



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GIMKIT*
TEMA *FERIEN UND URLAUB* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA JERMAN SISWA SMA
KELAS 11**

Firly Rifaldi Ananda Prajogo¹, Fahmi Wahyuningsih²

¹ Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
firly.22009@mhs.unesa.ac.id

² Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berbasis *Gimkit* tema *Ferien und Urlaub* untuk pembelajaran keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*) bahasa Jerman siswa SMA kelas XI. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Kebutuhan pembelajaran diidentifikasi melalui observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 2 Sidoarjo. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami informasi rinci dari audio berbahasa Jerman. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Gimkit* yang memuat 15 soal pemahaman menyimak dalam bentuk pilihan ganda, benar-salah, dan kalimat rumpang, dilengkapi rekaman audio berbahasa Jerman yang dibuat menggunakan *FineVoice*. Kelayakan media dinilai oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket berskala Likert. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 98% dengan kategori sangat layak dari ahli materi dan 86% dengan kategori layak dari ahli media. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman.

Kata Kunci: *Gimkit, keterampilan menyimak, Ferien und Urlaub, media pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Jerman.*

ABSTRACT

This study aims to describe the development process and feasibility of a *Gimkit*-based learning medium on the theme *Ferien und Urlaub* for German listening (*Hörfertigkeit*) instruction for eleventh-grade senior high school students. The study employed the *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE model, limited to three stages: Analysis, Design, and Development. Learning needs were identified through classroom observation and interviews with a German teacher at SMAN 2 Sidoarjo. The findings indicated that students experienced difficulties in understanding detailed information from German audio materials. The developed product is an interactive *Gimkit*-based learning medium containing 15 listening comprehension questions in the form of multiple-choice, true-false, and fill-in-the-blank items, supported by German audio recordings created using *FineVoice*. The media was evaluated by a subject matter expert and a media expert using a Likert-scale questionnaire. The validation results showed feasibility scores of 98% (highly suitable) from the subject matter expert and 86% (feasible) from the media expert. Therefore, the developed learning medium is considered feasible as a supporting medium for German listening instruction.

Keywords: *Gimkit, listening skills, Ferien und Urlaub, learning media, German language learning*

AUSZUG

Diese Untersuchung hat zum Ziel, den Entwicklungsprozess sowie die Eignung eines Gimkit-basierten Lernmediums zum Thema Ferien und Urlaub für den Hörverstehensunterricht (Hörfertigkeit) der 11. Klasse zu beschreiben. Die Untersuchung verwendet die Methode Research and Development (R&D) nach dem ADDIE-Modell, das auf die Phasen Analyse, Entwurf und Entwicklung beschränkt wurde. Der Lernbedarf wurde durch Beobachtungen und Interviews mit einer Deutschlehrkraft an der SMAN 2 Sidoarjo ermittelt. Die Ergebnisse zeigten, dass die Schülerinnen und Schüler Schwierigkeiten beim Verstehen detaillierter Informationen aus deutschsprachigen Hörtexten haben. Das entwickelte Produkt ist ein interaktives Lernmedium auf der Plattform Gimkit mit 15 Hörverstehensaufgaben in Form von Multiple-Choice-, Richtig-Falsch- und Lückentextaufgaben sowie deutschsprachigen Audioaufnahmen, die mit FineVoice erstellt wurden. Die Eignung des Mediums wurde von einer Materialexpertin bzw. einem Materialexperten und einer Medienexpertin bzw. einem Medienexperten mithilfe eines Likert-Fragebogens bewertet. Die Validierung ergab 98 % (sehr geeignet) und 86 % (geeignet). Das entwickelte Lernmedium ist somit als unterstützendes Medium für den Hörverstehensunterricht geeignet.

Schlüsselwörter: *Gimkit, Hörfertigkeit, Ferien und Urlaub, Lernmedium, Deutschunterricht*

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi yang semakin pesat telah memberikan dampak mendalam pada banyak aspek masyarakat, termasuk pendidikan. Mempelajari bahasa asing merupakan satu di antara kebutuhan terpenting di era global ini untuk komunikasi antarbudaya. Pembelajaran bahasa asing tidak hanya dipandang sebagai upaya memahami struktur bahasa, tetapi juga sebagai media untuk membangun kesadaran budaya, sikap terbuka, serta kemampuan beradaptasi dalam lingkungan yang beragam. Sejalan dengan hal tersebut, Chen & Cui (dalam Purwono et al., 2021) menegaskan yakni pembelajaran bahasa asing berperan pada pengembangan wawasan budaya dan pola pikir terbuka.

Di antara berbagai bahasa asing yang dipelajari di Indonesia, bahasa Jerman menjadi satu di antara bahasa yang diminati karena membuka peluang akademik dan mobilitas global bagi peserta didik. Pernyataan tersebut diperkuat oleh temuan Dosi & Budiningsih (2019) yang mengungkapkan bahwa Indonesia menjadi negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jerman terbanyak di kawasan Asia Tenggara. Di samping itu, bahasa Jerman saat ini telah banyak diajarkan di Sekolah Menengah Atas di Indonesia sebagai bagian dari pembelajaran bahasa asing (Utama & Sudarmaji, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa bahasa Jerman memakai posisi strategis dalam sistem pendidikan Indonesia dan berperan untuk membuka akses terhadap peluang pendidikan lanjutan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit tema Ferien und Urlaub untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas 11

Setiap pembelajar bahasa Jerman perlu mahir dalam empat bidang utama: berbicara (*Sprechfertigkeit*), mendengarkan (*Hörfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*), serta menulis (*Schreibfertigkeit*). Keempat kemampuan ini saling terkait dan terhubung. Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan menyimak menjadi fondasi awal dalam pemerolehan bahasa, karena pemahaman bahasa tidak mungkin berkembang sebelum siswa mampu menangkap makna bunyi yang diterima.

Nation & Newton (dalam Prihatin, 2017) menegaskan bahwa menyimak merupakan dasar dari proses pemerolehan bahasa karena seseorang belajar berbicara, membaca, serta menulis setelah terlebih dahulu memahami ujaran. Sejalan dengan itu, (Börner et al., 2013) menjelaskan bahwa menyimak menyumbang 45% aktivitas komunikasi harian, sehingga menjadi modal utama dalam pemahaman pesan lisan. Artinya, jika keterampilan menyimak masih rendah, maka kemampuan berbicara, membaca, serta menulis juga akan sulit berkembang optimal.

Namun berlandaskan observasi dan wawancara peneliti dengan guru Bahasa Jerman selama pelaksanaan PLP di SMAN 2 Sidoarjo, ditemukan bahwa keterampilan menyimak siswa kelas XI masih belum optimal, terutama ketika berhadapan dengan audio berbahasa Jerman yang memakai kosakata baru. Guru sudah memakai media seperti, video, YouTube, dan musik, tetapi belum memanfaatkan platform latihan *Hörfertigkeit* seperti *quiz* digital yang interaktif dan berbasis permainan. Akibatnya, siswa belum memperoleh pengalaman menyimak yang mendorong mereka untuk aktif berlatih, bereksplorasi, serta mendapatkan umpan balik secara langsung.

Berkaitan dengan permasalahan keterampilan menyimak tersebut, pemilihan materi pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan karakteristik kesulitan yang dialami siswa. Pemilihan tema *Ferien und Urlaub* dalam penelitian ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru Bahasa Jerman selama implementasi PLP. Berlandaskan hasil tersebut, materi *Ferien und Urlaub* relatif mudah dipahami dari segi alur karena disajikan dalam bentuk narasi sederhana. Namun, dalam pembelajaran menyimak, siswa sering mengalami kesulitan untuk menangkap detail informasi yang ada dalam audio, seperti tempat liburan, jenis transportasi, aktivitas yang dilakukan, dan kondisi cuaca. Kesulitan ini menyebabkan siswa keliru untuk menjawab pertanyaan meskipun secara umum telah memahami isi cerita. Di samping itu, tema *Ferien und Urlaub* merupakan bagian dari materi pembelajaran bahasa Jerman di jenjang SMA,

sehingga relevan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Maka sebab itu, tema *Ferien und Urlaub* dipandang relevan untuk dikembangkan untuk media pembelajaran berbasis audio yang menekankan latihan pemahaman detail secara berulang dan terarah.

Di sisi lain, para siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran berbasis permainan serta media digital. Media interaktif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, fokus, serta motivasi belajar karena menghadirkan tantangan dan pengalaman belajar yang menyenangkan (Ali et al., 2025). Maka sebab itu, dibutuhkan materi pembelajaran inovatif yang tidak hanya menawarkan audio sebagai stimulus pendengaran tetapi juga mencakup pertanyaan untuk mengukur pemahaman siswa, memberi kesempatan siswa untuk berlatih berulang, menghadirkan suasana kompetitif yang dapat meningkatkan konsentrasi, serta menyediakan umpan balik secara langsung atas hasil pengerjaan mereka.

Satu di antara platform yang memenuhi kebutuhan tersebut yakni *Gimkit*, sebuah media pembelajaran berbasis gamifikasi yang menghadirkan pengalaman belajar layaknya bermain game dengan sistem poin, leaderboard, serta fitur audio yang dapat dipakai untuk latihan *Hörfertigkeit*. (Khasanah & Sari, 2025) mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis permainan seperti *Gimkit* efektif untuk membangun motivasi serta keterlibatan siswa karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selaras pada pandangan tersebut, Amelia (2024) menjabarkan bahwa *Gimkit* bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami materi melalui adanya fitur pengulangan pertanyaan.

Namun berlandaskan telaah penelitian relevan, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran berbasis *Gimkit* dengan menyajikan materi memakai audio untuk keterampilan menyimak bahasa Jerman dengan tema *Ferien und Urlaub*. Penelitian (Widyatno, 2024) memanfaatkan *Gimkit* pada keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), sedangkan penelitian (Agustina et al., 2024) mengkaji penggunaan *Gimkit* dalam pembelajaran sejarah. Sementara itu, (Lomi, 2023) meneliti keterampilan menyimak (*Hörverstehen*) dengan memakai Kahoot, bukan *Gimkit*. Dengan demikian, ada *research gap* yang menunjukkan belum adanya pengembangan media pembelajaran *Gimkit* untuk keterampilan menyimak bahasa Jerman.

