



**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIGITAL *EDUCAPLAY* TEMA *BERUF* UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN KELAS XI
DI SMAN 1 GEDANGAN**

Riska Sawitri Lau¹, Dian Permatasari Kusuma Dayu²

¹Universitas Negeri Surabaya, riska.22056@mhs.unesa.ac.id

²Universitas Negeri Surabaya, diandayu@unesa.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI masih rendah karena keterbatasan penguasaan keterampilan bahasa sehingga kesulitan menyusun kalimat serta kurangnya rasa percaya diri. Selain itu, penggunaan media *Wordwall* yang berlangsung secara terus-menerus dalam kegiatan pembelajaran, menyebabkan media menjadi kurang bervariasi dan cenderung membosankan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan media pembelajaran *Educaplay* bertema *Beruf* dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan mengetahui perbedaan efektivitas antara *Educaplay* dan *Wordwall*. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian terdiri dari siswa SMAN 1 Gedangan, yaitu kelas XI-12 berjumlah 34 siswa dan XI-10 berjumlah 33 siswa. Hasil uji N-Gain sebesar 0,68 dengan persentase 69% menunjukkan media *Educaplay* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,021 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan terdapat perbedaan signifikan dan peningkatan efektivitas pada penggunaan media *Educaplay* dibandingkan *Wordwall*. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan media *Educaplay* efektif meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa dan layak diimplementasikan sebagai solusi inovatif dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: *Keefektifan, Educaplay, Pekerjaan, Keterampilan Berbicara.*

ABSTRACT

The German speaking skills of Grade XI students remain low due to limited mastery of language competencies, resulting in difficulties in constructing sentences as well as a lack of self-confidence. In addition, the continuous use of Wordwall media in learning activities has rendered the medium less varied and increasingly monotonous for students. This study aims to examine the effectiveness of the Educaplay learning media with the theme of Beruf in improving students' speaking skills and to identify the difference in effectiveness between Educaplay and Wordwall. The research method employed is a quantitative approach with a Nonequivalent Groups Pretest-Posttest design. The research sample consisted of students from SMAN 1 Gedangan, namely class XI-12 with 34 students and class XI-10 with 33 students. The N-Gain test result of 0.68, with a percentage of 69%, indicates that Educaplay media is

sufficiently effective for use in learning. Subsequently, the hypothesis test yielded a significance value of $0.021 < 0.05$, leading to the rejection of H_0 and the acceptance of H_1 . This demonstrates that there is a significant difference and an improvement in effectiveness in the use of Educaplay compared to Wordwall. Based on these findings, it is concluded that Educaplay media is effective in enhancing the German speaking skills of students and is worthy of implementation as an innovative solution in the teaching and learning process.

Key Words: *Effectiveness, Educaplay, Job, Speaking Skills.*

AUSZUG

Die Deutschsprechkompetenz der Schülerinnen und Schüler der Klasse XI ist aufgrund unzureichender sprachlicher Kenntnisse nach wie vor gering, was zu Schwierigkeiten bei der Satzbildung sowie zu einem Mangel an Selbstvertrauen führt. Darüber hinaus hat der kontinuierliche Einsatz des Lernmediums Wordwall im Unterricht dazu geführt, dass dieses Medium weniger abwechslungsreich und für die Lernenden zunehmend eintönig geworden ist. Die vorliegende Studie verfolgt das Ziel, die Effektivität des Lernmediums Educaplay mit dem Thema Beruf zur Förderung der Sprechfertigkeit zu untersuchen sowie den Unterschied in der Effektivität zwischen Educaplay und Wordwall zu ermitteln. Die angewandte Forschungsmethode basiert auf einem quantitativen Ansatz mit einem Nonequivalent Groups Pretest-Posttest-Design. Die Forschungsstichprobe umfasste Schülerinnen und Schüler der SMAN 1 Gedangan, nämlich die Klasse XI-12 mit 34 Lernenden sowie die Klasse XI-10 mit 33 Lernenden. Der N-Gain-Testwert von 0,68 mit einem Prozentsatz von 69 % zeigt, dass das Lernmedium Educaplay im Unterricht als ausreichend effektiv einzustufen ist. Der anschließende Hypothesentest ergab einen Signifikanzwert von $0,021 < 0,05$, sodass H_0 abgelehnt und H_1 angenommen wurde. Dies belegt, dass ein signifikanter Unterschied sowie eine gesteigerte Effektivität beim Einsatz von Educaplay im Vergleich zu Wordwall festgestellt werden kann. Auf der Grundlage dieser Ergebnisse wird geschlossen, dass das Lernmedium Educaplay die Deutschsprechfertigkeit der Lernenden wirksam fördert und als innovative Lösung im Lehr- und Lernprozess implementiert werden kann.

Schlüsselwörter: *Effektivität, Educaplay, Beruf, Sprechfähigkeiten.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa asing menjadi komponen penting dari sistem pendidikan di Indonesia, khususnya dalam mempersiapkan generasi penerus yang mampu berkomunikasi secara global. Salah satunya adalah bahasa Jerman, yang diajarkan pada program peminatan bahasa di SMA. Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di SMAN 1 Gedangan menekankan penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*Hörfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*), menulis (*Schreibfertigkeit*), dan berbicara (*Sprechfertigkeit*). Di antara keempat keterampilan tersebut, berbicara memegang peranan paling penting karena menjadi sasaran utama komunikasi lisan.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) selama empat bulan di SMAN 1 Gedangan, mulai 10 Februari hingga 8 Juni 2026, ditemukan bahwa siswa kelas XI masih mengalami kesulitan

