

Efektivitas Permainan *Scramble Word* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Hayatunnufus¹, Hafdarani², Nur Muthmainah³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

¹hyhanufus@gmail.com

²hafdarani@upi.edu

³nmuthmainah@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dampak dan efektivitas permainan *Scramble Word* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Penelitian ini menggunakan kerangka penelitian *quasi-experimental* kuantitatif dengan model *non-equivalent control group design*. Sampel dipilih berdasarkan keputusan peneliti mengenai sampel yang sesuai dengan kriteria, sehingga dipilihlah dua kelompok sampel yang terdiri dari 45 siswa pada kelas eksperimen dan 34 siswa pada kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan instrumen penilaian tes (*pretest-posttest*) serta kuesioner sebagai umpan balik siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $<0,001$, nilai ini lebih kecil dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Efektivitas permainan *Scramble word* ini semakin didukung oleh nilai *N-Gain* kelas eksperimen yang tinggi sebesar 73,72%, yang termasuk dalam cukup efektif, serta analisis *effect size* yang masuk dalam kategori *medium effect*. Secara subjektif, hasil kuesioner siswa secara konsisten menunjukkan peringkat “sangat baik” di semua aspek, karena permainan ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga menumbuhkan minat belajar tanpa menimbulkan rasa takut melakukan kesalahan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan *Scramble Word* memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Kata Kunci: Kosakata Bahasa Jerman, Media Pembelajaran, Permainan, *Scramble Word*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Hafdarani,

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Pendidikan Indonesia,

Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung 40154

hafdarani@upi.edu

1. PENDAHULUAN

Bahasa asing memiliki peran penting dalam dunia Pendidikan, hal ini menjadikan pembelajaran bahasa asing sebagai hal yang wajib di sekolah. Penerapan ini bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi baik dalam tingkat nasional maupun internasional (Hernanda et al., 2022). Pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jerman, tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan struktur bahasa, namun juga untuk melatih kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi serta dapat menyampaikan pikiran dan ide secara jelas (Hoerudin, 2023). Fungsi bahasa asing sebagai sarana komunikasi hanya dapat terealisasi apabila diaplikasikan secara sengaja dan berkelanjutan dalam interaksi nyata (Butzkamm, dalam Zahara & Samsul., 2022).

Pembelajaran bahasa Jerman mencakup empat aspek keterampilan yaitu, menyimak (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*). Keempat keterampilan ini sangat erat hubungannya dengan tata bahasa dan unsur dasar dalam bahasa, yaitu kosakata. Kosakata adalah perbendaharaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa yang digunakan dalam menyusun kalimat (Lubis, 2021; Rosanti et al., 2022). Keterampilan berbahasa yang baik sangat bergantung pada banyaknya kosakata yang dikuasai. Penguasaan kosakata yang luas mampu meningkatkan kelancaran dan kemudahan individu dalam berbahasa (Zahara & Samsul., 2022).

Penguasaan kosakata adalah aspek terpenting dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Jerman (Sari et al., 2025). Penguasaan kosakata mencakup kemampuan memahami makna kata, menggunakannya dengan tepat, dan menghubungkannya dengan konteks tertentu. Tanpa kemampuan tersebut, seseorang tidak akan dapat berkomunikasi secara efektif atau mengekspresikan ide-idenya dengan jelas secara lisan ataupun tulisan (Handayani, 2024). Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu menguasai kosakata kurang lebih 2000 kosakata sesuai dengan kurikulum (Zamsinar et al., 2021).

Namun, pada kenyataannya, penguasaan kosakata siswa masih belum optimal. Banyak siswa menghadapi tantangan dalam menguasai dan mempertahankan kosakata yang telah dipelajari. Fenomena ini juga teridentifikasi di SMAN 12 Kota Bekasi, di mana kemampuan retensi (mengingat) kosakata siswa cenderung masih terbatas. Berdasarkan analisis awal, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi kondisi tersebut. Pertama, pendekatan pembelajaran yang diterapkan masih memerlukan variasi media yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kedua, terdapat keterbatasan pada ketersediaan bahan ajar yang selaras dengan perkembangan kurikulum terbaru. Keterbatasan sumber belajar terstruktur ini berdampak pada terbatasnya ruang bagi siswa untuk melakukan pengulangan materi (review) secara mandiri di luar jam belajar.

Pengembangan media belajar yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan dalam mengatasi masalah ini, salah satunya yaitu melalui permainan edukatif. Penerapan permainan sebagai media belajar dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Media permainan memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa serta menumbuhkan rasa senang saat belajar (Nifty et al., 2024). Salah satu jenis permainan yang relevan untuk pembelajaran kosakata adalah *Scramble word* yang merupakan permainan menyusun huruf acak dari sebuah kata, sehingga membentuk kata yang memiliki makna (Shoimin, 2014). Permainan ini adalah salah satu bentuk dari model permainan *Scramble*. Shoimin (2014) menyebutkan macam-macam bentuk *Scramble* berdasarkan sifatnya yaitu, *Scramble word*, *Scramble sentence*, dan *Scramble paragraph*.