Maka sebabnya, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Gimkit* dengan sajian audio bahasa Jerman bertema *Ferien und Urlaub* sebagai upaya mendukung pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas XI. Dengan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit tema Ferien und Urlaub untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas 11

memanfaatkan fitur audio, sistem poin, leaderboard, dan umpan balik instan, media ini diharapkan menjadi sarana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif untuk memperkuat *Hörfertigkeit* siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu *analysis*, *design*, dan *development*, karena penelitian berfokus pada proses pengembangan produk dan uji kelayakan media tanpa tahap implementasi secara luas di lapangan. Pada tahap *analysis*, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 2 Sidoarjo untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, khususnya pada keterampilan menyimak siswa kelas XI, yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami informasi rinci dari audio berbahasa Jerman. Tahap *design* meliputi penyusunan materi bertema *Ferien und Urlaub*, perancangan audio narasi berbahasa Jerman, serta penyusunan 15 butir soal dalam bentuk pilihan ganda, benar-salah, dan kalimat rumpang yang diintegrasikan ke dalam platform *Gimkit*. Selanjutnya, tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan seluruh rancangan media ke dalam platform *Gimkit*, di mana audio narasi dibuat menggunakan *FineVoice* dan direkam ke dalam sistem sebagai stimulus menyimak. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen angket skala Likert 1–5. Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan menggunakan rumus $P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$, kemudian dikategorikan ke dalam tingkat kelayakan produk, yakni.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Dengan Perhitungan Skala Likert

Skor Persentase	Klasifikasi Kelayakan
90%-100%	Sangat layak (tidak membutuhkan revisi)
75%-89%	Layak (tidak membutuhkan revisi)
65%-74%	Cukup (membutuhkan revisi)
55%-64%	Kurang (membutuhkan revisi)
0%-54%	Tidak Layak (revisi total)

Berlandaskan data pada tabel, produk dinyatakan memenuhi kelayakan untuk dipakai sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah dan tidak memerlukan revisi apabila memperoleh skor validasi dengan persentase minimal 75%. Sementara itu, produk dinilai cukup layak namun masih perlu dilakukan revisi apabila memperoleh skor validasi sebesar 65%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang diperoleh setelah pengembangan media pembelajaran berbasis *Gimkit* pada tema *Ferien und Urlaub* disajikan pada bagian ini. Penelitian ini berfokus pada tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebagaimana dinilai oleh para validator, yakni ahli materi dan ahli media. Data diperoleh melalui instrumen angket memakai skala Likert yang kemudian dianalisis dalam bentuk persentase kelayakan.

Validator ahli materi pada penelitian ini adalah Ibu Annisa Nurul Fauziah, S.Pd., yang berperan sebagai guru Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Proses penilaian diarahkan pada kesesuaian dan kualitas materi yang ada untuk media *Gimkit*. Instrumen validasi yang terdiri atas beberapa indikator dipakai dalam proses penilaian dengan rentang skor 1 sampai 5. Adapun hasil dari proses validasi tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi Materi

NO.	Indikator Penilaian	Kategori	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Isi materi pembelajaran selaras pada tema <i>Ferien und Urlaub</i> .	Sangat setuju					✓
2.	Penggunaan bahasa (kosakata dan struktur kalimat) selaras pada kaidah Bahasa Jerman yang benar.	Sangat setuju					✓
3.	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman.	Sangat setuju					✓
4.	Audio memakai pelafalan, intonasi, serta kecepatan bicara yang jelas serta sesuai untuk latihan menyimak.	Sangat setuju					✓
5.	Penggunaan kosakata tema <i>Ferien und Urlaub</i> selaras pada tingkat kemampuan siswa.	Setuju				✓	
6.	Media yang dipakai tepat untuk menyampaikan materi <i>Ferien und Urlaub</i> .	Sangat setuju					✓

Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit tema Ferien und Urlaub untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas 11

7.	Bentuk soal (pilihan ganda, benar-salah, dan kalimat rumpang) variatif serta mendukung pemahaman menyimak.	Sangat setuju					✓
8.	Hubungan antara audio dan pertanyaan jelas dan logis, sehingga siswa dapat menjawab berlandaskan hasil menyimak.	Sangat setuju					✓
9.	Soal dirancang untuk mengukur pemahaman makna, bukan sekadar pengenalan kosakata.	Sangat setuju					✓
10.	Struktur kalimat dalam materi audio sederhana dan mudah dipahami saat menyimak	Sangat setuju					✓

Tabel di atas menyajikan hasil penilaian dari validasi ahli materi. Berlandaskan lembar validasi tersebut, dapat diketahui bahwa dari keseluruhan indikator yang dinilai, sebanyak 9 indikator memperoleh skor 5 dengan kategori (Sangat Setuju), sedangkan 1 indikator memperoleh skor 4 dengan kategori (Setuju). Dengan demikian, jumlah skor keseluruhan yang diperoleh dari seluruh indikator adalah sebesar 49. Selanjutnya, skor total tersebut diolah menjadi persentase dengan memakai rumus dari Sugiyono yakni.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{(5 \times 10)} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Skor total yang diperoleh dari hasil penilaian adalah 49. Skor tersebut kemudian dibagi dengan skor maksimum sebesar 50 dan selanjutnya dikalikan dengan 100%. Berlandaskan perhitungan tersebut, diperoleh nilai akhir sebesar 98%. Mengacu pada tabel tingkat kelayakan produk, nilai tersebut menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan berada pada kategori sangat layak, sehingga tidak diperlukan adanya revisi.

Validasi media dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses validasi ini melibatkan ahli media, yakni Bapak Favian Avila Syahmi, M.Pd., selaku dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Instrumen validasi yang dipakai memuat sejumlah indikator penilaian dengan rentang skor 1 hingga 5, yang hasilnya dijadikan acuan untuk menentukan kelayakan media tersebut. Adapun hasil validasi media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Validasi Media

NO.	Indikator Penilaian	Kategori	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan media Gimkit disajikan secara rapi sehingga mendukung kenyamanan penggunaan.	Setuju				✓	
2.	Konsistensi tata letak, ukuran teks, dan warna pada media Gimkit sudah baik dan tidak membingungkan pengguna.	Setuju				✓	
3.	Audio pada soal disajikan dengan kualitas teknis yang baik (jelas, stabil, dan mudah dipahami).	Setuju				✓	
4.	Audio pada media Gimkit selaras pada konteks soal dan alur permainan.	Sangat setuju					✓
5.	Navigasi pada media Gimkit disusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh pengguna.	Setuju				✓	
6.	Pengguna dapat berpindah antar soal atau fitur untuk media Gimkit tanpa mengalami kebingungan.	Sangat setuju					✓
7.	Media Gimkit memberikan umpan balik terhadap jawaban atau respons siswa.	Sangat setuju					✓
8.	Umpan balik yang diberikan media membantu siswa memahami hasil jawabannya.	Setuju				✓	
9.	Media Gimkit dapat dipakai oleh siswa secara mandiri tanpa memerlukan panduan yang rumit.	Setuju				✓	
10.	Media Gimkit mudah dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran.	Setuju				✓	

Tabel di atas menyajikan hasil penilaian dari validasi ahli media. Berdasarkan lembar validasi tersebut, dapat diketahui bahwa dari keseluruhan indikator yang dinilai, sebanyak 7 indikator memperoleh skor 4 dengan kategori (Setuju), sedangkan 3 indikator memperoleh skor 5 dengan kategori (Sangat Setuju). Dengan demikian, jumlah skor keseluruhan yang diperoleh dari seluruh indikator adalah sebesar 49. Selanjutnya, skor total tersebut diolah menjadi persentase dengan memakai rumus dari Sugiyono yakni.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$
$$P = \frac{43}{(5 \times 10)} \times 100\%$$
$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$
$$P = 86\%$$

Skor total yang diperoleh dari hasil penilaian adalah 43. Skor tersebut kemudian dibagi dengan skor maksimum sebesar 50 dan selanjutnya dikalikan dengan 100%. Berlandaskan perhitungan tersebut, diperoleh nilai akhir sebesar 86%. Mengacu pada tabel tingkat kelayakan produk, nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang disajikan berada pada kategori layak, sehingga tidak diperlukan adanya revisi.

Pembahasan

Pada bagian ini dijelaskan mengenai proses dari pengembangan media pembelajaran yang berbasis *Gimkit* untuk keterampilan menyimak bahasa Jerman dengan tema *Ferien und Urlaub*. Penelitian ini membahas secara khusus tiga tahapan yang diterapkan dalam proses pengembangan, yakni *analysis* (analisis), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan) berlandaskan model ADDIE. Berikut adalah tahapannya:

1. Analysis

Langkah pertama pada model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis, yang difokuskan pada identifikasi kebutuhan pembelajaran serta situasi aktual di lapangan. Di tahap ini, peneliti melaksanakan observasi kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Sidoarjo guna memperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menyimak siswa kelas XI. Hasil dari tahap analisis ini selanjutnya dijadikan sebagai dasar untuk menentukan bentuk media, materi pembelajaran, serta pendekatan yang dipakai pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Gimkit*.

Berlandaskan hasil observasi seperti yang terlihat dalam Lampiran 1, diketahui bahwa keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa masih perlu ditingkatkan. Sebagian siswa mengalami kesulitan untuk memahami isi audio berbahasa Jerman khususnya pada tema *Ferien und Urlaub*, khususnya untuk menangkap informasi penting yang ada dalam

teks lisan. Kesulitan tersebut antara lain berkaitan dengan pemahaman kosakata, kecepatan penyampaian audio, serta kemampuan siswa untuk mengidentifikasi informasi spesifik dari materi yang diperdengarkan.