*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Educaplay Tema Beruf
Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI
Di SMAN 1 Gedangan*

dalam berbicara bahasa Jerman. Kesulitan tersebut meliputi hambatan dalam mengingat kosakata, ketidakmampuan menyusun kalimat, kecenderungan bersikap pasif selama pembelajaran, serta kurangnya keberanian untuk berbicara. Kondisi ini sejalan dengan Ahmad (2024) mengatakan bahwa Siswa mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa asing karena beberapa faktor yaitu, keterbatasan kosakata yang menghambat kemampuan mereka untuk menyampaikan gagasan, pengucapan yang kurang tepat akibat minimnya latihan berbicara sehingga menimbulkan kekakuan, tidak adanya teman untuk berlatih berbicara, rendahnya kepercayaan diri yang menimbulkan rasa takut saat berbicara dan suasana kelas yang monoton dan membosankan. Dengan demikian, keterampilan berbicara memerlukan strategi pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk berlatih secara aktif.

Selanjutnya penggunaan media pembelajaran Wordwall yang berlangsung secara terus-menerus dan berulang dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, menyebabkan media tersebut menjadi kurang variatif dan cenderung membosankan bagi siswa. Menurut Bakara (2023) media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peranan penting karena berfungsi memberikan variasi dalam mengajar sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih konkrit dan bermakna. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bertumpu pada kapasitas intelektual semata, melainkan juga pada unsur emosional, di mana kegembiraan dan antusiasme siswa dapat meningkat apabila guru mampu memilih dan menggunakan media yang tepat dan bervariasi. Sebaliknya, penggunaan media yang tidak bervariasi atau digunakan secara berulang-ulang tanpa pembaruan berpotensi menurunkan motivasi dan semangat belajar siswa di kelas.

Media *Educaplay* berbasis *Game-Based Learning* dipilih sebagai solusi karena kemampuannya mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran bahasa, khususnya melalui fitur *Unscramble Words* untuk melatih penguasaan gramatik, *Froggy Jumps* sebagai kuis bertahap yang merangsang respons lisan, serta *Dialogue* yang menstimulasikan percakapan nyata dalam konteks *Beruf* yang relevan dengan keterampilan berbicara. Nurita dkk. (2024) membuktikan bahwa penggunaan *Educaplay* mendorong keberanian siswa untuk berpartisipasi karena suasana bermain mengurangi kecemasan berkomunikasi dalam bahasa asing.

Adapun rumusan masalah penelitian ini (1) apakah terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran *Educaplay* tema *Beruf* untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas XI di SMAN 1 Gedangan? (2) apakah terdapat perbedaan penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dengan media pembelajaran *Wordwall* pada tema *Beruf* untuk melatih keterampilan berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Educaplay* tema *Beruf* terhadap keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas XI di SMAN 1 Gedangan. (2) untuk mengetahui perbedaan penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dengan media pembelajaran *Wordwall* pada tema *Beruf* terhadap keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas XI di SMAN 1 Gedangan.

KETERAMPILAN BERBICARA

Menurut Thau-Knudsen (dalam Ningsi ddk., 2024:16) “*Sprechfertigkeit ist die Fähigkeit sich mündlich zu ausdrücken auf einer solchen Art und Weise, dass der Inhalt der Aussagen des Sprechers vom Zuhörer ausreichend verstanden wird*”. Yang berarti, keterampilan berbicara adalah keterampilan secara lisan yang dimaksudkan untuk menyampaikan sebuah isi pernyataan atau informasi oleh pembicara kepada pendengar agar dapat mudah dimengerti. Sementara itu, Sunendar dan Iskandarwassid (dalam Yulianingsih, 2023:240) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan memproduksi aliran artikulasi untuk mengkomunikasikan keinginan, perasaan, atau pikiran kepada orang lain.

Menurut Manogaran dan Sulaiman (2022) mengatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan individu untuk secara aktif menyediakan dan bertukar informasi sekaligus membangun hubungan sosial jangka panjang melalui komunikasi lisan. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan untuk menyampaikan dan bertukar gagasan secara lisan dengan jelas, bermakna, dan sesuai tujuan komunikasi sehingga dapat dipahami pendengar serta membangun interaksi sosial.

Penilaian kemampuan berbicara bahasa Jerman pada siswa membutuhkan adanya kriteria penilaian. Kriteria penilaian keterampilan berbicara yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil pengembangan dan penyesuaian dari rubrik penilaian tingkat A2 yang dikembangkan oleh Goethe-Institut, kemudian disesuaikan

*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Educaplay Tema Beruf
Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI
Di SMAN 1 Gedangan*

dengan karakteristik dan capaian kompetensi siswa tingkat A1. Penilaian difokuskan pada kemampuan dasar siswa dalam memenuhi tugas berbicara sederhana, melakukan interaksi terbatas, menggunakan kosakata dan struktur kalimat dasar, serta menghasilkan pelafalan yang cukup jelas dan dapat dipahami. Pada kriteria ini, kelancaran yang dinilai merupakan kelancaran dasar sesuai tahap awal pemerolehan bahasa asing, bukan kelancaran komunikatif tingkat lanjut, serta kesalahan kebahasaan masih ditoleransi selama tidak menghambat keterpahaman makna secara keseluruhan.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara A1