Alasan utama dilakukannya penelitian ini adalah keterbatasan penelitian yang ada hingga saat ini mengenai penggunaan *Scramble*, khususnya terkait kosakata bahasa Jerman. Penelitian-penelitian sebelumnya sebagian besar mengkaji permainan ini dalam kaitannya dengan keterampilan bahasa lainnya. Sebagai contoh, Sudarmi dan Barhanuddin (2017) menemukan bahwa model permainan *Scramble* dapat digunakan secara efektif dalam keterampilan menulis. Di sisi lain, Bela (2014) berfokus pada *Scramble sentences* untuk meningkatkan keterampilan penyusunan kalimat. Di luar konteks berbahasa Jerman, penelitian yang dilakukan oleh Febrianto (2018) juga terbatas pada efektivitas permainan *Scramble* dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Ruang lingkup penelitian-penelitian tersebut yang terbatas menunjukkan adanya kesenjangan dalam literatur mengenai bagaimana variasi permainan *Scramble* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Dengan alasan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji seberapa efektif permainan *Scramble word* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman di SMA Negeri 12 Kota Bekasi.

2. PEMBAHASAN

2.1 Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Kosakata adalah bagian terpenting yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran bahasa. Kosakata adalah perbendaharaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa yang digunakan dalam menyusun kalimat (Lubis, 2021; Rosanti et al., 2022). Sejalan dengan itu, dalam konteks bahasa Jerman, Duden (2023) dalam buku *Deutsches Universal Wörterbuch* memaknai kosakata (*Wortschatz*) sebagai keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa yang sering digunakan dalam menulis atau berbicara maupun yang jarang digunakan. Merujuk pada kedua definisi tersebut, penguasaan kosakata dapat diartikan sebagai kemampuan dalam mengenali, memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata bahasa Jerman dengan tepat sesuai konteks.

Penguasaan kosakata adalah hal yang wajib bagi seseorang yang sedang mempelajari bahasa. Tanpa kosakata yang memadai pembelajar akan mengalami hambatan dalam memahami informasi seperti keterampilan reseptif (membaca dan mendengarkan) maupun dalam mengekspresikan ide seperti keterampilan produktif (berbicara dan menulis) (Lubis, 2021; Handayani, 2024). Pendapat inilah yang menjadikan pembelajaran kosakata bagi siswa adalah hal penting, karena siswa diwajibkan untuk terus mengetahui kosakata saat mereka mempelajari struktur bahasa dan praktik berbicara (Rosanti et al., 2022).

Lebih lanjut, penguasaan kosakata juga erat kaitannya dengan tata bahasa, kedua ini membentuk dasar untuk kemampuan diskursif, seperti mendeskripsikan, menjelaskan dan berargumen (Paetsch & Kempert., 2024). Struktur sintaksis bahasa Jerman hanya dapat diterapkan jika para pelajar telah menguasai kosakata dan karakteristik tata bahasanya. Sebaliknya, kosakata tidak dapat berfungsi secara optimal jika tidak diterapkan sesuai dengan aturan tata bahasa yang benar. Oleh karena itu, hubungan erat antara kosakata dan tata bahasa merupakan kunci bagi para pelajar untuk mencapai kemahiran berbahasa Jerman yang tepat dan sesuai standar.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan yang cukup penting dalam menunjang keberhasilan proses pendidikan, karena dapat membantu menciptakan kegiatan belajar yang lebih efektif. Kata media memiliki arti perantara atau pengirim pesan, sehingga arti media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan dan dirasakan oleh siswa, yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar berlangsung (Fadilah et al., 2023).

Cakupan media pembelajaran bukan hanya bahan dan alat, tetapi juga menyangkut pendekatan metode dan teknik yang dipersiapkan secara terencana agar terciptanya interaksi yang efektif antara guru dan siswa, serta membangun lingkungan kelas yang mendukung proses pembelajaran (Hairuddin, 2019).

Media merupakan salah satu unsur penting dalam metodologi pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk mengantarkan pesan materi pelajaran dari guru kepada siswa agar dapat diterima dengan lebih optimal. Di dalam kelas, penggunaan media ini terbukti mampu menumbuhkan minat serta keinginan baru, memicu rangsangan aktivitas, sekaligus memberikan pengaruh positif bagi siswa. (Junaidi, 2019). Penggunaan media-media ini secara khusus dirancang untuk menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan berkualitas (Fadilah et al., 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran yang ideal harus mampu merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik agar interaksi tersebut secara aktif mendorong motivasi belajar dalam kelas (Supriyah, 2019; Fadilah et al., 2023).

2.3 Media Permainan dalam Pembelajaran

Permainan pada hakikatnya adalah aktivitas sukarela dalam batasan ruang dan waktu tertentu, yang memberikan rasa tegang serta gembira, dan terikat oleh peraturan yang telah disepakati bersama (Huizinga, dalam Stadler-Altmann et al., 2020). Definisi permainan juga dijelaskan dalam *Deutsches Universal Wörterbuch* (Duden, 2023) yang menegaskan bahwa permainan adalah aktivitas yang memberikan rasa senang dan bebas berdasarkan aturan-aturan tertentu. Karakteristik ini menunjukkan bahwa permainan memiliki tujuan untuk menghadirkan pengalaman yang berbeda dari kehidupan sehari-hari. Ketika konsep ini dibawa ke dalam ranah pendidikan, maka aktivitas tersebut bergeser menjadi permainan edukatif, yaitu sebuah media yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar guna mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan siswa (Agustia, 2023).

