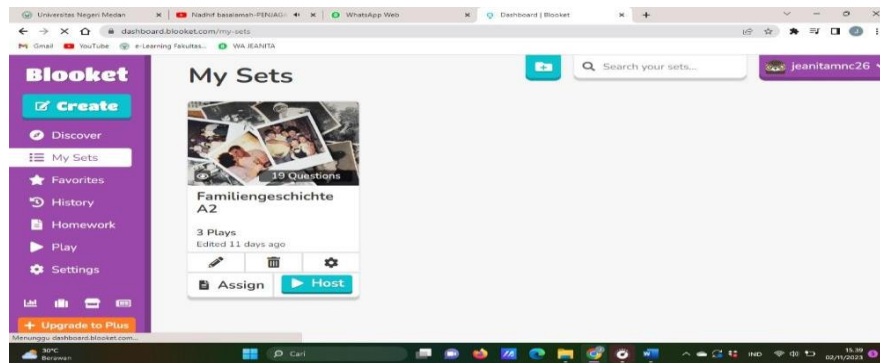
Pada halaman muka media Blooket, Anda dapat mengklik Google di <https://www.blooket.com/>.



Gambar 3. Halaman Pertama Blooket

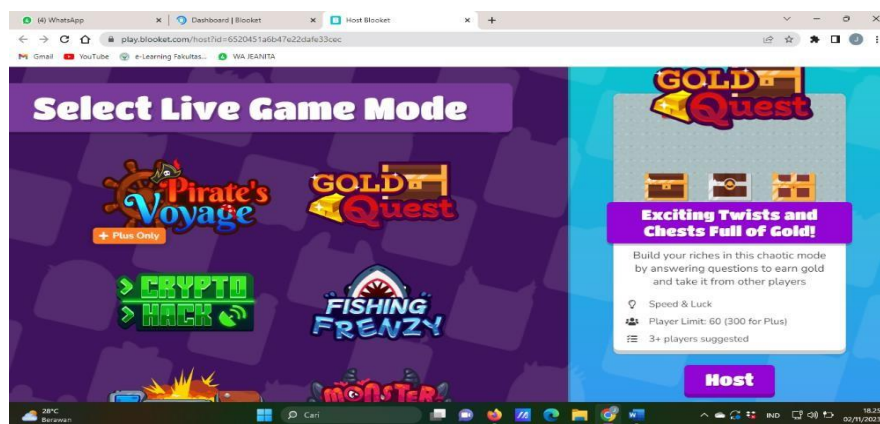
Gambar di atas menunjukkan tampilan awal website Blooket ketika kita mengklik atau membuka website media Blooket. Setelah website terbuka, fitur-fitur dari website tersebut akan ditampilkan dalam bentuk halaman beranda, tema pembelajaran yang berbeda, jenis permainan, dll.

1. Setelah masuk, halaman Blooket untuk membuat kuis, kumpulan kuis yang berbeda, pekerjaan rumah akan muncul. Kemudian Anda dapat membuat kuis sesuai kebutuhan. Anda dapat memainkan berbagai permainan yang tersedia di media Blooket.



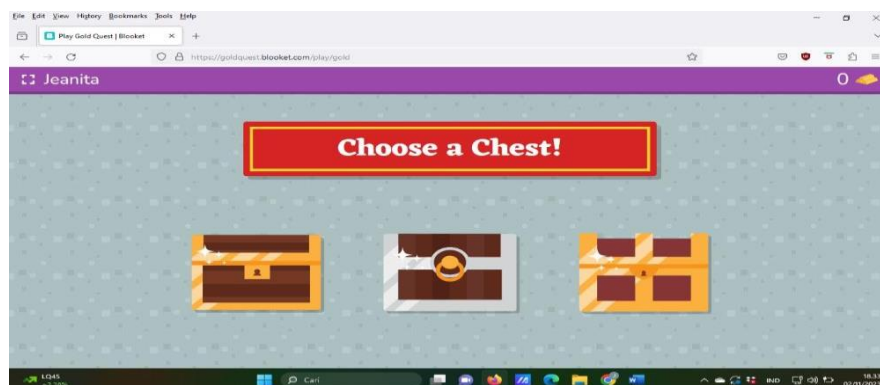
Gambar 4. Tampilan Pembelajaran Yang Dibuat