Di samping itu, proses pembelajaran menyimak di kelas masih memanfaatkan media yang terbatas, seperti pemutaran audio musik dan video dari YouTube. Meskipun penggunaan audio musik dan video dari YouTube dapat membantu siswa untuk mendengarkan bahasa Jerman, pelaksanaan pembelajaran terkadang belum sepenuhnya melibatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran keterampilan menyimak.

Wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Jerman seperti yang terlihat dalam Lampiran 2 mengungkapkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran lebih mampu menarik minat siswa. Media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dinilai dapat mendorong peningkatan partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Namun, penggunaan platform kuis interaktif berbasis permainan seperti *Gimkit* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menyimak di sekolah tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif serta menarik sebagai upaya mendukung keterampilan menyimak siswa.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman latihan menyimak secara lebih interaktif serta menarik. Atas dasar tersebut, media pembelajaran berbasis *Gimkit* dipilih sebagai solusi untuk mendukung pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman. Media ini menerapkan prinsip gamifikasi melalui sistem poin, kompetisi, dan umpan balik langsung, yang diharapkan dapat mendorong motivasi belajar sekaligus membuat meningkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Design

Tahap *design* (perancangan) difokuskan pada penyusunan rancangan materi pembelajaran sebagai landasan pengembangan media berbasis *Gimkit*. Rancangan ini bertujuan menghasilkan materi yang selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada tahap analisis serta selaras pada kebutuhan keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*) siswa kelas XI.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit tema Ferien und Urlaub untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas 11

a. Perancangan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran pada penelitian ini disusun berlandaskan buku *Beste Freunde A1.1* dan *Netzwerk Neu A1* yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas XI pada level A1. Kedua buku tersebut dipilih dari beberapa opsi buku bahasa Jerman karena memuat materi *Ferien und Urlaub* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Materi difokuskan pada tema *Ferien und Urlaub* yang mencakup aspek tempat liburan (*Urlaubsort*), transportasi (*Verkehrsmittel*), aktivitas liburan (*Urlaubsaktivitäten*), dan cuaca (*Wetter*). Materi dirancang dalam bentuk teks narasi sederhana berbahasa Jerman yang dipakai sebagai stimulus audio dalam kegiatan menyimak. Penyusunan teks memperhatikan kesesuaian kosakata, struktur kalimat sederhana, serta kejelasan isi agar mudah dipahami oleh siswa. Di samping itu, materi disesuaikan dengan indikator keterampilan menyimak, khususnya untuk memahami informasi detail dari audio. Dengan demikian, materi yang dirancang menjadi dasar pada penyusunan soal pada media pembelajaran berbasis *Gimkit*.

b. Perancangan Bentuk Soal

Pada tahap ini, peneliti merancang bentuk soal yang dipakai untuk mengukur keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*) siswa. Pemilihan bentuk soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, yakni untuk mengetahui kemampuan siswa untuk memahami informasi umum dan informasi detail dari teks audio berbahasa Jerman. Pada penelitian ini, bentuk soal yang dipakai terdiri atas tiga jenis, yakni pilihan ganda, benar-salah, dan kalimat rumpang. Variasi bentuk soal ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa secara lebih komprehensif.

1. Soal Pilihan Ganda

Soal pilihan ganda dipakai untuk mengukur kemampuan siswa untuk mengidentifikasi informasi spesifik dari teks yang didengar, seperti tempat, tokoh, aktivitas, dan objek dalam cerita. Bentuk soal ini dipilih karena memberikan alternatif jawaban yang jelas sehingga memudahkan siswa untuk menentukan jawaban yang paling tepat berlandaskan informasi yang diperoleh dari audio.

2. Soal Benar-Salah

Soal benar-salah dipakai untuk mengukur pemahaman siswa terhadap informasi umum maupun detail dalam teks. Melalui bentuk soal ini, siswa diminta untuk menentukan

kebenaran suatu pernyataan berlandaskan isi audio yang didengar. Bentuk ini efektif untuk melatih ketelitian siswa untuk memahami informasi yang tersurat dalam teks.

3. Soal Kalimat Rumpang

Soal kalimat rumpang dipakai untuk mengukur kemampuan siswa untuk memahami kata atau frasa kunci yang ada dalam teks audio. Pada bentuk soal ini, siswa diminta untuk melengkapi bagian kalimat yang hilang berlandaskan informasi yang didengar. Bentuk ini bertujuan untuk melatih fokus siswa terhadap detail informasi serta memperkuat pemahaman kosakata.

c. Perancangan Teks Narasi dan Soal

Pada tahap ini, peneliti merancang teks narasi yang dipakai sebagai stimulus dalam kegiatan menyimak. Teks narasi disusun dalam bahasa Jerman dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa level A1. Setiap teks memuat informasi sederhana yang berkaitan dengan tema *Ferien und Urlaub*, seperti tempat liburan, transportasi, aktivitas, dan kondisi cuaca. Teks narasi dirancang dalam bentuk cerita pendek dengan durasi sekitar 10–20 detik setelah diubah ke dalam bentuk audio. Durasi tersebut disesuaikan dengan kemampuan siswa level A1 agar siswa lebih mudah memahami informasi detail serta tetap fokus selama kegiatan menyimak berlangsung. Penyusunan teks memperhatikan penggunaan kosakata yang umum, struktur kalimat sederhana, serta alur yang jelas agar memudahkan siswa untuk memahami isi teks yang didengar. Berlandaskan teks narasi tersebut, peneliti menyusun butir soal yang mengacu pada bentuk soal yang telah dirancang sebelumnya. Adapun teks narasi, soal, dan kunci jawaban yang telah dikembangkan disajikan yakni.

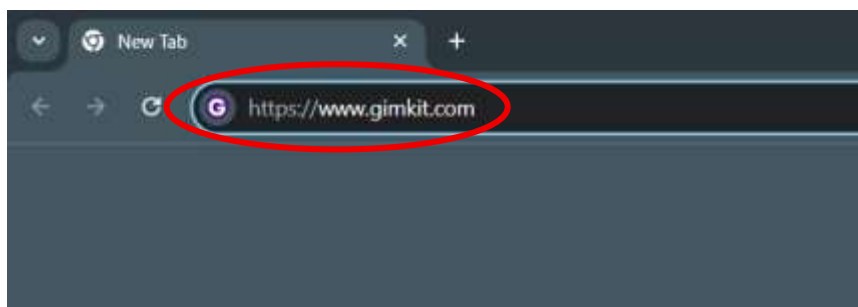
3. *Development*

Tahap *development* merupakan tahap untuk merealisasikan rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi produk yang siap pakai. Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan melalui platform *Gimkit* dengan menyusun kuis yang berisi pertanyaan berlandaskan audio dan teks narasi yang telah dibuat. Adapun proses pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahapan yakni.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit tema Ferien und Urlaub untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas 11

1. Membuka situs *Gimkit*

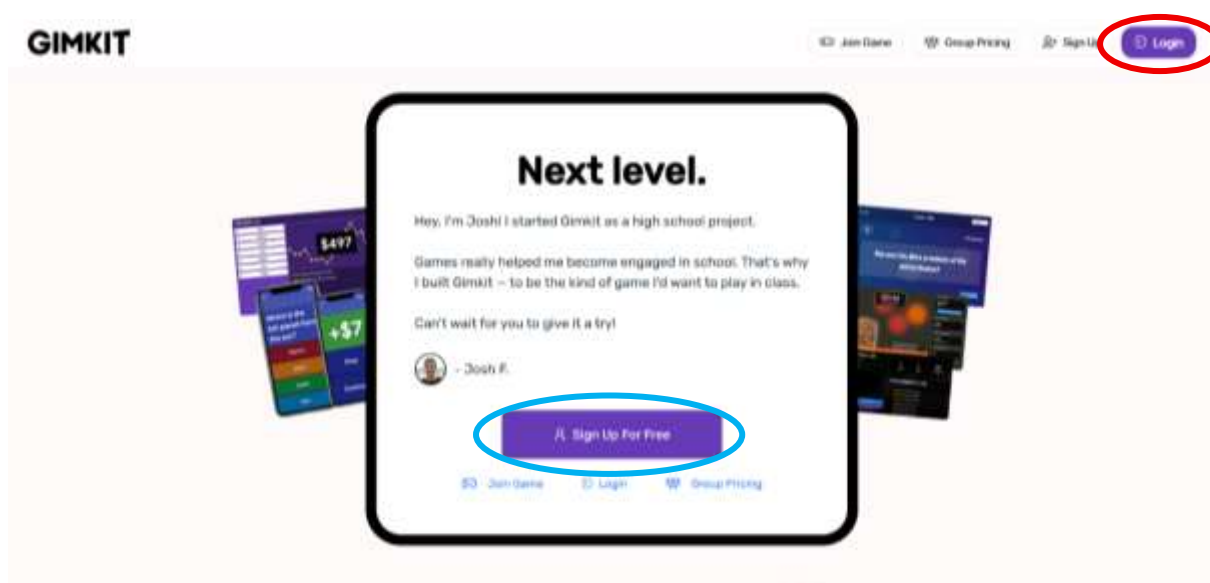
Langkah pertama dalam proses pengembangan adalah mengakses platform *Gimkit* melalui browser, seperti Google Chrome. Peneliti membuka situs resmi *Gimkit* dengan mengetikkan alamat <https://www.gimkit.com> pada kolom pencarian.