Dalam konteks pembelajaran bahasa, fungsi permainan edukatif ini dipertegas oleh Nifty et al., (2024) yang menyatakan bahwa media permainan bahasa memiliki fungsi ganda, yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa serta menumbuhkan kegembiraan siswa saat proses belajar. Perasaan gembira dan kebebasan untuk mengekspresikan diri tanpa rasa takut salah pada akhirnya akan menstimulasi motivasi diri siswa. Motivasi mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Motivasi yang semakin besar mampu mendorong siswa untuk semangat belajar sehingga pemahaman materi pembelajaran akan diserap dengan lebih mudah (Husna et al., 2017). Oleh karena itu, fungsi permainan seperti *Scramble word* tidak hanya menciptakan atmosfer kelas yang menyenangkan, melainkan juga menjadi pemantik motivasi yang efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

2.4 Permainan *Scramble Word*

Permainan *Scramble word* merupakan salah satu bentuk permainan bahasa yang berbasis pada aktivitas menyusun kata dari huruf-huruf acak menjadi sebuah kosakata yang utuh, benar, dan memiliki makna (Shoimin, 2014). Istilah *Scramble* merujuk pada kegiatan mengacak atau mencampurkan, sehingga dalam konteks pembelajaran, media ini menyajikan struktur kata yang sengaja diubah komposisinya untuk menguji kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengenali bentuk ejaan kata yang tepat.

Prinsip dasar dari permainan ini diadopsi ke dalam ranah pendidikan sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui latihan berpikir kritis dalam menyusun formasi huruf. Terkait penerapannya di dalam kelas, Shoimin (2014) merumuskan prosedur pelaksanaan permainan *Scramble word* ke dalam beberapa tahap sistematis. Fase awal dimulai dengan persiapan membuat soal-soal tes, menyusun lembar kerja, dan mengacak urutan huruf pada kosakata yang menjadi fokus pelajaran. Selanjutnya, guru menyampaikan materi sebagai pembekalan awal bagi siswa. Setelah pelajaran selesai, guru membagikan lembar kerja kepada para siswa, yang harus diselesaikan dengan batasan waktu yang telah ditentukan, ketika waktu habis, semua siswa harus menyerahkan lembar kerja kepada guru. Terakhir, guru mengapresiasi para siswa dan memeriksa lembar kerja tersebut serta mengoreksi kesalahan ejaan yang ada.

Dalam penelitian ini, prosedur tersebut diterapkan selama tiga sesi dengan menggunakan prosedur yang berbeda-beda. Sesi perlakuan pertama dan ketiga dilaksanakan secara mandiri oleh para siswa dengan menggunakan lembar kerja sesuai dengan prosedur asli. Namun, pada sesi perlakuan kedua, peneliti memodifikasi prosedur tersebut menjadi permainan tebak kata berbasis kelompok. Modifikasi ini mendorong kerja sama tim di antara para siswa, di mana setiap anggota secara bergiliran maju ke depan untuk menyusun huruf-huruf acak dalam batas waktu yang ditentukan. Adaptasi ini dimaksudkan untuk meningkatkan partisipasi aktif semua siswa dan meminimalkan dominasi siswa tertentu selama eksperimen.

Permainan *Scramble word* memiliki banyak sekali manfaat, antara lain untuk meningkatkan penguasaan kosakata, melatih konsentrasi, dan menumbuhkan motivasi siswa untuk berpikir kritis. Namun, terdapat beberapa aspek yang menjadi hambatan nyata bagi siswa dalam memahami kosakata, seperti tingkat kesulitan soal serta kurangnya variasi jika dimainkan terlalu sering. Sejalan dengan hal tersebut, Shoimin (2014) juga memaparkan kelebihan dan kekurangan dari permainan ini. Di satu sisi, *Scramble word* terbukti efektif dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab, memupuk rasa solidaritas kelompok, serta menciptakan suasana pembelajaran yang rekreatif sehingga mendorong motivasi siswa dalam proses belajar. Di sisi lain, permainan

ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain tantangan dalam perencanaan akibat perbedaan tingkat kemampuan siswa, alokasi waktu yang cenderung panjang hingga berisiko melebihi jam pelajaran, serta potensi menimbulkan kegaduhan yang mengganggu kelas sekitar.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan kuantitatif dengan kerangka *quasi-experimental*. Pemilihan pendekatan ini didasari oleh pertimbangan bahwa data yang digunakan berupa data numerik, yang kemudian akan ditampilkan secara visual melalui tabel dan grafik. Di samping itu, penerapan metode ini dimaksudkan untuk menghasilkan analisis statistik yang objektif, khususnya dalam membuktikan hipotesis seberapa efektif permainan *Scramble Word* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman (Syahroni, 2022). Penelitian *quasi-experimental* adalah desain penelitian yang menguji dua variabel untuk mengetahui hubungan sebab-akibat (Anantasia & Rindrayani, 2025). Variabel adalah semua objek dan aspek spesifik yang menjadi fokus penelitian (Putra & Ahyuni, 2025). Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang menjadi fokus perhatian, yaitu permainan *Scramble word* sebagai variabel yang mempengaruhi atau variabel bebas (*Independent*) dan tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman dijadikan sebagai variabel yang dipengaruhi atau variabel terikat (*Dependent*). Model *non-equivalent control group design* dipilih sebagai kerangka kerja untuk menguji interaksi antar variabel dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diajarkan dengan permainan *Scramble word* dan kelompok kontrol yang akan diajarkan dengan metode konvensional. Kedua kelas mengikuti *pretest* sebelum mulai pembelajaran dan *posttest* setelahnya. Desain penelitian ini digunakan untuk membandingkan dampak dari suatu perlakuan terhadap dua kelompok subjek, untuk melihat apakah perlakuan tersebut memberikan pengaruh yang signifikan atau tidak (Saputri & Mardiaty, 2025).

Penelitian ini mengambil populasi dari siswa kelas XI SMA Negeri 12 Kota Bekasi, sementara sampelnya mencakup kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut dipilih melalui pendekatan *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel yang sepenuhnya didasarkan pada keputusan peneliti terkait kesesuaian sampel dengan kriteria yang telah ditentukan (Putra & Ahyuni, 2025). Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas XI IPS 4 dengan jumlah 45 siswa dipilih sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas XI Bahasa yang terdiri dari 34 siswa ditetapkan sebagai kelompok kontrol dalam penelitian ini.

Tabel 1. Sampel Penelitian

Kelompok	Kelas
Kelompok Kontrol	XI Bahasa
Kelompok Eksperimen	XI IPS 4

Instrumen penelitian memegang peran yang sangat penting dalam proses pengumpulan data, karena melalui instrumen ini pertanyaan penelitian dapat terjawab dan hipotesis dapat diuji secara sistematis. Oleh karena itu, ketepatan dalam memilih instrumen yang sesuai menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan suatu penelitian (Syahroni, 2022). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua instrumen, yaitu tes dan kuesioner. Untuk mengukur sejauh mana peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa, instrumen yang digunakan yaitu tes tertulis yang terbagi menjadi dua tahap, yakni *pretest* yang dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan dan *posttest* yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Tes berupa 26 butir soal dengan topik "*Essen und Trinken*," yang validitas dan realibilitasnya telah diverifikasi sebelumnya. Sementara itu, kuesioner digunakan untuk mengukur seberapa berpengaruhnya implementasi permainan *Scramble word* bagi siswa. Instrumen ini disusun menggunakan skala *Likert* empat tingkat, mulai dari "sangat setuju" (4), "setuju" (3), "tidak setuju" (2), hingga "sangat tidak setuju" (1) untuk menyederhanakan proses analisis terhadap tingkat kesetujuan responden. Hasil Kuesioner yang diberikan kepada peserta didik kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Indeks\%} = \text{Total} / Y \times 100$$

Y= Skor tertinggi *likert* x jumlah responden

Hasil perhitungan indeks persentase respons peserta didik kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria penilaian menggunakan rumus interval (*I*). Rumus interval ini digunakan untuk membagi rentang persentase secara merata berdasarkan jumlah kategori pilihan jawaban yang tersedia. Rumus interval tersebut adalah $I = 100 / \text{Jumlah Kategori}$. Berdasarkan rumus tersebut maka klasifikasi penilaian respons peserta didik ditetapkan sebagai berikut: skor 76-100 (sangat baik), 51-75 (baik), 26-50 (kurang baik), dan 0-25 (sangat tidak baik) (Sumartini et al., 2020).

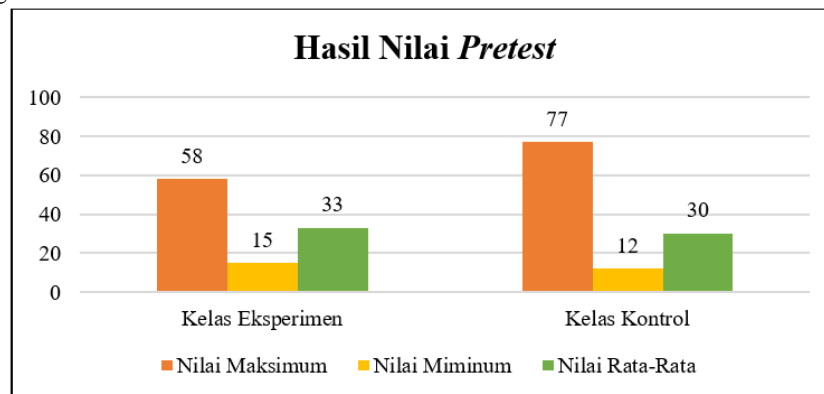
Penilaian kualitas instrumen penelitian dilakukan menggunakan serangkaian uji statistik yang ketat untuk memastikan bahwa instrumen tersebut memenuhi standar validitas dan realibilitas. Proses validasi dimulai dengan validitas isi (*content validity*) yang melibatkan 23 siswa SMA yang telah mempelajari bahasa Jerman dengan topik “*Essen und Trinken*”. Validitas instrumen diuji menggunakan perangkat lunak SPSS versi 29 dengan menjadikan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada taraf 5% (0,05) sebagai acuan keputusan. Dari hasil analisis tersebut, diperoleh temuan bahwa 26 butir soal dinyatakan valid dan tergolong dalam kategori rendah hingga tinggi.