2. Berbagai jenis permainan di Blooket Medium. Ada 14 jenis permainan, 7 di antaranya dapat digunakan sebagai pekerjaan rumah.

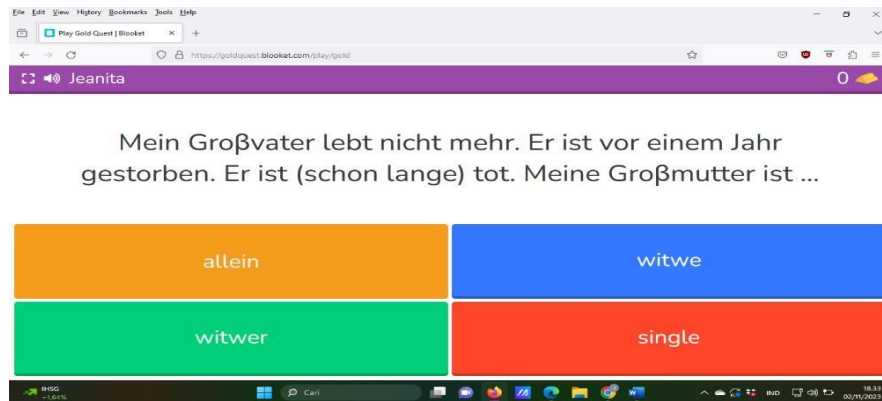


Gambar 5. Jenis-Jenis Permainan Pada Media Blooket

3. Jenis permainan pertama adalah Gold Quest. Tujuan dari permainan ini adalah mengumpulkan banyak emas dengan menjawab pertanyaan untuk mendapatkan emas dan mengambilnya dari pemain lain.

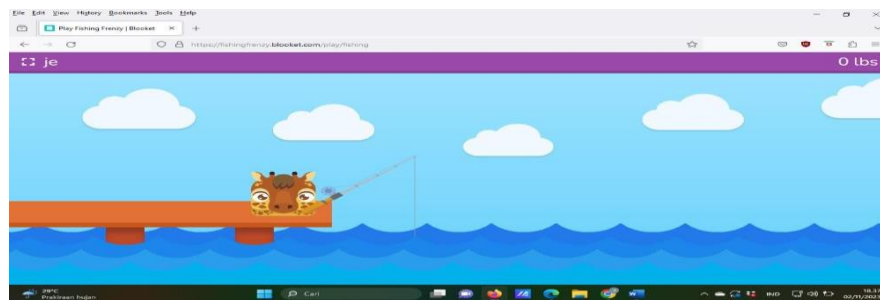


Gambar 5. Formulir permainan Gold Quest



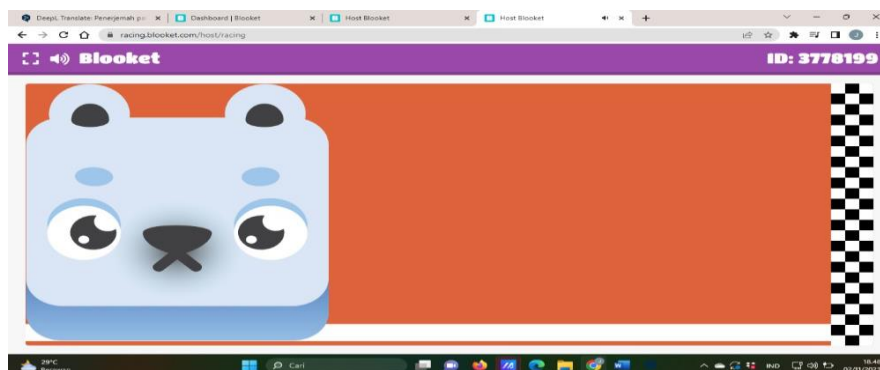
Gambar 6. Bentuk Pertanyaan Dalam Permainan Gold Quest