No	Kriteria	Keterangan	
1.	<i>Aufgabenbewältigung</i>	4	Siswa sangat mampu menyelesaikan tugas dengan baik; dialog berjalan lancar dan interaksi sesuai konteks
		3	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik; dialog berjalan lancar dan interaksi sesuai konteks
		2	Siswa cukup mampu menyelesaikan tugas dengan baik; dialog berjalan lancar meski terjeda dan interaksi sesuai konteks
		1	Siswa tidak mampu menyelesaikan tugas dengan baik; dialog tidak berjalan lancar dan interaksi tidak sesuai konteks
2.	<i>Aufgabenerfüllung</i>	4	Siswa sangat mampu memenuhi seluruh instruksi tugas dengan baik dan tepat sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran
		3	Siswa mampu memenuhi seluruh instruksi tugas dengan baik dan tepat sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran
		2	Siswa cukup mampu memenuhi seluruh instruksi tugas dengan tepat sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran
		1	Siswa tidak mampu memenuhi seluruh instruksi tugas yang sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran
3.	<i>Sprache</i>	4	Siswa sangat mampu menggunakan struktur kalimat dan kosakata secara tepat dan variasi dengan baik

		3	Siswa mampu menggunakan struktur kalimat dan kosakata secara tepat dan variasi dengan baik
		2	Siswa cukup mampu menggunakan struktur kalimat dan kosakata secara tepat dan variasi dengan cukup baik
		1	Siswa tidak mampu menggunakan struktur kalimat dan kosakata secara tepat dan variasi
4.	<i>Ausprache</i>	4	Siswa sangat mampu melafalkan kata dan kalimat dengan jelas dan tepat, serta menggunakan intonasi yang baik
		3	Siswa mampu melafalkan kata dan kalimat dengan jelas dan tepat, serta menggunakan intonasi yang baik
		2	Siswa cukup mampu melafalkan kata dan kalimat dengan jelas dan tepat, serta menggunakan intonasi yang cukup baik
		1	Siswa tidak mampu melafalkan kata dan kalimat dengan jelas dan tepat, serta tidak menggunakan intonasi yang baik

Setelah ditentukan kriteria penilaian keterampilan berbicara bahasa Jerman, diperlukan perhitungan skor dari total nilai yang diperoleh. Adapun rumus yang digunakan dalam perhitungan tersebut adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN

Keefektifan media pembelajaran merujuk pada kemampuan suatu media dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Swan (2003) mengatakan bahwa efektivitas media pembelajaran mencakup sejauh mana suatu media mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar antara siswa dan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan optimal secara efisien dan efektif. Media pembelajaran digital dianggap efektif apabila mampu menyajikan konten pembelajaran secara lebih jelas, menarik, dan kontekstual sehingga dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi secara mandiri maupun kolaboratif.

Sementara itu, (Meliana dkk.,2025) berpendapat bahwa keefektifan media pembelajaran digital ditinjau dari kemampuannya dalam mendorong partisipasi aktif siswa, membantu pemahaman konsep, serta berdampak positif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, media pembelajaran digital efektif apabila mampu mengoptimalkan proses belajar mengajar dan memperbaiki hasil belajar siswa.

Susilana dan Riyana (2008) mengatakan bahwa media pembelajaran dinilai efektif apabila mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta mendorong partisipasi aktif siswa sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Sementara itu, (Rosmana dkk., 202pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan penelitian memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar pada siswa yang menggunakan media digital dalam pembelajaran. Hal tersebut dipengaruhi oleh karakteristik media digital yang bersifat interaktif, menarik, serta mampu mendorong perhatian dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara terukur.

Berdasarkan teori diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran digital terbukti efektif dalam memperbaiki mutu proses dan hasil pembelajaran. Media digital mampu menyajikan konten pembelajaran secara jelas, menarik, dan kontekstual, sehingga memfasilitasi pemahaman siswa dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka. Hasil belajar siswa juga di pengaruhi pada penggunaan media digital. Dengan cara ini, bahan ajar digital dapat di klasifikasikan sebagai alat pembelajaran yang efisien dalam meningkatkan proses serta hasil pendidikan.

MEDIA EDUCAPLAY

Educaplay adalah sebuah *platform* pembelajaran interaktif berbasis digital yang memfasilitasi beragam aktivitas edukatif seperti lompat katak, melengkapi dialog, dan kegiatan interaktif lainnya yang dapat diintegrasikan ke dalam proses belajar mengajar dan *Educaplay* berfungsi sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan unsur *game* lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa selama pembelajaran berlangsung. Ramadhan dan Koryati (2025) juga membahas bahwa *Educaplay* adalah media

pembelajaran digital berbasis *game* yang berfungsi sebagai sarana inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Melalui unsur permainan, siswa menjadi lebih terlibat dan ikut berpera selama di kelas, sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan dan bermakna. Adapun kelebihan *Educaplay* menurut Rachmawati dan Liza (2024) yaitu; (1) meningkatkan ketepatan berbahasa karena aktivitas berbasis permainan mendorong pengulangan kosakata dan struktur bahasa secara menyenangkan, (2) meningkatkan motivasi dan minat belajar karena tampilan *game* menarik bagi siswa, dan (3) membantu retensi kosakata dan pemahaman materi secara lebih terstruktur melalui aktivitas interaktif.