Gambar 1 Membuka Situs Gimkit

2. Melakukan pendaftaran atau login akun

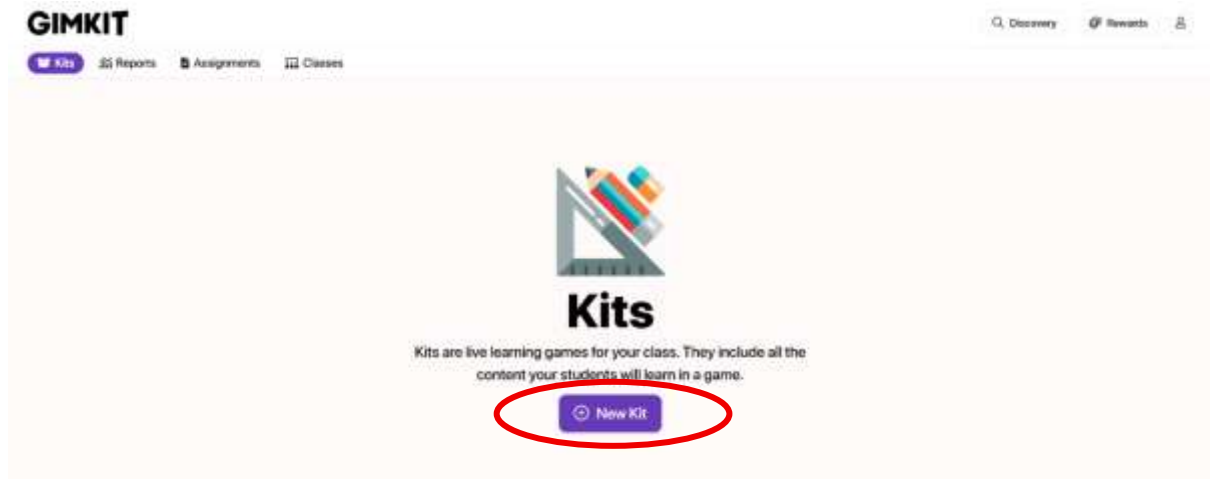
Setelah berhasil mengakses situs *Gimkit*, peneliti melanjutkan ke tahap login. Jika belum memakai akun, perlu melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan memilih menu “*Sign Up for Free*” yang ditandai dengan lingkaran berwarna biru “**O** “. Proses pendaftaran dilakukan memakai alamat email yang aktif serta memilih peran sebagai teacher agar dapat membuat serta mengelola soal latihan. Sementara itu, jika sudah memakai akun, proses login dapat dilakukan dengan memilih menu “*Login*” yang ditandai dengan lingkaran berwarna merah “**O** “, kemudian memasukkan data akun yang telah terdaftar.



Gambar 2 Melakukan Pendaftaran atau Login Account

3. Membuat paket soal baru (*New Kit*)

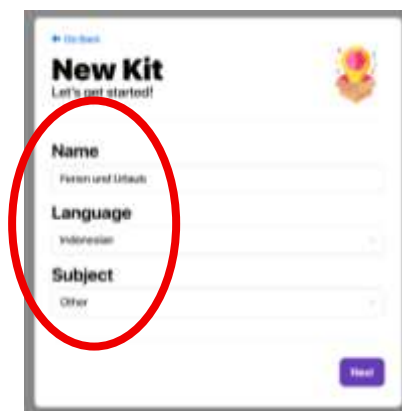
Setelah berhasil masuk ke dalam halaman utama *Gimkit*, peneliti memilih menu “*New Kit*” untuk membuat paket soal baru. Fitur ini dipakai untuk mengelompokkan soal-soal yang akan dibuat dalam satu tema atau materi tertentu.



Gambar 3 Membuat New Kit

4. Mengisi informasi dasar media

Pada tahap selanjutnya, peneliti mengisi informasi dasar yang diperlukan, seperti judul materi, bahasa, dan kategori soal seperti yang tertera pada lingkaran berwarna merah “**O**” pada Gambar 4. Pengisian informasi ini disesuaikan dengan topik pembelajaran yang telah ditentukan pada tahap perencanaan. Tujuan dari pengisian informasi ini adalah untuk memberikan identitas yang jelas terhadap media yang dikembangkan, sehingga memudahkan pada pencarian dan penggunaan kembali di kemudian hari

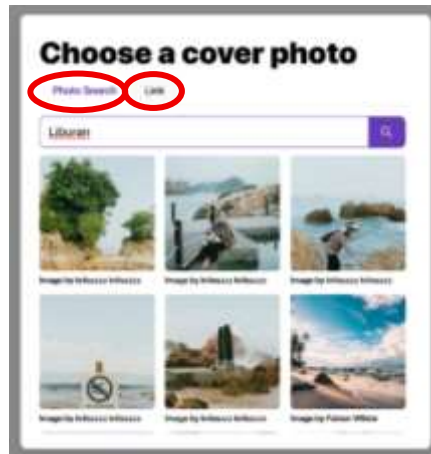


Gambar 4 Mengisi Informasi Dasar Media

Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit tema Ferien und Urlaub untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas 11

5. Menentukan tampilan awal (*cover*)

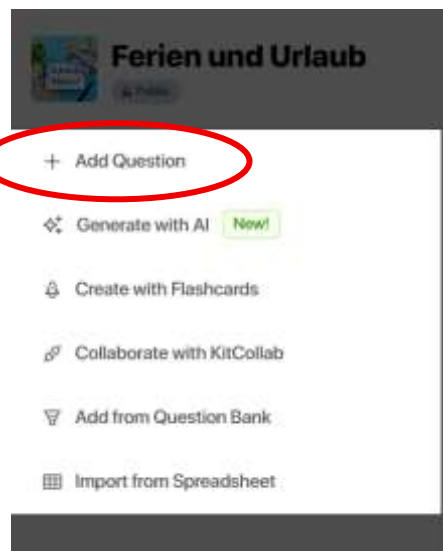
Setelah mengisi informasi dasar, peneliti memilih gambar yang sesuai sebagai tampilan awal atau *cover* media. Pemilihan gambar dilakukan melalui fitur pencarian gambar yang tersedia pada Gimkit dengan memasukkan kata kunci yang relevan dengan materi atau dengan cara menempelkan tautan (*link*) gambar dari sumber lain yang sesuai.



Gambar 5 Menentukan Sampul Foto

6. Menyusun serta memasukkan soal

Langkah berikutnya adalah menyusun serta memasukkan soal ke dalam *Gimkit* dengan memilih menu “*Add Question*” yang ditandai dengan lingkaran berwarna merah “**O**”.



Gambar 6 Pemilihan Menu Add Question

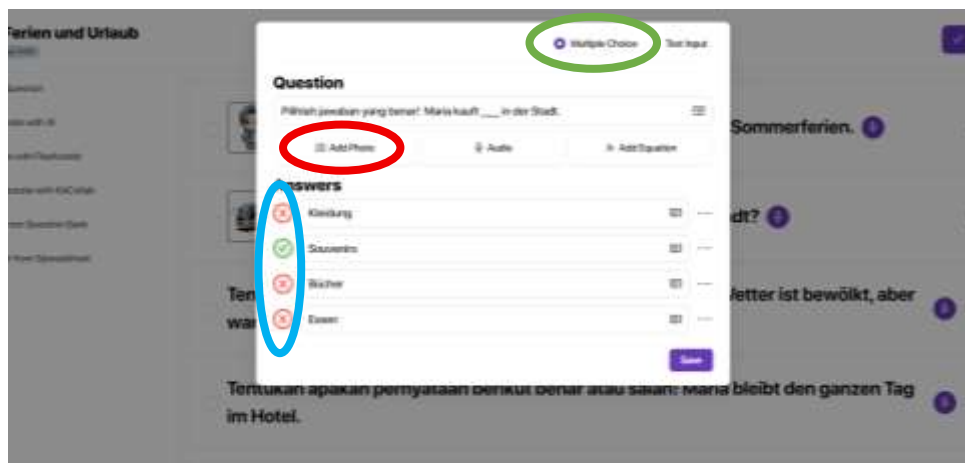
Pada tahap ini, peneliti menginput pertanyaan beserta alternatif jawaban yang telah disusun sebelumnya ke untuk media pembelajaran. Penyusunan soal mengacu pada

indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Jenis soal yang dipakai meliputi pilihan ganda, benar-salah, dan kalimat rumpang.

Proses penginputan dilakukan secara bertahap dengan memasukkan setiap soal beserta jawabannya. Untuk membuat soal pilihan ganda, peneliti memilih fitur “*Multiple Choice*” yang ditandai dengan lingkaran warna hijau “○” pada Gambar 7. Penentuan jawaban benar atau salah dilakukan dengan mengatur simbol berupa tanda centang hijau untuk jawaban benar dan tanda silang untuk jawaban salah melalui ikon yang ditandai lingkaran warna biru “○” pada gambar 7.

Selanjutnya, pembuatan soal kalimat rumpang dilakukan dengan memilih fitur “*Text Input*” yang ditandai lingkaran warna kuning “○” pada Gambar 8, kemudian memasukkan jawaban yang benar pada kolom “*Answer*”. Peneliti juga dapat menambahkan gambar sebagai pendukung untuk memperjelas konteks soal. Penambahan gambar dilakukan melalui fitur “*Add Photo*”, baik dengan mencari gambar melalui kolom pencarian maupun menempelkan tautan dari sumber lain yang relevan. Ikon “*Add Photo*” ditunjukkan dengan lingkaran warna merah “○” pada Gambar 7.

Adapun untuk membuat soal benar-salah, peneliti memakai fitur “*Multiple Choice*”, kemudian mengklik ikon titik tiga pada kolom jawaban di bagian kanan yang ditandai lingkaran warna ungu “○” pada Gambar 9. Selanjutnya, peneliti memilih opsi “*remove answer*” untuk menyesuaikan jumlah pilihan jawaban sehingga hanya tersisa dua opsi yang merepresentasikan jawaban benar dan salah.