4. Jenis permainan yang kedua adalah, Fishing Frenzy. Dalam jenis permainan ini, Anda harus menangkap ikan dengan menggunakan tali pancing dan menjawab pertanyaan dengan cepat agar bisa mendapatkan ikan terbesar di lautan yang luas.



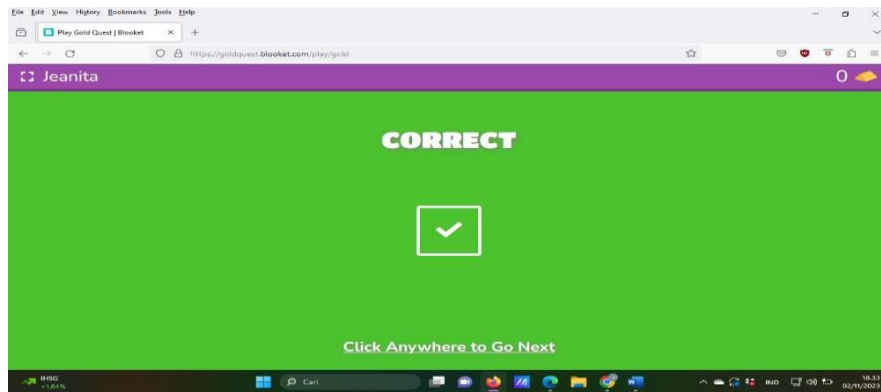
Gambar 7. Bentuk Permainan Fishing Frenzy

5. Jenis permainan ketiga dalam media Blooket adalah Racing. Dalam permainan ini, Anda harus menjawab pertanyaan untuk bersaing dengan lawan dan menggunakan power-up untuk mencapai garis finis terlebih dahulu.

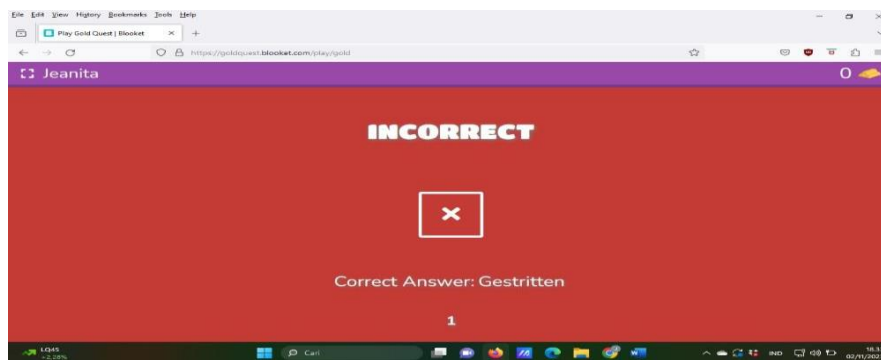


Gambar 8. Bentuk Balapan

- Setiap kali Anda menjawab pertanyaan dalam berbagai permainan di media Blooket, jawaban yang benar akan ditampilkan jika Anda salah.