Jenis permainan yang akan diimplementasikan ada tiga jenis permainan yaitu; (1) *Unscramble Words* adalah jenis permainan *Educaplay* yang menyediakan aktivitas mencocokkan kata menjadi sebuah kalimat yang benar. Dalam pembelajaran pada tema *Beruf*, siswa diminta menyusun kata menjadi sebuah kalimat, (2) *Froggy Jumps* merupakan jenis permainan interaktif di *Educaplay* yang menghadirkan tantangan bertahap dalam bentuk platform-platform yang harus dilewati oleh karakter katak. Setiap platform dapat berisi pertanyaan, instruksi, atau tugas tertentu yang harus diselesaikan siswa untuk melanjutkan permainan. Fitur ini sangat relevan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman karena memberikan stimulus lisan pada setiap langkah permainan, misalnya dengan memberikan *prompt* seperti apa bahasa Jermanya Guru?”, (3) *Dialogue* adalah jenis permainan *Educaplay* membuat dialog dengan bagian tertentu yang dikosongkan. Siswa diminta melengkapi bagian dialog tersebut berdasarkan konteks situasi yang disediakan. Permainan ini sangat efektif untuk pembelajaran keterampilan berbicara karena mendorong siswa memahami struktur percakapan, mengorganisasi ide secara lisan, serta mengucapkan kembali dialog yang telah lengkap. Permainan *Dialogue* dapat digunakan untuk menstimulasikan situasi nyata seperti percakapan.

Tabel 2 Langkah-Langkah Menggunakan *Educaplay*

1.	Akses Situs Resmi : Buka browser dan kunjungi laman www.educaplay.com .
2.	Registrasi atau <i>Login</i> : Pilih <i>Login</i> , lalu masukkan email dan kata sandi, jika belum mendaftar silakan pilih <i>Sign up</i> untuk membuat akun.
3.	Beranda : Setelah masuk akan muncul beranda yang memuat aktivitas populer dan aktivitas yang dibuat sendiri.

*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Educaplay Tema Beruf
Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI
Di SMAN 1 Gedangan*

4.	Menu Navigasi : Di bagian atas layar, terdapat menu yang meliputi " (Classes), dan "Kuis" (Quizzes).
5.	Buat Aktivitas : Pilih " Buat Aktivitas" (Create an activity) dari bagian atas antarmuka.
6.	Pilih Tipe Kegiatan : Tentukan tipe kegiatan yang ingin Anda buat, misalnya kata lompat, kuis, atau permainan kata.
7.	Pengisian Detail Aktivitas dan Konten: Meliputi penginputan judul, deskripsi, serta petunjuk pelaksanaan untuk aktivitas pembelajaran yang dirancang.
8.	Penambahan Konten: Menyisipkan butir pertanyaan atau materi pendukung lainnya yang relevan dengan jenis aktivitas pembelajaran yang telah ditentukan.
9.	Penyesuaian Konfigurasi: Mengatur parameter aktivitas yang meliputi alokasi waktu, bobot nilai (poin), serta opsi pemberian umpan balik (feedback).
10.	Simpan Aktivitas : Simpan aktivitas yang telah dibuat dengan mengklik "Simpan" (Save).
11.	Bagikan Aktivitas : Menyebarluaskan aktivitas pembelajaran melalui tautan (link), kode akses, atau penyematan (embed) pada situs web maupun Learning Management System (LMS). Proses ini dilakukan dengan menekan tombol "Bagikan" (Share) dan memilih opsi distribusi yang sesuai agar dapat diakses oleh siswa.
12.	Pantau Hasil : Educaplay menawarkan laporan kinerja untuk setiap tugas yang dirancang, sehingga Anda dapat mengetahui nilai, durasi yang dihabiskan, dan pencapaian siswa.

HIPOTESIS

- H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran digital *Educaplay* dengan tema *Beruf* terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jerman bagi siswa kelas XI di SMAN 1 Gedangan.
- H₁ : Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dengan tema *Beruf* terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jerman bagi siswa kelas XI di SMAN 1 Gedangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini mengimplementasikan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan menggunakan pendekatan *Nonequivalent-Group Pretest-Posttest Design*. Efektivitas intervensi diukur dengan membandingkan skor tes sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) perlakuan yang diterapkan. Variabel yang tidak terikat

dalam studi ini adalah pemanfaatan media *Educaplay* bertema *Beruf*, sedangkan variabel yang terikat adalah kemampuan berbicara dalam bahasa Jerman.

Tabel 3 Desain Penelitian

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Penelitian ini bertempat di SMAN 1 Gedangan, yang beralamat di Jalan Raya Sedati Km. 2, Desa Wedi, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Gedangan yang menempuh mata pelajaran bahasa Jerman, dengan total 140 siswa. Melalui teknik *purposive sampling*, sampel penelitian yang ditetapkan adalah kelas XI-12 yang beranggotakan 34 siswa sebagai kelompok eksperimen, serta kelas XI-10 dengan jumlah 33 siswa bertindak sebagai kelompok kontrol.

Alat untuk mengumpulkan informasi adalah; (1) tes kinerja lisan berupa dialog bertema *Beruf* dinilai memakai rubrik A1, (2) lembar untuk menggabungkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan skala Guttman dan (3) kuisioner untuk mengetahui respon siswa terhadap media *Educaplay* menggunakan skala Likert empat poin. Setelah semua informasi terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan analisis data yang mencakup beberapa proses. Proses awal adalah pengujian normalitas guna memahami sebaran data dalam kelompok tertentu. Kemudian, ada uji homogenitas untuk menentukan apakah variasi populasi yang digunakan bersifat homogen atau tidak. Tahap akhir meliputi uji N-Gain dan pengujian hipotesis untuk memancarkan apakah media yang digunakan dapat dianggap efektif serta untuk memastikan apakah hipotesis yang telah dirumuskan diterima atau ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penggunaan Media *Educaplay*

Pertemuan Pertama (*Pre-Test*)

Pertemuan pertama, guru memulai pembelajaran dengan salam dalam bahasa Jerman "*Guten Morgen*" dan menanyakan kabar siswa "*Wie geht es euch?*". Setelah