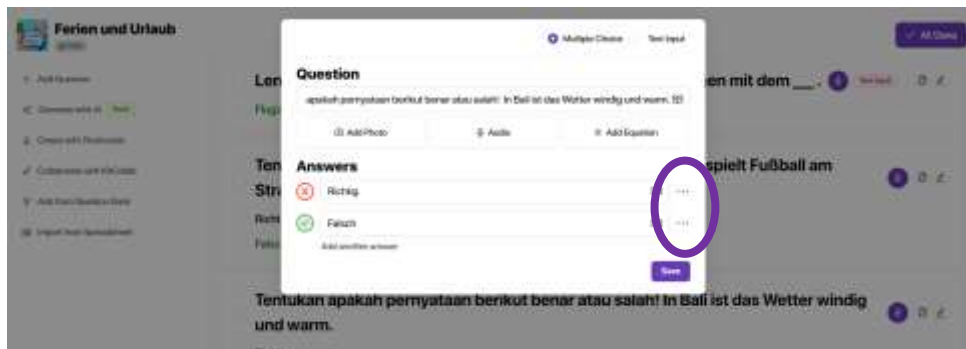


Gambar 7 Bentuk soal pilihan ganda

Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit tema Ferien und Urlaub untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas 11



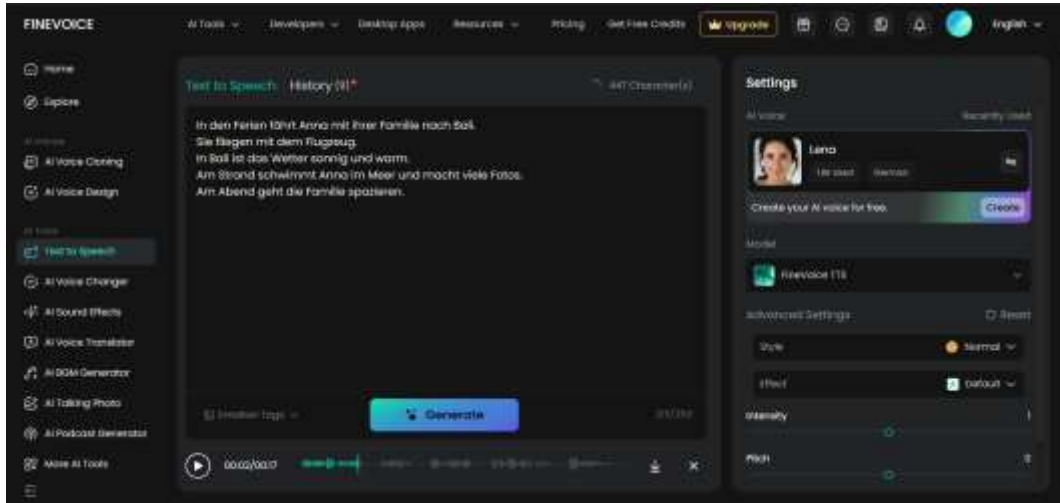
Gambar 8 Bentuk soal rumpang



Gambar 9 Bentuk soal benar-salah

7. Melakukan pembuatan audio memakai platform *FineVoice*

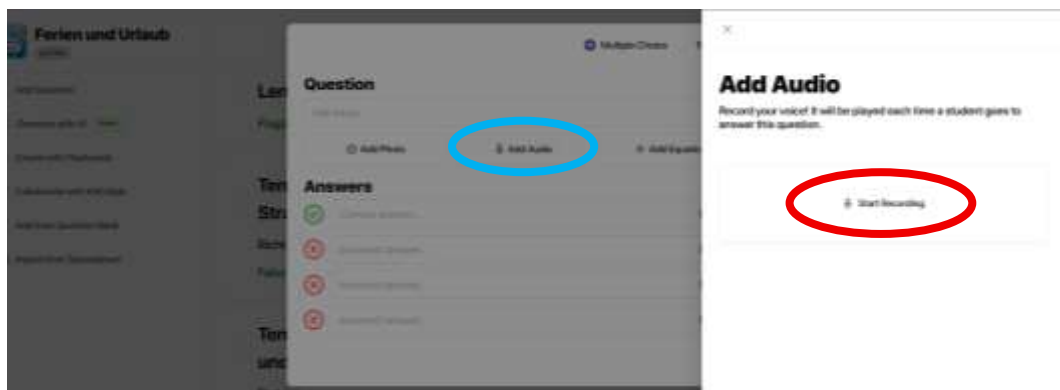
Pada tahap ini, teks narasi yang telah disusun diubah menjadi bentuk audio dengan memanfaatkan platform text-to-speech, yakni *FineVoice*. Peneliti mengakses website <https://finevoice.ai/>, kemudian memasukkan teks berbahasa Jerman ke dalam kolom yang tersedia. Selanjutnya, peneliti mengatur beberapa aspek audio, seperti pemilihan jenis suara (*voice*), kecepatan bicara, serta intonasi agar hasil suara terdengar alami serta mendekati penutur asli. Setelah pengaturan selesai, peneliti mengonversi teks menjadi audio dengan mengklik ikon "Generate", sehingga teks yang telah dimasukkan berubah menjadi rekaman suara selaras pada kebutuhan.



Gambar 10 Proses mengubah teks narasi menjadi audio

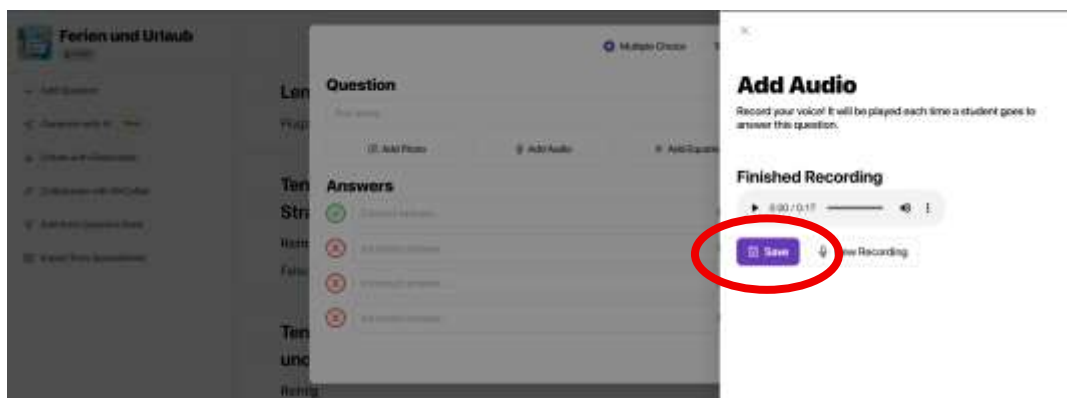
8. Mengintegrasikan audio ke dalam soal pada Gimkit

Audio yang telah dihasilkan selanjutnya diintegrasikan ke dalam setiap butir soal pada platform *Gimkit* dengan memanfaatkan fitur “Add Audio” yang ditandai dengan lingkaran berwarna biru “O” pada gambar 11. Proses selanjutnya dilakukan perekaman melalui tombol “Start Recording” yang ditandai dengan lingkaran berwarna merah “O” pada gambar 11. Peneliti kemudian memutar audio yang telah generate sebelumnya, lalu merekamnya ke dalam sistem *Gimkit* agar dapat dipakai sebagai stimulus dalam soal. Setelah proses perekaman selesai, peneliti meninjau kembali hasil audio. Apabila audio telah sesuai, langkah selanjutnya adalah menyimpannya dengan mengklik ikon “Save” yang di tandai dengan lingkaran berwarna merah “O” pada Gambar 12. Dengan demikian, setiap butir soal tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan audio yang dapat mendukung pengembangan keterampilan menyimak peserta didik.



Gambar 11 Proses merekam audio ke dalam Gimkit

Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit tema Ferien und Urlaub untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas 11



Gambar 12 Melakukan penyimpanan hasil remakan audio

9. Menyimpan serta mengatur visibilitas media

Setelah seluruh soal selesai dimasukkan, peneliti menyimpan hasil pekerjaan serta mengatur visibilitas media menjadi public agar dapat diakses. Pengaturan ini memungkinkan media pembelajaran yang telah dibuat dapat dipakai secara lebih luas. Selanjutnya, peneliti memilih menu “All Done” yang ditandai dengan lingkaran berwarna merah “O” sebagai tanda bahwa proses pembuatan soal telah selesai. Tahap ini menandai bahwa produk awal telah berhasil dikembangkan.



Gambar 13 Proses menyimpan soal yang telah selesai dibuat

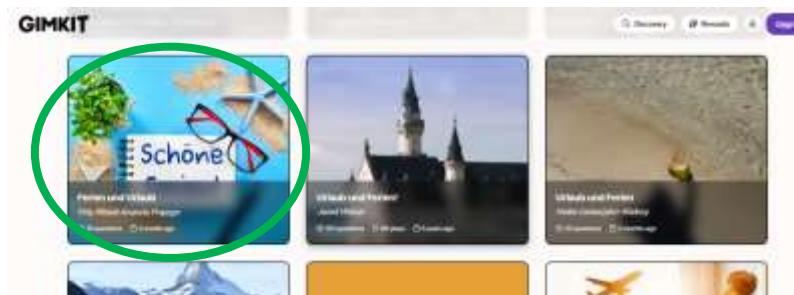
10. Mengakses kembali media yang telah dibuat

Langkah terakhir adalah memastikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat ditemukan dan diakses kembali melalui platform *Gimkit*. Pada tahap ini, peneliti mencari kit atau paket soal yang telah dibuat melalui menu “Discovery” yang ditunjukkan oleh lingkaran berwarna merah “O” pada Gambar 14. Selanjutnya, peneliti memanfaatkan fitur pencarian dengan memasukkan kata kunci sesuai judul kit, yaitu “Ferien und Urlaub”. Kemudian, menggulir halaman (*scroll*) dan memilih

kit yang telah dikembangkan sebelumnya, sebagaimana ditunjukkan oleh lingkaran berwarna hijau “ O ” pada Gambar 15. Melalui proses tersebut, media pembelajaran dapat ditemukan kembali oleh pengguna dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap ini menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan berhasil dipublikasikan pada platform *Gimkit* serta dapat diakses dengan baik sesuai kebutuhan pembelajaran.