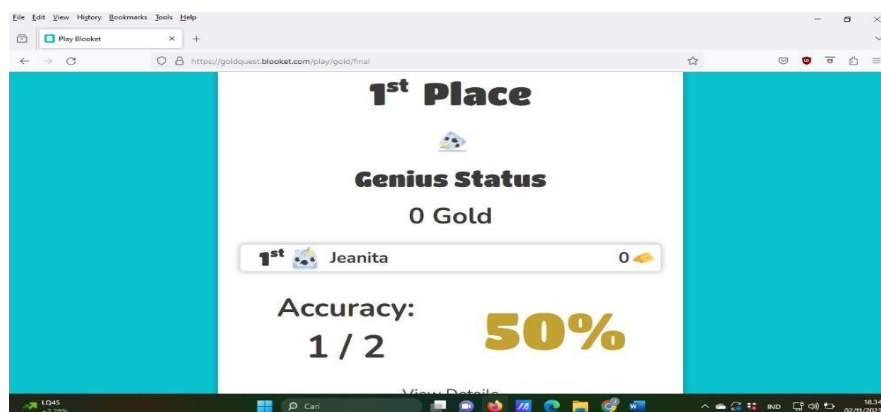


Gambar 9. Formulir Jika Anda Menjawab Pertanyaan Dengan Benar



Gambar 10. Formulir Untuk Jawaban Yang Salah Terhadap Pertanyaan

- Di akhir permainan, laporan skor terperinci dan analisis pertanyaan ditampilkan sehingga pembawa acara dapat dengan mudah memahami bagaimana kinerja siswa mereka dan mengidentifikasi area yang mungkin perlu direvisi.



Gambar 11. Hasil Akhir Di Akhir Permainan

Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba dan validasi untuk mengetahui apakah media pembelajaran dan materi pembelajaran sudah cukup baik atau perlu diperbaiki. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Indah Aini, S.Pd, M.A. selaku ahli materi. Beliau memberikan nilai empat (sangat baik) untuk tiga aspek, yaitu: (1) latihan sesuai dengan topik cerita keluarga, (2) latihan sesuai dengan level A2, (3) latihan mudah dipahami. Ahli materi menunjukkan dua aspek yang dinilai (baik), yaitu: latihan sesuai dengan materi kosakata dan materi mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, skor keseluruhan adalah 90.

Validasi media dilakukan oleh Yuli Mariani Maduwu, S.Kom, sebagai ahli media. Beliau memberikan nilai "sangat baik" untuk lima aspek penilaian, yaitu: (1) konsistensi isi materi dengan topik, (2) kejelasan teks dalam media, (3) kesesuaian ukuran dan bentuk huruf, (4) keserasian jenis huruf dengan isi materi, (5) tata letak yang interaktif. Untuk lima poin evaluasi, para ahli media menunjukkan aspek- aspek yang dinilai "baik", yaitu: (1) kemudahan memahami materi, (2) kemudahan penggunaan, (3) program berjalan dengan baik, (4) komunikatif, (5) desain media secara keseluruhan. Oleh karena itu, total skor yang diperoleh adalah 87,5.

Kemudian ahli materi berkomentar bahwa latihan yang dibuat oleh penulis harus diatur sesuai dengan jenis latihan. Selain itu, hanya 20 dari 50 soal yang diambil dari buku. Kemudian validator media juga memberikan komentar berupa aplikasi yang dirasa sudah cukup baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Ahli materi menyarankan untuk mengelompokkan soal-soal sesuai dengan jenisnya. Saran ahli media untuk mempermudah pengoperasian beranda pertama juga sebaiknya diberikan terjemahan bahasa Jerman untuk memudahkan siswa yang baru belajar bahasa Jerman. dan penulis telah menyempurnakan semua saran dan usulan para ahli.

A. Hasilnya Adalah Terciptanya Media Pembelajaran Dengan Bantuan Blooket Pada Mata Pelajaran Sejarah Keluarga Untuk Pembelajaran Kosakata.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran dengan topik "sejarah keluarga" dengan bantuan Blooket untuk pembelajaran kosakata. Media pembelajaran ini berisi kata-kata yang berasal dari buku Studio Express A2

(Cornelson 2020:16). Terdapat sepuluh jenis kata, penulis hanya memiliki tiga jenis kata dari sepuluh jenis kata bahasa Jerman, yaitu: kata kerja, kata benda, dan kata sifat.