*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Educaplay Tema Beruf
Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI
Di SMAN 1 Gedangan*

itu, guru menita siswa berdoa terlebih dahulu dan dilanjutkan mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta teknis pelaksanaan *pre-test*. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai bentuk soal yang akan diberikan, yaitu berdialog tema pekerjaan dalam bahasa Jerman. Selanjutnya, guru membagikan lembar soal *pre-test* dan siswa mengerjakan soal bersama teman sebangku. Guru mengamati siswa saat mengerjakan soal kemudian guru mengkoordinasikan siswa untuk maju secara bergiliran. Saat siswa melaksanakan *pre-test*, guru mengamati keterampilan berbicara masing-masing siswa sebagai data awal penelitian. Karena waktu terbatas guru meminta sebagian siswa membuat rekaman hasil kerjanya dan diupload di *Google Drive*. Pada saat siswa membuat rekaman guru tetap memantau dan memastikan semua siswa melaksanakan tugasnya. Pertemuan diakhiri dengan apresiasi dan motivasi dari guru, serta salam penutup “*Auf Wiedersehen*“.

Tabel 4 Hasil Lembar Jawaban Siswa

K.N.R	:	<i>Guten Tag!</i>
L.F	:	<i>Guten Tag! Was sind Sie von Beruf?</i>
K.N.R	:	<i>Ich bin Lehrerin.</i>
L.F	:	<i>Wo arbeiten Sie?</i>
K.N.R	:	<i>Ich arbeite an der SMA Negeri 1 Gedangan.</i>
L.F	:	<i>Wie lange arbeiten Sie am Tag?</i>
K.N.R	:	<i>Ich arbeite drei Stunden am Tag.</i>
L.F	:	<i>Wie kommen Sie zur Arbeit?</i>
K.N.R	:	<i>Ich komme mit dem Motorrad zur Arbeit.</i>
L.F	:	<i>Was ist Ihr Traumberuf?</i>
K.N.R	:	<i>Mein Traumberuf ist Lehrerin.</i>
L.F	:	<i>Wo möchten Sie arbeiten?</i>
K.N.R	:	<i>Ich möchte in Surabaya arbeiten.</i>
L.F	:	<i>Warum ist der Traumberuf Lehrerin?</i>
K.N.R	:	<i>Ich spiele gern mit Kinder.</i>
L.F	:	<i>Danke schön</i>
K.N.R	:	<i>Danke.</i>

Dapat dilihat hasil lembar kerja *pre-test*, siswa mengerjakan tidak sesuai dengan urutan poin yang ada dilembar soal, siswa masih mengalami banyak kesalahan

dalam pengucapan serta cemas saat berbicara sehingga membuat percakapan kurang berjalan lancar.

Pertemuan Kedua (*Treatment*)

Selanjutnya pertemuan kedua, guru membuka pembelajaran dengan salam dalam bahasa Jerman “*Guten Morgen*” dan menanyakan kabar siswa “*Wie geht es euch?*”. Setelah itu, guru menita siswa berdoa terlebih dahulu dan dilanjutkan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa dengan pertanyaan pemantik seperti menyebutkan kosakata pekerjaan dalam bahasa Jerman yang telah diketahui sebelumnya.

Memasuki kegiatan inti, guru membagikan LKPD yang memuat daftar kosakata pekerjaan (*Beruf*), mencakup berbagai profesi seperti *der Arzt* (Dokter), *der Lehrer* (Guru), *der Polizist* (Polisi), *der Programmierer* (Programmer), *der Architekt* (Arsitek), dan lain sebagainya dalam bentuk maskulin maupun feminin. Siswa diminta mencermati dan membaca kosakata tersebut terlebih dahulu sebelum mengerjakan aktivitas di *Educaplay*.

Selanjutnya, guru menjelaskan cara penggunaan media *Educaplay* dan meminta siswa memindai *QR Code* 1 yang tersedia pada LKPD. Aktivitas pertama berupa permainan lompat katak (*Froggy Jumps*), di mana siswa diuji pemahamannya terhadap kosakata pekerjaan secara interaktif. Pada layar *Educaplay*, siswa akan melihat sebuah karakter katak yang harus melompat ke arah jawaban yang benar di antara beberapa pilihan yang tersebar di layar. Guru berkeliling memantau dan memastikan seluruh siswa berhasil mengakses platform *Educaplay*.



Gambar 1 Tampilan Aktivitas *Froggy Jumps*

*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Educaplay Tema Beruf
Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI
Di SMAN 1 Gedangan*

Setelah aktivitas pertama selesai, guru menjelaskan penggunaan kalimat tanya jawab *W-Fragen* seputar tema pekerjaan beserta contoh struktur kalimat yang benar secara gramatikal, meliputi penggunaan kata tanya *Was* (pekerjaan), *Wo* (tempat kerja), *Wie lange* (lama bekerja), *Wie* (transportasi), dan *Warum* (alasan). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sebelum melanjutkan ke aktivitas berikutnya. Siswa kemudian diminta memindai QR Code 2 untuk mengerjakan aktivitas menyusun kata menjadi kalimat yang utuh dan benar secara gramatikal. Pada layar Educaplay, siswa akan melihat sejumlah kata yang tersusun acak dan harus disusun dalam urutan yang tepat untuk membentuk kalimat yang sesuai dengan pola *W-Fragen*



Gambar 2 Tampilan Aktivitas *Unscramble Words*

Aktivitas terakhir diakses melalui *QR Code 3*, di mana siswa mendengarkan rekaman dialog berbahasa Jerman melalui *Educaplay* dan menuliskan jawaban melengkapi dialog tersebut pada LKPD mereka. Tampilan *Educaplay* pada aktivitas ini menampilkan teks dialog dengan bagian yang sengaja dikosongkan, disertai tombol putar audio yang dapat diulang sesuai kebutuhan. Setelah selesai, guru meminta sepasang siswa membacakan dialog hasil kerjanya di depan kelas. Guru bersama siswa kemudian membahas dan menerjemahkan dialog, diikuti dengan kegiatan menirukan pelafalan yang benar.