Setelah butir-butir soal dinyatakan valid, prosedur selanjutnya adalah melakukan uji realibilitas dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk mengukur konsistensi instrumen. Analisis tersebut menghasilkan koefisien reliabilitas sebesar 0,857. Nilai ini melampaui nilai 0,60, sehingga instrumen tersebut diklasifikasikan sebagai instrumen yang realibilitas sangat tinggi. Langkah terakhir adalah menganalisis data eksperimen melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat sebelum dilakukannya uji hipotesis menggunakan *t-test* untuk mengukur efektivitas permainan *Scramble word*. Analisis dilengkapi dengan uji *N-Gain* untuk melihat peningkatan penguasaan kosakata, di mana efektivitas dianggap tinggi jika skor melebihi nilai 0,7, dan analisis *effect size* untuk melihat seberapa kuat pengaruh permainan *Scramble word* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan nilai lebih tinggi dari 0,50.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

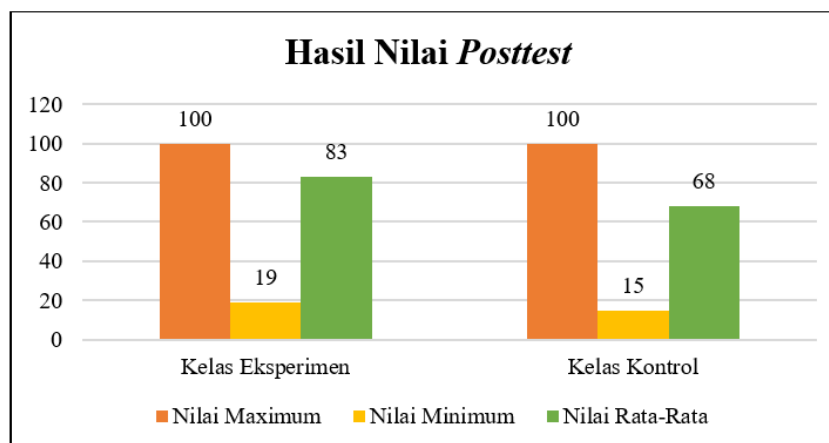
4.1 Hasil Penelitian

Model *non-equivalent control group design* dipilih dalam penelitian ini sebagai kerangka untuk mengkaji dan mengukur efektivitas penerapan permainan *Scramble word* terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Subjek penelitian terdiri dari kelas eksperimen (XI IPS 4) dan kelas kontrol (XI Bahasa) yang datanya telah dikumpulkan melalui tes tertulis, yaitu *pretest* sebelum perlakuan dan diakhiri dengan *posttest*. Berdasarkan hasil *pretest*, kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata sebesar 33, sedangkan kelas kontrol mencapai nilai rata-rata sebesar 30. Data terperinci mengenai hasil *pretest* siswa di kedua kelas disajikan dalam grafik berikut:



Gambar 1. Hasil Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil *posttest*, kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 83, sementara kelas kontrol mencapai nilai rata-rata sebesar 68. Data terperinci mengenai hasil *posttest* siswa di kedua kelas disajikan dalam grafik berikut:



Gambar 2. Hasil Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Proses analisis data dimulai dengan uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan bersifat homogen. Adapun tahap analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* melalui bantuan perangkat lunak *IBM SPSS 29*. Cara pengambilan keputusan data sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal
- Jika nilai Sig. < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal

Setelah melakukan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, berikut hasil yang diperoleh:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tes	Kelas	Nilai Sig.	α	Keterangan
<i>Pretest</i>	Kontrol	0,004	0,05	Data tidak berdistribusi normal
	Eksperimen	0,045	0,05	Data tidak berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	Kontrol	0,320	0,05	Data berdistribusi normal
	Eksperimen	<0,001	0,05	Data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilaksanakan dengan uji *Levene* menggunakan *IBM SPSS 29*. Cara pengambilan keputusan data sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. > 0,05, maka data penelitian homogen
- Jika nilai Sig. < 0,05, maka data penelitian tidak homogen

Setelah melakukan uji *Levene*, berikut hasil yang diperoleh:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil	Nilai Sig.	α	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,242	0,05	Homogen
<i>Posttest</i>	0,333	0,05	Homogen

Uji homogenitas terhadap data *pretest* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,242, yang mana nilai ini lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, varians data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan homogen, yang berarti kedua kelompok berada pada level yang sama dan memenuhi asumsi homogenitas.