Pada aplikasi Blooket terdapat 12 jenis permainan kuis, namun penulis mengambil 3 permainan kuis, yaitu: Gold Quest, Fishing Frenzy, dan Racing. Pada permainan kuis tersebut, terdapat sepuluh soal menjodohkan kalimat, dua puluh lima soal mengisi kekosongan, dan lima belas soal pilihan ganda. Setiap jenis permainan kuis di Blooket memiliki daya tarik tersendiri. (1) Gold Quest, jenis permainan kuis ini adalah tentang pemain yang mencoba untuk mencapai

puncak papan peringkat sementara uang mereka dicuri oleh orang lain. (2) Fishing Frenzy, mode permainan yang tujuannya adalah menjawab pertanyaan untuk menarik perhatian. Semakin cepat pertanyaan dijawab, semakin besar bobot ikan yang ditangkap. (3) Racing, mode permainan yang dapat di-host dan di mana para pemain bersaing satu sama lain dengan memberikan jawaban tercepat. Permainan ini tidak hanya membutuhkan keterampilan, tetapi juga sebagian bergantung pada keberuntungan.

Hasil dari validasi materi dan media yang dilakukan mendapatkan nilai 90 untuk materi dan 87,5 untuk media. Oleh karena itu, diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi media pembelajaran pelengkap atau tambahan untuk pembelajaran kosakata, khususnya pada subjek sejarah keluarga.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Blooket cocok digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran kosakata. Hasil penelitian ini mengungkapkan media pembelajaran dengan topik sejarah keluarga dari buku Studio Express A2.

Penelitian ini didasarkan pada teori Richey dan Klein, yang terdiri dari tiga fase:

(1) perencanaan, (2) pembuatan, dan (3) evaluasi. Pada fase pertama, yaitu fase perencanaan, penulis melakukan observasi terhadap kesulitan mahasiswa dalam mempelajari kosakata sejarah keluarga pada Bab 14 buku Studio Express A2 (Cornelson, 2020: 16) dengan cara membagikan kuesioner kepada mahasiswa semester 4 Kelas B tahun 2021, yang disampaikan pada tanggal 9 Februari 2023 melalui Google Form. Kuesioner penulis terdiri dari tiga jenis latihan. Latihan pertama terdiri dari sepuluh pertanyaan dalam bentuk pertanyaan struktur kalimat. Latihan kedua berisi dua puluh lima pertanyaan isian. Dan latihan ketiga terdiri dari lima belas pertanyaan pilihan ganda. Pada tahap pembuatan, penulis menggunakan media Blooket sebagai media pembelajaran. Media blooket ini berisi latihan-latihan soal yang dibuat oleh penulis. Media ini dipilih karena beberapa kelebihan yaitu:

(1) Blooket merupakan media yang dapat diakses secara gratis, (2) media ini memiliki fungsi yang menarik, (3) Blooket merupakan media pembelajaran yang modern. Fase terakhir adalah evaluasi. Pada tahap ini, materi dan media dikoreksi dan divalidasi oleh para ahli. Terdapat 6 aspek evaluasi dalam validasi materi. Dari lima orang ahli materi, tiga orang memberikan nilai (sangat baik) dan dua orang memberikan nilai (baik) untuk aspek evaluasi, sehingga nilai keseluruhannya adalah 90. Dan pada validasi media, terdapat sepuluh aspek evaluasi, dari sepuluh aspek tersebut, ahli media memberikan nilai 5 (sangat baik) dan lima nilai (baik), sehingga nilai keseluruhannya adalah 87,5. Terdapat beberapa kesulitan dalam mengakses media Blooket, diperlukan kualitas jaringan yang stabil dan beberapa fungsi yang ditawarkan dikenakan biaya. Berdasarkan evaluasi dan saran dari ahli materi dan ahli media, penulis dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Penelitian ini serupa dengan penelitian Febriana, Nurinda dan Ari Pujosusanto (2023) yaitu penggunaan media Blooket sebagai media pembelajaran. Adapun persamaannya adalah: (1) penelitian Febriana, Nurinda dan Ari Pujosusanto mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis web, (2) pengembangan soal latihan literasi membaca bahasa Jerman. Perbedaannya adalah penelitian Febriana, Nurinda dan Ari Pujosusanto menggunakan model penelitian Borg and Gall, yang terdiri dari empat tahap, yaitu: 1) identifikasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, dan 4) validasi desain. Dan penelitian ini berfokus pada pengembangan latihan literasi membaca untuk siswa. Penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran pada Daily Activities dengan menggunakan media Blooket untuk pengembangan soal latihan literasi membaca bahasa Jerman dan memperoleh hasil yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena mencapai persentase 76,78%. Sedangkan penelitian ini berfokus pada perluasan kosakata pada buku Studio Express A2. Pada media Blooket terdapat 12 fitur menarik yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini, penulis mengembangkan tiga jenis permainan, yaitu Gold Quest, Fishing Frenzy, dan Racing. Penulis memilih tiga jenis game pada Blooket karena ketiga game tersebut gratis untuk diakses, mudah digunakan dan sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran yang bersifat kompetitif. dan ketiga jenis game pada Blooket sangat menarik untuk digunakan, dengan teks dan gambar yang menarik. Pada penelitian ini, penulis menggunakan 3 jenis game yaitu Gold Quest, Fishing Frenzy dan Racing. Febriana, Nurinda dan Ari Pujosusanto (2023) hanya mengembangkan fungsi tes dalam penelitiannya.

Berdasarkan tahap evaluasi, ditentukan bahwa pembuatan media pembelajaran cerita keluarga dengan Blooket sangat cocok untuk pembelajaran kosakata.

KESIMPULAN

Hasil pembuatan media pembelajaran dengan topik "sejarah keluarga" menggunakan media Blooket untuk pembelajaran kosakata:

- a. Dalam penelitian ini, materi pembelajaran dengan topik sejarah keluarga dibuat dengan menggunakan data yang dikumpulkan dari sumber data yang ada selama penelitian.
- b. Media Blooket tentang sejarah keluarga ini dikemas dengan baik, praktis, menarik dan efektif sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dan menggunakannya sebagai sarana belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, A. K., Saleh, N., Usman, M., & Syaputra, A. F. (2019). Media Moodle dalam Pembelajaran Menulis forum kontribusi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. In *Seminar Nasional Lp2m Unm*.
- Anding, M. F., Saud, S., & Rijal, S. (2021). Peningkatan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Penggunaan Media Cerita Pendek. *INTERFERENSI Jurnal Bahasa, Sastra, dan Linguistik*, 2(1), 57-63.
- Angreany, F., Saleh, N., & Mannahali, M. (2020). Media Audio Visual Berbasis YouTube dalam Pembelajaran Menyimak Bahasa Jerman.
- Fathonah, U., & Bukhori, H. A. (2021). Analisis kesulitan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jerman secara daring selama pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1152- 1160.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hasrar, H., Dalle, A., & Usman, M. (2018). Hubungan penguasaan kosakata dengan keterampilan menulis karangan deskriptif bahasa jerman siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2(2), 32-40.
- Nur, M., Burhanuddin, B., & Mannahali, M. (2021). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Jerman. *INTERFERENSI Jurnal Bahasa, Sastra, dan Linguistik*, 2(1), 64-70. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/INTERFERENCE/article/view/20129>
- Nurgiantoro, B. (2018). *Penilaian otentik dalam pembelajaran bahasa*. Yogyakarta: UGM PRESS.
- Nurlaela, L. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Pauji, M. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berpidato (Siswa Kelas X SMK Al-Huda Turalak). *Dikstrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 268-272.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.