Gambar 3 Tampilan Aktivitas *Dialogue*

Pertemuan ditutup dengan apresiasi kepada siswa yang memperoleh skor tertinggi di *Educaplay* sebagai bentuk motivasi, penyimpulan kegiatan pembelajaran, dan salam penutup “*Auf Wiedersehen*”.

Pertemuan Ketiga (Post-Test)

Terakhir pertemuan ketiga, guru membuka pembelajaran dengan salam dalam bahasa Jerman “*Guten Morgen*” dan menanyakan kabar siswa “*Wie geht es euch?*”. Setelah itu, guru menitai siswa berdoa terlebih dahulu dan dilanjutkan mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta teknis pelaksanaan *post-test*. Guru menjelaskan kembali soal yang akan diberikan dan membagikan lembar soal *post-test* kepada siswa. Guru mengamati siswa saat mengerjakan soal kemudian guru mengkoordinasikan siswa untuk maju secara bergiliran. Saat siswa melaksanakan pre-test, guru mengamati keterampilan berbicara masing-masing siswa sebagai data awal penelitian. Pertemuan diakhiri dengan apresiasi dan motivasi dari guru, serta salam penutup “*Auf Wiedersehen*”.

Tabel 5 Hasil Lembar Jawaban Siswa

K.N.R	:	<i>Hallo! Wie geht es dir?</i>
L.F	:	<i>Mir geht es gut, danke. Und du?</i>
K.N.R	:	<i>Mir geht es auch gut. Was ist dein Traumberuf?</i>
L.F	:	<i>Mein Traumberuf ist Lehrerin. Und du, was ist dein Traumberuf?</i>
K.N.R	:	<i>Mein Traumberuf ist Polizistin. Wo möchtest du arbeiten?</i>
L.F	:	<i>Ich möchte in Jakarta arbeiten. Und du, wo möchtest du arbeiten?</i>
K.N.R	:	<i>Ich möchte in Surabaya arbeiten. Warum ist dein Traumberuf Lehrerin?</i>
L.F	:	<i>Mein Traumberuf ist Lehrerin, weil ich spiele gern mit Kindern spiele. Und du, warum ist dein Traumberuf Polizistin?</i>
K.N.R	:	<i>Mein Traumberuf ist Polizistin, weil der Beruf cool ist.</i>
L.F	:	<i>Auf Wiedersehen.</i>
K.N.R	:	<i>Auf Wiedersehen..</i>
L.F	:	<i>Wo möchten Sie arbeiten?</i>
K.N.R	:	<i>Ich möchten in Surabaya arbeiten.</i>
L.F	:	<i>Warum ist der Traumberuf Lehrerin?</i>
K.N.R	:	<i>Ich spile gern mit Kinder.</i>
L.F	:	<i>Danke schön</i>
K.N.R	:	<i>Danke.</i>

*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Educaplay Tema Beruf
Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI
Di SMAN 1 Gedangan*

Dapat dilihat hasil lembar kerja *post-test* siswa menjawab semua poin-poin yang ada dilembar soal dan saat berdialog keterampilan bahasa Jerman meningkat seperti penguasaan kosakata, menyusun kalimat serta percaya diri saat berbicara bahasa Jerman. Terdapat perbedaan sebelum dilakukan *treatment* dan setelah dilakukan *treatment*, hasil ini menunjukkan bahwa *Educaplay* efektif dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa.

Data Hasil Tes

Setelah data terkumpul akan dilakukan analisis uji data:

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dengan rumus Shapiro-Wilk dapat dilihat dari hasil analisis SPSS 31.0 sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
Kelompok	Statistic	df	Sig.
	Hasil		
Pretest X1 12 Eksperimen	,943	34	,077
Posttest X1 12 Eksperimen	,960	34	,237
Pretest X1 10 Kontrol	,955	33	,183
Posttest X1 10 Kontrol	,963	33	,312

Hasil uji normalitas untuk kelas eksperimen menunjukkan nilai 0,077 pada *pre-test* dan 0,237 pada *post-test*. Angka ini lebih besar dari 0,05 . Ini berarti Hipotesis nol (H_0) diterima dan Hipotesis satu (H_1) ditolak. Untuk kelas kontrol, nilai *pre-test* adalah 0,183 dan *post-test* 0,312. Angka ini juga lebih besar dari 0,05. Jadi, Hipotesis nol (H_0) diterima dan Hipotesis satu (H_1) ditolak. Kesimpulannya, data di kelas eksperimen dan kontrol terdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas dengan rumus Lavene Statistic untuk nilai *pre-test* dan *post-test* kelas X1-10 dan XI-12 dapat dilihat dari analisis SPSS 31.0 sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas
Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,848	3	130	,470
	Based on Median	,771	3	130	,512
	Based on Median and with adjusted df	,771	3	124,312	,512
	Based on trimmed mean	,834	3		,478

Hasil uji homogenitas yang didapat adalah 0,470 . Angka ini lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) dapat diterima dan hipotesis satu (H_1) ditolak. Ini berarti datanya homogen. Datanya berasal dari populasi dengan variansi yang sama. Jadi, data ini cocok untuk dijelaskan.