Gambar 14 Pencarian Kit media pembelajaran melalui menu Discovery



Gambar 15 Tampilan Kit media pembelajaran yang telah dikembangkan

4. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Gimkit* Tema *Ferien und Urlaub* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman. Berdasarkan hasil penelitian, rumusan masalah pertama mengenai proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Gimkit* tema *Ferien und Urlaub* untuk keterampilan menyimak bahasa Jerman telah terjawab. Proses pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jerman SMAN 2 Sidoarjo. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam memahami informasi detail dari audio berbahasa Jerman. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti *Gimkit* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menyimak.

Selanjutnya pada tahap perancangan, peneliti menyusun materi bertema *Ferien und Urlaub* yang meliputi aspek tempat liburan, transportasi, aktivitas, dan cuaca. Selain itu, peneliti merancang soal dalam bentuk pilihan ganda, benar-salah, dan kalimat rumpang yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran keterampilan menyimak.

Pada tahap pengembangan, seluruh komponen yang telah dirancang diintegrasikan ke dalam platform *Gimkit*. Media yang dihasilkan terdiri atas 15 soal berbasis audio narasi berbahasa Jerman yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital. Penggunaan fitur audio, sistem poin, *leaderboard*, serta umpan balik langsung (*real-time feedback*) menjadikan media lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widyatno (2024) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *Gimkit* pada keterampilan membaca bahasa Jerman. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Gimkit* layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman karena memiliki tampilan yang menarik dan mendukung aktivitas belajar peserta didik. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada pengembangan media untuk keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*) dengan memanfaatkan audio berbahasa Jerman bertema *Ferien und Urlaub*. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Agustina et al. (2024) yang menyatakan bahwa *Gimkit* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan peserta didik melalui konsep gamifikasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Gimkit* berhasil dilaksanakan secara sistematis sesuai tahapan ADDIE yang digunakan dan menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Gimkit* Tema *Ferien und Urlaub* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman. Berdasarkan hasil penelitian, rumusan masalah kedua mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis *Gimkit* tema *Ferien und Urlaub* untuk keterampilan menyimak bahasa Jerman telah terjawab. Kelayakan media ditentukan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 98% dari ahli materi dengan kategori sangat layak dan memperoleh persentase sebesar 86% dari ahli media dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang

dikembangkan telah memenuhi aspek isi, penyajian materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Tingginya hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Selain itu, penggunaan audio berbahasa Jerman dalam media *Gimkit* dinilai mampu mendukung kegiatan pembelajaran keterampilan menyimak.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan media mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung proses pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dalam *Gimkit* juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Widyatno (2024) yang memperoleh hasil validasi sangat layak pada media pembelajaran berbasis *Gimkit*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Gimkit* memiliki kualitas yang baik sebagai media pembelajaran bahasa Jerman. Selain itu, penelitian Agustina et al. (2024) juga menyatakan bahwa *Gimkit* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

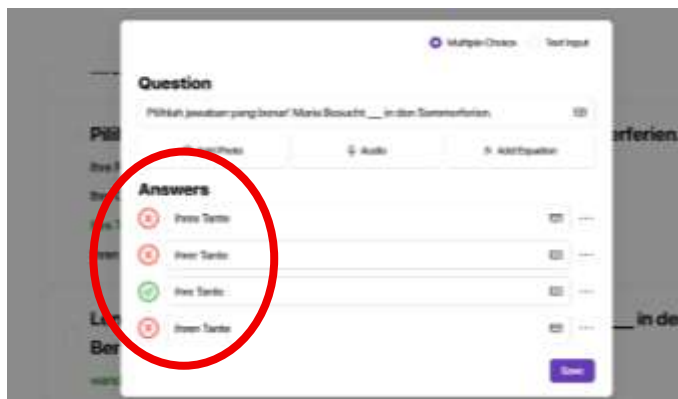
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Gimkit* tema *Ferien und Urlaub* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media.

Revisi Media

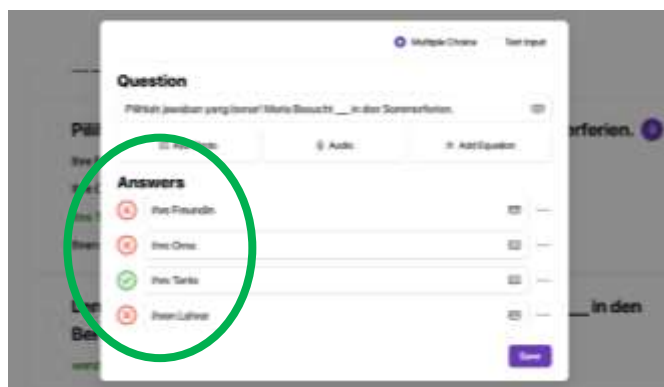
Revisi Materi *Gimkit*

Berlandaskan hasil validasi ahli materi, terdapat beberapa aspek yang perlu direvisi, khususnya pada pilihan jawaban dalam soal. Validator memberikan masukan bahwa pilihan jawaban (opsi A sampai D) masih didominasi oleh variasi bentuk gramatikal dari kosakata yang sama, sehingga soal lebih berfokus pada ketepatan struktur bahasa daripada kemampuan memahami isi audio. Menindaklanjuti masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan menyusun pilihan jawaban yang lebih bervariasi dari segi kosakata dan konteks, namun tetap sesuai dengan materi yang diujikan. Perubahan ini bertujuan agar soal lebih efektif dalam mengukur kemampuan siswa menangkap informasi dari audio yang diperdengarkan. Adapun tampilan soal sebelum revisi ditunjukkan oleh lingkaran berwarna merah “○”. Sedangkan tampilan soal sesudah revisi ditunjukkan oleh lingkaran berwarna hijau “○”.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit tema Ferien und Urlaub untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas 11

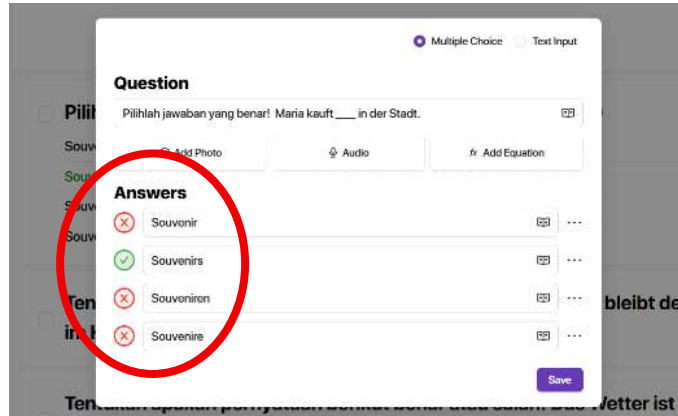


Gambar 16 Tampilan soal no.11 sebelum revisi

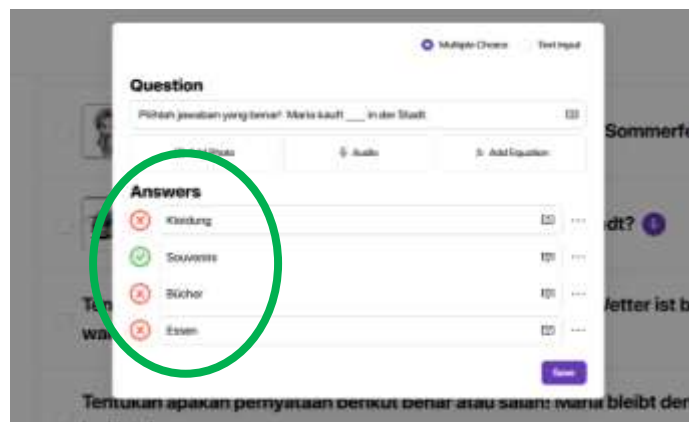


Gambar 17 Tampilan soal no.11 sesudah revisi

Pada soal sebelum revisi, seluruh pilihan jawaban masih disusun dalam konteks yang sama, yakni (*a. Ihrer Tante, b. Ihr Tante, c. Ihre Tante, d. Ihren Tante*). Bentuk pilihan jawaban tersebut dinilai kurang tepat karena hanya membedakan unsur gramatikal sehingga kurang mampu mengukur pemahaman siswa terhadap isi audio secara optimal. Setelah dilakukan revisi, pilihan jawaban diubah menjadi lebih bervariasi, yaitu (*a. Ihre Freundin, b. Ihre Oma, c. Ihre Tante, d. Ihren Lehrer*). Perubahan ini bertujuan agar soal lebih jelas, komunikatif, serta tetap dapat mengukur kemampuan siswa dalam memahami informasi yang terdapat pada audio.



Gambar 18 Tampilan soal no.15 sebelum revisi



Gambar 19 Tampilan soal no.15 sesudah revisi

Pada soal sebelum revisi, seluruh pilihan jawaban masih disusun dalam konteks yang sama, yakni (*a. Souvenir, b. Souvenirs, c. Souveniren, d. Souvenire*). Bentuk pilihan jawaban tersebut dinilai kurang tepat karena hanya menampilkan variasi bentuk kata yang dapat membingungkan siswa. Setelah dilakukan revisi, pilihan jawaban diubah menjadi lebih bervariasi, yaitu (*a. Kleidung, b. Souvenirs, c. Bücher, d. Essen*). Perubahan ini dilakukan agar pilihan jawaban lebih jelas, mudah dipahami, serta tetap sesuai dengan tujuan pengukuran keterampilan menyimak.

Melalui revisi tersebut, kualitas penyajian soal diharapkan menjadi lebih baik dengan pilihan jawaban yang lebih jelas, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga media pembelajaran dapat digunakan secara lebih optimal dalam mendukung pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman.

Komentar Media Gimkit

Berdasarkan hasil validasi media, validator memberikan masukan agar penggunaan warna pada ikon dan teks serta ukuran tulisan lebih diperhatikan. Masukan tersebut

menjadi bahan evaluasi bagi peneliti dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Gimkit*.