2. Uji Hipotesis

Pada sadarnya, uji hipotesis parametrik menuntut dipenuhinya asumsi bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Namun kenyataannya, data dalam penelitian ini tidak memenuhi asumsi normalitas yang dimaksud. Oleh karena itu, penelitian ini beralih pada pendekatan statistik *non-parametrik* sebagai langkah alternatif (Sujarweni, 2024). Uji *Mann-Whitney* digunakan sebagai uji hipotesis yang dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS 29*. Aturan keputusannya adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. > 0,05. H_0 diterima, H_1 ditolak, yang berarti bahwa permainan *Scramble Word* tidak berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman.
- Jika nilai Sig. < 0,05. H_0 ditolak, H_1 diterima, yang berarti bahwa permainan *Scramble Word* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Hasil uji *Mann-Whitney* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji *Mann-Whitney*

Variabel	Tes	Asymp. Sig. (2-tailed)	α	Keputusan	Kesimpulan
Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman	<i>Posttest</i>	<0,001	0,05	H_0 ditolak, H_1 diterima.	Permainan <i>Scramble Word</i> berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Hasil pengujian hipotesis melalui uji *Mann-Whitney* pada tabel di atas, menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $<0,001$, yang lebih kecil dari $0,05$, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat penguasaan kosakata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilaksanakan. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Scramble word* memberikan efek atau pengaruh yang nyata dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

3. Uji *N-Gain Score*

Dalam penelitian ini, uji *N-Gain* digunakan sebagai salah satu cara untuk mengetahui tingkat efektivitas perlakuan yang diberikan kepada siswa, yakni melalui penerapan permainan *Scramble word* sebagai media pembelajaran. Analisis *N-Gain Score* dilakukan dengan membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* untuk melihat persentase efektivitas permainan tersebut pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis *N-Gain* dilakukan untuk mengukur efektivitas permainan *Scrambel word* dengan cara membandingkan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Dalam pelaksanaannya, analisis ini menggunakan bantuan menggunakan *IBM SPSS Versi 29*, dan hasil beserta kriterianya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil *N-Gain Score* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain Score</i>	Kategori
Kontrol	30	68	57,84%	Cukup Efektif
Eksperimen	33	83	73,72%	Cukup Efektif

Tabel di atas menunjukkan hasil analisis *N-Gain Score*, terlihat bahwa terdapat perbedaan efektivitas peningkatan kosakata antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penerapan permainan *Scramble word* pada kelas eksperimen membuat nilai rata-rata *pretest* sebesar 33 meningkat menjadi 83 pada *posttest*, sehingga skor *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 73,72% yang masuk dalam kategori cukup efektif. Berbeda dengan kelas eksperimen, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, mencatat skor rata-rata *pretest* sebesar 30 dan meningkat menjadi 68 pada *posttest*. Berdasarkan perhitungan *N-Gain*, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 57,84%, yang juga termasuk dalam kategori cukup efektif.

Meskipun kedua kelas berada dalam kategori yang sama, kelas eksperimen membuktikan hasil yang lebih unggul dari kelas kontrol, dengan perolehan skor *N-Gain* yang 15,88% lebih tinggi. Hasil tersebut membuktikan bahwa permainan *Scramble word* mampu memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

4. *Effect Size*

Setelah mengetahui adanya perbedaan hasil belajar dan tingkat efektivitas peningkatan nilai siswa, analisis dilanjutkan dengan menghitung nilai *effect size*. Pengukuran ini berfungsi untuk mengidentifikasi sekuat apa penerapan permainan *Scramble Word* dalam memengaruhi hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa SMA. Adapun kriteria pengelompokan nilai *effect size* merujuk pada klasifikasi standar yang dikemukakan oleh Cohen (1988), yaitu:

- $r > 0,10$ = *Small effect*
- $r > 0,30$ = *Medium effect*
- $r > 0,50$ = *Large effect*

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan permainan di kelas eksperimen, maka dilakukanlah analisis *effect size r* yang dihitung dari nilai *Z* uji *Mann-Whitney*. Berdasarkan hasil analisis *effect size*, diperoleh nilai r sebesar 0,375 yang masuk ke dalam kategori efek sedang (*medium effect*). Nilai tersebut menunjukkan bahwa permainan *Scramble word* tidak hanya berpengaruh secara signifikan, tetapi juga memberikan dampak yang cukup kuat terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

5. Kuesioner Respons Siswa

Pengukuran respons siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan, minat, dan persepsi siswa di kelas eksperimen setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan menerapkan permainan *Scramble word*. Kuesioner respons yang digunakan memiliki 15 butir pernyataan yang disusun menggunakan skala *likert* empat tingkat. Kuesioner tersebut disebarkan dan diisi oleh 45 siswa kelas eksperimen setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Berdasarkan pengumpulan data dan analisis data mentah, skor aktual serta persentase jawaban dari para siswa untuk setiap indikator dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Kuesioner Respons Siswa Kelas Eksperimen Terhadap Permainan *Scramble Word*