Hasil Uji N-Gain

Hasil uji N-Gain dapat dilihat dari analisis SPSS 31.0 sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji N-Gain Deskriptif Statistik

Descriptives					
Kelas		Statistic		Std. Error	
NGain.Persen	Eksperimen	Mean		73,7848	2,76321
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	68,1630	
			Upper Bound	79,4066	
		5% Trimmed Mean		74,2785	
		Median		71,9462	
		Variance		259,601	
		Std. Deviation		16,11214	
		Minimum		31,71	
		Maximum		100,00	
		Range		68,29	

*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Educaplay Tema Beruf
Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI
Di SMAN 1 Gedangan*

		Interquartile Range	25,85	
		Skewness	-,418	,403
		Kurtosis	-,152	,788
	Kontrol	Mean	63,9300	3,45829
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	56,8857
			Upper Bound	70,9743
		5% Trimmed Mean	64,9571	
		Median	69,3548	
		Variance	394,673	
		Std. Deviation	19,86637	
		Minimum	9,76	
		Maximum	94,34	
		Range	84,58	
		Interquartile Range	32,41	
		Skewness	-,700	,409
		Kurtosis	,224	,798

Ujian keputusan N-Gain menunjukkan ada peningkatan nilai rata-rata siswa saat menggunakan media *Educaplay* dibandingkan media *Wordwall*. Kelas eksperimen mencatat rata-rata nilai 73,7, dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 31,71. Sementara itu, Kelas Kontrol memiliki rata-rata nilai 63,9, dengan nilai tertinggi 94 dan terendah 9,76. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Educaplay* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jerman.

Tabel 7 Hasil Uji N-Ngain Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain.Score	67	,10	1,00	,6893	,18596
NGain.Persen	67	9,76	100,00	68,9309	18,59566

Selanjutnya menguji efektivitas penggunaan media *Educaplay* yang diberikan dengan melihat kategori nilai skor N-Gain yang diperoleh nilai sebesar 0,689 masuk dalam kategori SEDANG. Lebih lanjut, pengujian persentase keefektifan menunjukkan nilai sebesar 68,9% yang dibulatkan menjadi 69% yang di mana nilai

tersebut dinyatakan masuk dalam tafsiran CUKUP EFEKTIF, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* yang diberikan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis untuk nilai *pre-test* dan *post-test* kelas XI-10 dan X1-12 dapat dilihat dari analisis SPSS 31.0 berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test								
t-test for Equality of Means								
	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			One-Sided p	Two-Sided p			Low	Up
Equal variances assumed	2,360	65	,011	,021	5,449	2,309	,838	10,061
Equal variances not assumed	2,353	61,8	,011	,022	5,449	2,316	,820	10,079

Keputusan Ujian Sampel Independen mengambil nilai yang dianggap variansnya setara karena sebelumnya telah terbukti bahwa data yang dipakai normal dan seragam. Dalam hasil uji - t dua sisi p, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,021 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga menyatakan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis satu (H_1) diterima.

Data Hasil Observasi

Pada pertemuan pertama dilakukan *pre-test*, kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Senin, 2 Februari 2026 pada jam ke 8 dimulai pukul 12.45 WIB di kelas XI-12, sementara itu kelas kontrol dilaksanakan pada hari Senin, 2 Februari 2026 pada

*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Educaplay Tema Beruf
Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI
Di SMAN 1 Gedangan*

jam ke 6 dimulai pukul 10.30 WIB di kelas XI-10. Hasil observasi pada pertemuan pertama dikelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat optimal dan stabil. Seluruh 13 indikator dalam lembar observasi terpenuhi secara konsisten dengan jawaban “ya”, yang membuktikan adanya pencapaian target sebesar 100% dari awal hingga akhir selama proses pembelajaran. Tidak ditemukannya jawaban “tidak” menunjukkan bahwa seluruh aspek yang direncanakan telah terimplementasi dengan baik tanpa ada poin yang terlewatkan. Dengan demikian, data ini mengonfirmasi bahwa pelaksanaan di lapangan telah berjalan sepenuhnya sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Selanjutnya pertemuan kedua dilakukan *treatment*, kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Februari 2026 pada jam ke 3-4 dimulai pukul 08.05-08.45 WIB di kelas XI-12, sementara itu kelas kontrol dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Februari 2026 pada jam ke 7-8 dimulai pukul 11.10-12.45 WIB di kelas XI-10. Hasil observasi pada pertemuan kedua dikelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat optimal dan stabil. Seluruh 25 indikator dalam lembar observasi terpenuhi secara konsisten dengan jawaban “ya”, yang membuktikan adanya pencapaian target sebesar 100% dari awal hingga akhir selama proses pembelajaran. Tidak ditemukannya jawaban “tidak” menunjukkan bahwa seluruh aspek yang direncanakan telah terimplementasi dengan baik tanpa ada poin yang terlewatkan. Dengan demikian, data ini mengonfirmasi bahwa pelaksanaan di lapangan telah berjalan sepenuhnya sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Terakhir pertemuan ketiga dilakukan *post-test*, kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu, 4 Februari 2026 pada jam ke 1-2 dimulai pukul 07.25-08.05 WIB di kelas XI-12, sementara itu kelas kontrol dilaksanakan pada hari Kamis, 5 Februari 2026 pada jam ke 7-8 dimulai pukul 11.10-12.45 WIB di kelas XI-10. Hasil observasi pada pertemuan ketiga dikelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat optimal dan stabil. Seluruh 13 indikator dalam lembar observasi terpenuhi secara konsisten dengan jawaban “ya”, yang membuktikan adanya pencapaian target sebesar 100% dari awal hingga akhir selama proses pembelajaran. Tidak ditemukannya jawaban “tidak” menunjukkan bahwa seluruh aspek yang direncanakan telah terimplementasi dengan baik tanpa ada poin yang terlewatkan.