Peneliti telah memperhatikan saran yang diberikan validator dengan memastikan bahwa warna, ikon, dan ukuran tulisan yang digunakan pada media dapat terlihat dengan jelas sehingga mendukung keterbacaan informasi bagi peserta didik. Meskipun media yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Gimkit* yang dikembangkan oleh pihak ketiga dan tidak memungkinkan dilakukannya perubahan terhadap fitur maupun tampilan sistem, masukan validator tetap diperhatikan sebagai upaya untuk mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, saran yang diberikan validator media telah menjadi pertimbangan bagi peneliti dalam penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengakses dan memahami informasi yang disajikan dengan lebih mudah.

Tatacara Penggunaan Media

Tatacara penggunaan media pembelajaran berbasis *Gimkit* ini dibagi menjadi dua aspek utama, yakni prosedur teknis bagi guru sebagai pengelola permainan dan prosedur bagi siswa sebagai pengguna atau pemain. Langkah-langkah ini dirancang untuk memastikan penyampaian materi *Hörfertigkeit* bertema *Ferien und Urlaub* berjalan optimal.

A. Prosedur bagi Guru (*Host*)

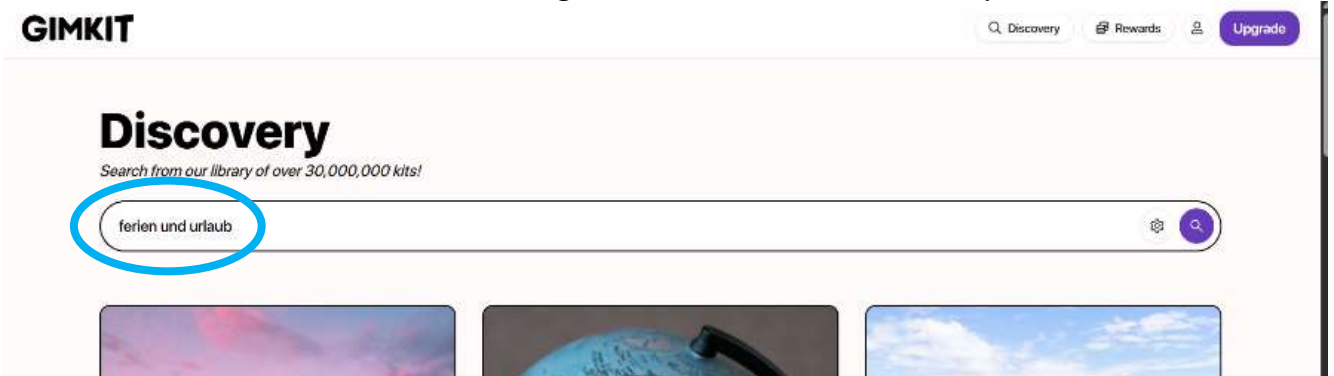
Guru berperan sebagai penyaji media dan pengontrol jalannya latihan menyimak. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Guru memastikan laptop atau komputer terkoneksi dengan internet yang stabil serta terhubung ke pengeras suara (*speaker*) agar audio narasi sebagai stimulus menyimak dapat terdengar jelas mengubuh oleh seluruh siswa di kelas.
2. Guru mengakses situs resmi *Gimkit* www.gimkit.com serta melakukan *login* memakai akun *teacher* yang telah terdaftar.
3. Guru memilih menu “*Discovery*” yang ditunjukkan oleh lingkaran berwarna merah “**○**” pada Gambar 20. Selanjutnya, guru memanfaatkan fitur pencarian dengan memasukkan kata kunci “*Ferien und Urlaub*” yang ditunjukkan oleh lingkaran berwarna biru “**○**” pada Gambar 21. Kemudian, guru menggulir halaman (*scroll*) dan memilih *kit*

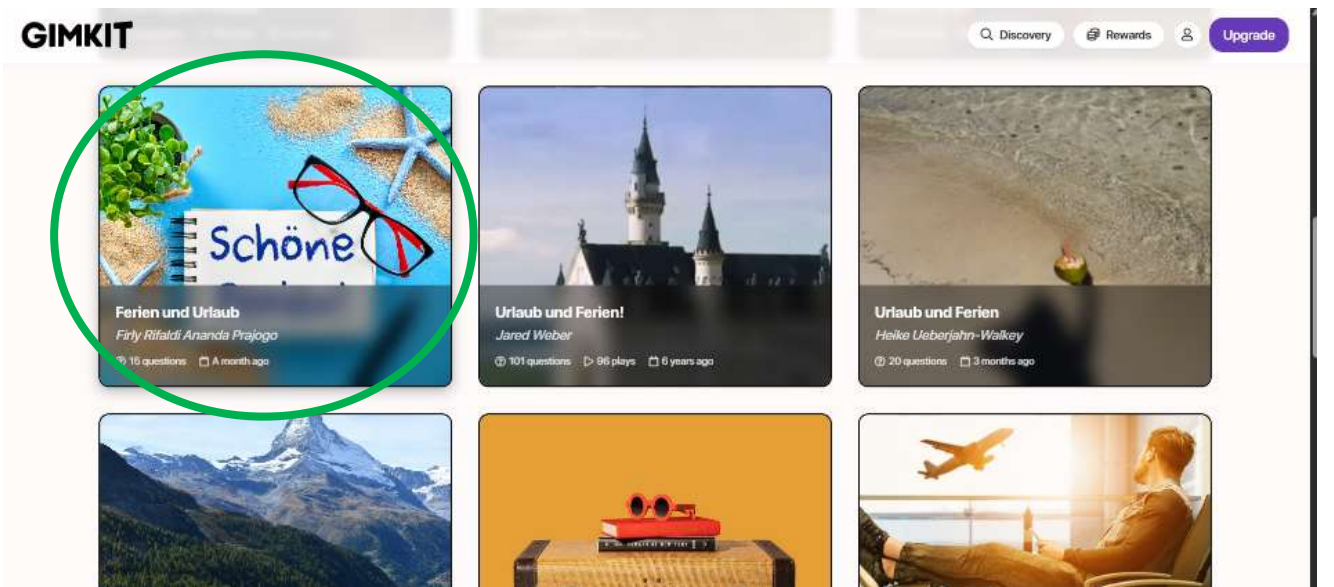
media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya, sebagaimana ditunjukkan oleh lingkaran berwarna hijau “ O ” pada Gambar 22.



Gambar 20 Mengakses kit melalui menu Discovery



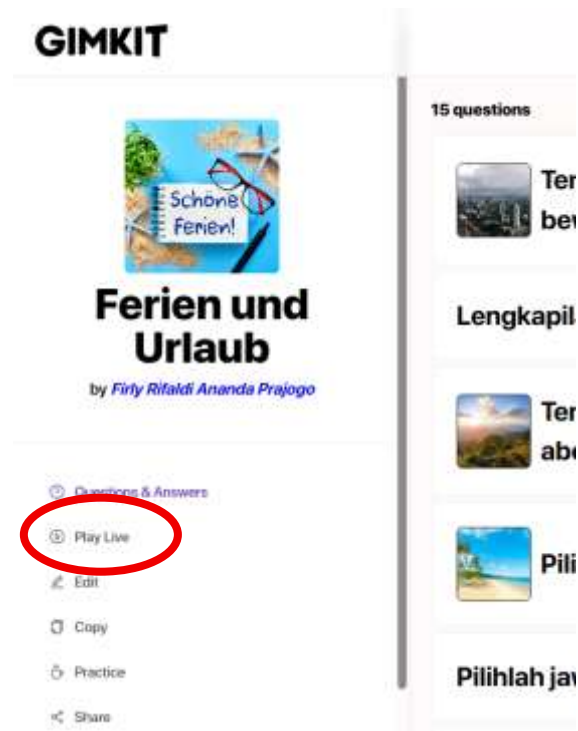
Gambar 21 Proses pencarian kit menggunakan kata kunci “Ferien und Urlaub”



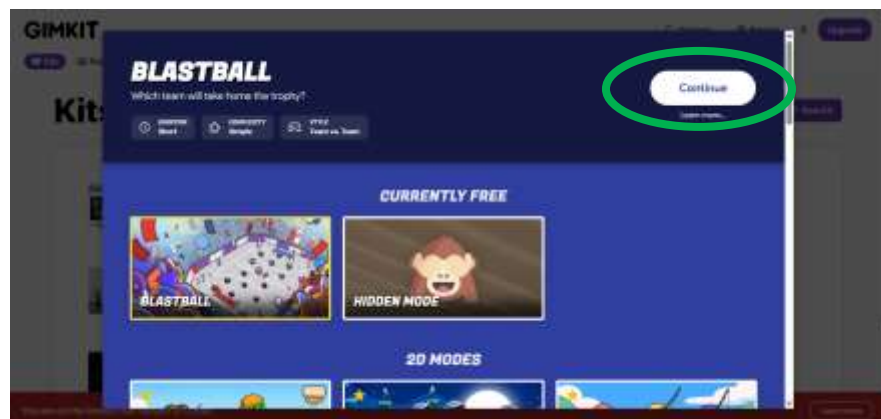
Gambar 22 Tampilan kit media pembelajarn yang telah dikembangkan

4. Guru memilih menu "Play Live" yang ditunjukkan oleh lingkaran warna merah “ O ” pada gambar 23 serta menentukan mode permainan yang sesuai (misalnya *Classic Mode* atau *Team Mode*), sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 24, kemudian mengklik tombol *Continue* yang ditandai dengan lingkaran berwarna hijau “ O ”.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit tema Ferien und Urlaub untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas 11