No.	Indikator Kuesioner	Total Skor Aktual	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kriteria Interpretasi
1	Minat dan Motivasi Belajar Siswa	722	900	80%	Sangat Baik
2	Suasana Pembelajaran (Atmosfer Kelas)	453	540	84%	Sangat Baik
3	Pemahaman Kognitif (Efektivitas Belajar)	716	900	79%	Sangat Baik
4	Kemudahan Penggunaan Permainan	310	360	86%	Sangat Baik
Total		2.201	2.700	81%	Sangat Baik

Hasil ini menunjukkan bahwa indikator “Minat dan Motivasi Belajar” mencapai 80% (sangat baik), yang mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan tingkat minat yang tinggi dan merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran bahasa Jerman menggunakan permainan *Scramble word*. Indikator “Suasana Belajar” juga mencapai skor 84% (sangat baik), yang menunjukkan bahwa sejak diperkenalkannya permainan ini, suasana kelas dirasa sangat menyenangkan, santai, dan tidak membosankan.

Indikator “Pemahaman Kognitif” memperoleh persentase sebesar 79% (sangat baik), yang membuktikan bahwa dengan permainan *Scramble word* siswa merasa sangat terbantu dalam berkonsentrasi, memahami, serta mengingat kosakata baru bahasa Jerman dengan lebih efektif. Kemudahan Penggunaan Permainan *Scramble word* memperoleh persentase tertinggi sebesar 86% (sangat baik). Hasil ini dengan jelas menunjukkan bahwa petunjuk dan cara bermain *Scramble word* sangat mudah dipahami dan diikuti oleh semua siswa dalam kelas, tanpa ada masalah teknis yang besar.

4.2 Pembahasan

Temuan utama dalam penelitian ini adalah penolakan terhadap hipotesis nol, yang didukung oleh hasil dari nilai signifikansi $<0,001$, $< 0,05$, karena H_0 ditolak, maka H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata tes siswa pada kelas eksperimen setelah penerapan permainan *Scramble word*. Sebagai perbandingan, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata dari 33 menjadi 83, sedangkan peningkatan nilai rata-rata pada kelas kontrol yang semula berada pada angka 30 naik menjadi 68 pada penilaian akhir.

Efektivitas permainan *Scramble word* juga diperkuat oleh hasil uji *N-Gain Score*. Meskipun kedua kelompok berada pada tafsiran tingkat “Cukup Efektif”, kelas eksperimen memiliki persentase *N-Gain* sebesar 73,72% yang secara indeks kognitif berada pada ambang kategori tinggi. Nilai ini lebih unggul dari kelas kontrol yang hanya memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 57,84% yang berada pada kategori sedang. Selain itu, analisis *effect size* menghasilkan nilai sebesar 0,375, yang menunjukkan bahwa permainan *Scramble word* berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan kosakata bahasa Jerman hingga tingkat dalam kategori efek sedang (*medium effect*).

Keunggulan capaian pada kelas eksperimen ini memberikan pemahaman bahwa penggunaan permainan *Scramble word* memberikan dampak positif yang nyata dalam membantu siswa mengenali, memahami dan menguasai kosakata bahasa Jerman. Kemampuan ini sangat penting mengingat kosakata (*Wortschatz*) merupakan fondasi utama yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran bahasa untuk mengekspresikan ide maupun memahami informasi (Lubis et al., 2021; Handayani, 2024). Melalui aktivitas menyusun huruf acak, siswa bukan hanya sekedar menghafal kata secara pasif, melainkan dipaksa untuk berpikir kritis dalam mengenali bentuk ejaan (*Rechtschreibung*) dan karakteristik tata bahasa dari kata tersebut. Pemahaman tata bahasa ini sangat penting karena kosakata dan tata bahasa saling mengikat untuk membentuk kemampuan berbahasa yang baik (Paetsch & Kempert, 2024).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa manfaat permainan *Scramble word* tidak hanya terbatas pada kemampuan menyusun kalimat, tetapi juga sangat efektif untuk memperkuat kosakata dengan mengajarkan bentuk dan ejaan kata-kata dalam bahasa Jerman. Keberhasilan ini juga tidak lepas dari peran *Scramble word* sebagai media pembelajaran ideal yang mampu merangsang pikiran dan membuat lingkungan menjadi kondusif (Hairuddin, 2019; Supriyah, 2019; Fadilah et al., 2023). Permainan *Scramble word* yang dimodifikasi menjadi kerja kelompok pada sesi perlakuan terbukti mampu memicu rangsangan aktivitas, menumbuhkan solidaritas, dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa di dalam kelas (Shoimin, 2014).

Berdasarkan hasil dari kuesioner respons siswa terhadap penerapan permainan *Scramble word*, data kuesioner konsisten menunjukkan kualifikasi “Sangat Baik” secara keseluruhan maupun di setiap aspeknya. Suasana belajar di dalam kelas menjadi sangat menyenangkan setelah diterapkannya permainan ini. Siswa menjadi bebas mengekspresikan diri tanpa takut salah dalam menjawab pertanyaan (Nifty et al., 2024).