Dengan demikian, data ini mengonfirmasi bahwa pelaksanaan di lapangan telah berjalan sepenuhnya sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Data Hasil Kuisisioner

Berikut adalah hasil data kuisisioner persepsi siswa kelas XI-12 terhadap penggunaan media *Educaplay*:

Tabel 9 Hasil Presentase Lembar Kuisisioner

Butir Pernyataan	STS (1)	TS (2)	S (3)	ST (4)	Total Skor	Presentase %
P1	0	0	31	3	133	97,79%
P2	0	3	14	17	116	85,29%
P3	0	3	16	15	114	83,82%
P4	0	0	0	34	136	100%
P5	0	2	21	11	111	81,62%
P6	0	0	13	21	123	90,44%
P7	0	0	6	28	130	95,59%
P8	0	2	24	8	108	79,41%
P9	0	0	30	4	106	77,94%
P10	0	2	31	1	101	74,26%
P11	0	7	25	2	97	71,32%
P12	0	6	23	5	101	74,26%
Nilai Rata-Rata					1376	84,31%

Merujuk pada data tabel di atas, secara keseluruhan ke-12 butir pernyataan mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Educaplay* memperoleh respons yang “Sangat Baik”, dengan capaian rata-rata persentase sebesar 84,31%. Secara garis besar, efektivitas penggunaan media ini untuk melatih keterampilan berbicara siswa didukung secara signifikan oleh beberapa indikator, yaitu butir 8, 9, dan 10. Pada butir 8, mengenai kontribusi media *Educaplay* dalam mempermudah penyusunan kalimat lisan dengan lebih terstruktur, tercatat sebanyak 8 responden menyatakan “sangat setuju”, 24 responden menyatakan “setuju”, dan 2 responden menyatakan “tidak setuju”. Selanjutnya pada butir 9, terkait peran media *Educaplay* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman, sebanyak 4 responden memilih opsi “sangat setuju” dan 30 responden memilih “setuju”. Terakhir pada butir 10, yang mengukur peningkatan rasa percaya diri siswa dalam berbicara bahasa Jerman melalui media

Educaplay, diperoleh data bahwa 1 responden menyatakan “sangat setuju”, 31 responden menyatakan “setuju”, serta 2 responden menyatakan “tidak setuju”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran *Educaplay* efektif untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa pada tema *Beruf*. Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan skor rata-rata siswa antara *pre-test* dan *post-test* setelah penerapan *Educaplay*. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa *Educaplay* lebih efektif dibandingkan *Wordwall* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa.

Karakteristik interaktif pada *Educaplay* yang menyajikan aktivitas bertahap, mulai dari penguasaan kosakata, penyusunan kalimat, hingga latihan dialog, mendukung peningkatan penguasaan kosakata, ketepatan struktur kalimat, dan kelancaran siswa dalam berbicara bahasa Jerman. Selain itu, penggunaan media ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif sehingga meningkatkan rasa percaya diri siswa saat berbicara.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran bagi tenaga pendidik untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital seperti *Educaplay* ke dalam proses instruksional bahasa asing, khususnya bahasa Jerman, guna mengoptimalkan kompetensi berbicara siswa. Pemanfaatan media ini terbukti efektif dalam menghadirkan atmosfer pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang pada gilirannya mampu menstimulasi partisipasi aktif, motivasi, serta keberanian siswa dalam berkomunikasi lisan.

Setelah itu, bagi peneliti berikutnya, direkomendasikan untuk melaksanakan studi dalam rentang waktu yang lebih panjang (*longitudinal*) agar dinamika perkembangan keterampilan berbicara siswa dapat diamati secara lebih mendalam. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan *Educaplay* pada aspek kemahiran berbahasa lainnya, seperti menyimak, membaca,

maupun menulis, demi memperoleh gambaran hasil yang lebih menyeluruh dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2024). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Berbicara Bahasa Inggris di Mas Mulia Sei Balai. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 1(11), 3178-3184.
- Bakara, T. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas mengajar guru di kelas. *Edukasia Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 205-212.
- Goethe-Institut. (n.d.). Goethe-Zertifikat A2: Modellsatz Prüferblätter. https://www.goethe.de/pro/relaunch/prf/materialien/A2/A2_Modellsatz_Erwachsene.pdf
- Nurita, L., Wathoni, M., Ismah, I., & Widyasari, N. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. *SEMNASFIP*.
- Manogaran, D., & Sulaiman, NA (2022). Tinjauan sistematis: Efektivitas media sosial dalam meningkatkan keterampilan berbicara pembelajar ESL. *Jurnal Internasional Penelitian Akademik dalam Pendidikan dan Pengembangan Progresif*, 11(3), 737-752.
- Meliana, M., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 862-867
- Ningsi, S., Anwar, M., & Al-Ilmullah, SF (2024). Masalah Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Jerman. *Jurnal Seni, Kemanusiaan, dan Studi Sosial Pinisi*, 4(5), 193-200.
- Nurita, L., Wathoni, M., Ismah, I., & Widyasari, N. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. *SEMNASFIP*.
- Ramadhan, P. D., & Koryati, D. (2025). Educaplay sebagai inovasi game based learning dalam pembelajaran ekonomi: Solusi interaktif untuk generasi digital. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5416-5423.

*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Educaplay Tema Beruf
Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI
Di SMAN 1 Gedangan*

- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital pada hasil belajar siswa kelas 5 SD N Nagri Kaler. *Jurnal Sinektik*, 7(1), 10–17. <https://doi.org/10.33061/js.v7i1.8205>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Swan, K. (2003). Learning effectiveness online: What the research tells us. *Elements of quality online education, practice and direction*, 4(1), 13-47.