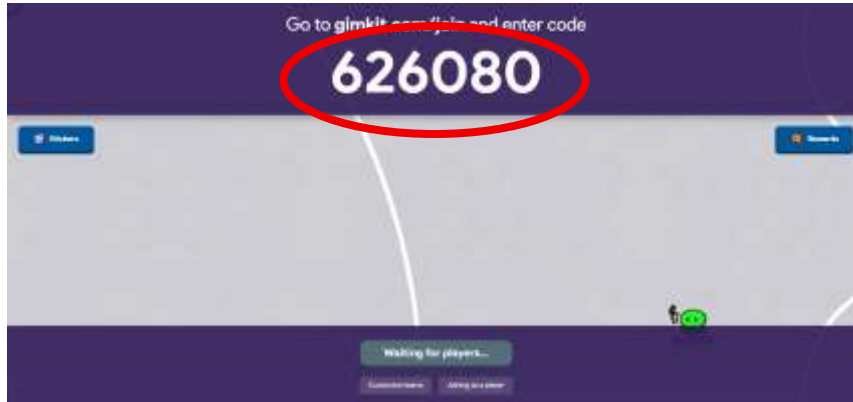


Gambar 23 Masuk ke menu Play Live untuk menentukan mode permainan



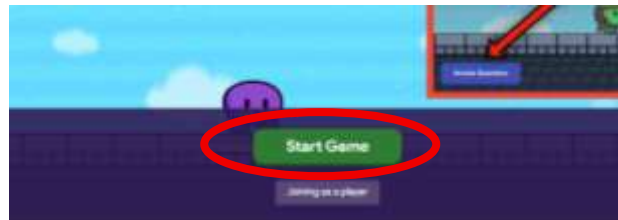
Gambar 24 Menentukan mode permainan

5. Guru menampilkan kode permainan (*game code*) pada layar proyektor agar dapat dilihat dan diakses oleh siswa melalui perangkat masing-masing, sebagaimana ditunjukkan pada gambar dengan tanda lingkaran berwarna merah “○” pada gambar 25.



Gambar 25 Menampilkan kode permainan agar dapat diakses oleh siswa

6. Setelah semua siswa bergabung dengan nama pengguna (nickname) yang dikenali, guru menekan tombol "Start Game" yang ditandai dengan lingkaran berwarna merah " O " pada Gambar 26 untuk memulai sesi latihan menyimak.



Gambar 26 Memulai permainan dengan menekan tombol Start Game

7. Selama permainan berlangsung, guru memantau performa siswa melalui dashboard serta memberikan penjelasan konseptual jika diperlukan setelah sesi berakhir berlandaskan laporan hasil yang tersedia.

B. Prosedur bagi Siswa (*Player*)

Siswa berperan aktif untuk merespons audio serta menjawab soal secara interaktif. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Siswa menyiapkan perangkat (ponsel, tablet, atau laptop) yang memakai koneksi internet aktif.
2. Siswa membuka peramban dan masuk ke tautan www.gimkit.com/join, kemudian memasukkan kode permainan yang diberikan oleh guru, kode dapat di isi pada kolom yang ditandai lingkaran merah " O " pada Gambar 27. Setelah kode permainan dimasukkan, siswa dapat menekan tombol Join yang ditandai dengan lingkaran berwarna hijau " O " pada Gambar 27 untuk bergabung ke dalam permainan.



Gambar 27 Siswa memasukan kode untuk bergabung

3. Siswa mengetikkan nama asli sebagai nickname agar guru dapat memantau perkembangan nilai mereka secara akurat.
4. Sesi mengerjakan soal:
 - Siswa harus fokus mendengarkan audio narasi pendek (durasi 10–20 detik) yang diputar.
 - Siswa memilih jawaban yang tepat pada layar perangkat mereka berlandaskan informasi detail (tempat, transportasi, aktivitas, atau cuaca) yang didengar dari audio.
5. Siswa menjawab soal dengan cepat dan akurat untuk mengumpulkan poin atau uang virtual guna membuat meningkat posisi mereka di *leaderboard*.
6. Siswa melihat hasil jawaban mereka secara langsung (*real-time feedback*) pada layar untuk mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Gimkit* tema *Ferien und Urlaub* untuk keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas XI, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Gimkit* dilakukan melalui tiga tahap sesuai dengan model pengembangan ADDIE milik Dick dan Carey, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan). Pada tahap analisis, ditemukan bahwa keterampilan menyimak siswa kelas XI SMAN 2 Sidoarjo masih belum optimal, khususnya dalam menangkap informasi detail dari audio berbahasa Jerman, serta belum pernah diterapkannya platform kuis interaktif berbasis permainan seperti *Gimkit* dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Pada tahap perancangan, disusun materi bertema *Ferien und Urlaub* yang mencakup empat aspek, yaitu tempat liburan

(*Urlaubsort*), transportasi (*Verkehrsmittel*), aktivitas liburan (*Urlaubsaktivitäten*), dan cuaca (*Wetter*), serta dirancang tiga bentuk soal yang terdiri atas pilihan ganda, benar-salah, dan kalimat rumpang. Pada tahap pengembangan, seluruh komponen diintegrasikan ke dalam platform *Gimkit* berupa 15 butir soal berbasis audio narasi berbahasa Jerman yang dihasilkan melalui platform *FineVoice*, sehingga menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, komputer, maupun ponsel.

2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Gimkit* tema *Ferien und Urlaub* diperoleh melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh guru Bahasa Jerman SMAN 2 Sidoarjo memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan tanpa revisi. Penilaian tersebut mencakup aspek kesesuaian isi materi, penggunaan bahasa, relevansi materi terhadap tujuan pembelajaran keterampilan menyimak, kualitas audio, serta kesesuaian bentuk soal. Meskipun demikian, ahli materi memberikan masukan berupa penyempurnaan pilihan jawaban pada soal nomor 11 dan nomor 15, di mana pilihan jawaban dinilai masih didominasi oleh variasi bentuk gramatikal dari kosakata yang sama sehingga soal lebih berfokus pada ketepatan struktur bahasa daripada kemampuan memahami isi audio. Tindak lanjut dari masukan tersebut adalah merevisi pilihan jawaban menjadi lebih bervariasi dari segi kosakata dan konteks, namun tetap sesuai dengan materi yang diujikan sehingga soal lebih efektif dalam mengukur kemampuan siswa memahami informasi yang terdapat pada audio. Adapun hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori "Layak" dan dapat digunakan tanpa revisi teknis. Penilaian tersebut mencakup aspek tampilan media, kualitas teknis audio, kemudahan navigasi, serta fitur umpan balik langsung yang disediakan platform *Gimkit*. Validator media memberikan masukan agar penggunaan warna pada ikon dan teks serta ukuran tulisan lebih diperhatikan dalam penggunaan media. Masukan tersebut telah ditindaklanjuti oleh peneliti dengan memastikan bahwa warna, ikon, dan ukuran tulisan yang digunakan pada media dapat terlihat dengan jelas sehingga mendukung keterbacaan informasi bagi peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Gimkit* tema *Ferien und Urlaub* secara keseluruhan telah memenuhi standar kelayakan dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa SMA kelas XI.

Saran

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran dapat dikemukakan yakni:

1. Bagi guru

Media pembelajaran berbasis *Gimkit* dapat dipakai sebagai alternatif media pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan menyimak bahasa Jerman. Guru disarankan untuk memanfaatkan fitur audio dan variasi mode permainan agar pembelajaran jadi lebih menarik serta membuat meningkat keterlibatan siswa.

2. Bagi siswa

Diharapkan siswa dapat memakai media pembelajaran ini sebagai media latihan mandiri untuk membuat meningkat keterampilan menyimak Bahasa Jerman, terutama untuk memahami informasi yang disampaikan melalui teks audio.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan dan belum dilakukan uji coba secara langsung dalam pembelajaran di kelas. Maka sebab itu, peneliti berikutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian pada tahap implementasi dan evaluasi guna mengetahui efektivitas media dalam meningkat keterampilan menyimak siswa. Di samping itu, pengembangan dapat dilakukan dengan menambah jumlah soal, variasi materi, serta memanfaatkan platform atau fitur lain yang lebih mendukung pengelolaan audio.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., Hidayat, A. F., & Jambi, U. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. 3(1), 1-6.
- Amelia, N. (2024). PENGGUNAAN GIMKITSEBAGAI ALAT EVALUASI INTERAKTIFUNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PESERTA DIDIK KELAS V UPT SPF SDN PARANG TAMBUNG 1 MAKASSAR. *PGSD PPG Prajabatan Universitas Muhammadiyah Makassar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4079>
- Börner, O., Engel, G., & Groot-Wilken, B. (2013). *Hörverstehen - Leseverstehen - Sprechen: Diagnose und Förderung von sprachlichen Kompetenzen im Englischunterricht der Primarstufe*. Waxmann Verlag.
- Dosi, F., & Budiningsih, C. A. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA JERMAN. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1-13. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6.1.15068>
- Khasanah, A. F., & Sari, I. D. E. (2025). *Problematika Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa di Kelas Tinggi*. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/index>
- Nawali, J., Ivitari Savika, H., Kharismatul Mufidah, I., & Susilawati, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI MI DAN SD. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 2(1), 37-49. <https://doi.org/10.70115/cahaya.v2i1.133>
- Prihatin, Y. (2017). *Problematika Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. SASTRANESIA.
- Purwono, P. Y., Rasiawan, M. F., & Wijaya, O. V. (2021). *Pembelajaran-Bahasa-Jerman-Untuk-Meningkatkan-Keterampilan-Menulis-Mahasiswa-Berbantuan-Aplikasi-AWAN-ASA*.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Utama, M. I. A., & Sudarmaji. (2024). Karakteristik pembelajaran Bahasa Jerman di SMA Kolese De Britto. *Journal of Culture, Literature, and Foreign Language Teaching*, 1(2), 85-91. <https://doi.org/10.21831/jclf.v1i2.98>
- Widyatno, F. A. (2024). *Entwicklung von Problemübungen zum deutschen Leseverständnis für Gymnasiasten der Klasse XI Semester II in Gimkit Media*.