Pengamatan di dalam kelas ini sejalan dengan temuan Veronika Dua Bela dan Suwarno Iman Samsul (2014), yang menyatakan bahwa aspek kompetitif dalam kelompok yang ditumbuhkan melalui metode *Scramble*, mengubah siswa yang semula pasif menjadi antusias.

Perasaan gembira ini juga akhirnya menjadi pemantik dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hilangnya rasa cemas membuat siswa tertarik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Husna et al., 2017). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Budi Febriyanto (2018) yang membuktikan bahwa format *Scramble game* sangat efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa karena dapat mengalihkan fokus mereka dari beban tugas akademik menjadi kegiatan kompetisi kelompok yang seru dan mendidik.

Dari segi pemahaman kognitif, permainan *Scramble word* telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa berkonsentrasi dan mengingat kosakata baru dengan menyusun huruf acak (Shoimin, 2014). Keberhasilan ini sejalan dengan temuan Sudarmi dan Burhanuddin (2017), yang menunjukkan bahwa metode *Scramble* memberikan dampak yang kuat terhadap daya ingat siswa. Perbedaannya, jika penelitian Sudarmi berfokus pada ranah struktur kalimat, penelitian ini berhasil pada ranah penguasaan kosakata (*Wortschatz*).

Tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi pada permainan ini juga menjadi bukti nyata bahwa petunjuk dan mekanisme permainan *Scramble word* sangat mudah dipahami dan dapat diikuti oleh semua siswa tanpa kesulitan teknis yang berarti. Tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi ini sangat penting untuk menghindari beban kognitif yang berlebihan. Berkat sistem permainan yang sederhana namun menantang, perhatian siswa tidak teralihkan oleh aturan yang rumit, melainkan tetap sepenuhnya terfokus pada proses berpikir logis yang berkaitan dengan kosakata bahasa Jerman. Namun, perlu diakui bahwa penerapan permainan ini menghadirkan tantangan tertentu, seperti keterbatasan waktu pelajaran dan potensi gangguan kebisingan yang dapat mengganggu kelas-kelas di sekitarnya (Shoimin, 2014). Temuan di lapangan juga menunjukkan bahwa kendala-kendala tersebut sangat dipengaruhi oleh persiapan di awal. Oleh karena itu, persiapan lembar soal dan manajemen kelas harus dipersiapkan dengan matang agar alokasi waktu tetap efisien dan suasana kelas tetap terkendali.

5. KESIMPULAN

Kosakata merupakan komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa Jerman, karena penguasaan kosakata yang memadai akan membantu siswa dalam berkomunikasi, memahami informasi, maupun dalam mengungkapkan pendapat secara efektif. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang menarik untuk mendorong motivasi siswa dalam proses belajar.

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan permainan *Scramble word* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa SMA Negeri 12 Kota Bekasi. Hal ini terbukti dari hasil dari uji *Mann-Whitney* yang memperoleh nilai *Asymp. Sig.* sebesar $<0,001$ yang memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman. Efektivitas tersebut diperkuat oleh hasil uji *N-Gain* kelas eksperimen yang mendapatkan nilai 73,72% (tinggi), jauh melampaui kelas kontrol. Selain itu, hasil dari analisis *effect size* mendapatkan nilai sebesar 0,375, ini menunjukkan bahwa permainan *Scramble word* secara mandiri memberikan kontribusi dalam kategori sedang (*medium effect*) terhadap meningkatnya penguasaan kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman siswa.

Secara praktis, temuan ini memberikan implikasi penting bagi pengajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing. Berdasarkan efektivitas nyata dari permainan *Scramble word*, para pengajar bahasa Jerman diharapkan untuk tidak lagi terpaku pada metode hafalan daftar kata, dan mengintegrasikan permainan bahasa yang menuntut aktivitas penyusunan kata secara aktif.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan seperti pada ruang lingkup kosakata tingkat dasar serta durasi pengajaran yang hanya berjalan sebanyak tiga pertemuan. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas kajian dari permainan *Scramble word* pada tingkatan yang lebih tinggi, cakupan sampel sekolah, atau mengombinasikannya dengan media digital untuk mengoptimalkan alokasi waktu pembelajaran.

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini. Penelitian ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan kontribusi dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dra. Hafdarani, M.Pd., dan Nur Muthmainah, S.Pd., M.A. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan dan masukan yang sangat berharga selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru mata pelajaran bahasa Jerman, Frau Shofa, serta seluruh siswa kelas XI IPS 4 dan XI Bahasa SMA Negeri 12 Kota Bekasi, atas kerja sama dan partisipasinya. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, keluarga, serta sahabat atas dukungan moral yang tiada henti selama perjalanan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, E. (2023). Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini. *Jurnal Agilearner*, 1(1). pdfs.semanticscholar.org/bc41/2fc8e6fa51177a2ecbbd5c3a1ff072b4d642.pdf
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 3(1), 47-56. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/811>
- Dudenderaktion. (2023). Duden : Deutsches Universalwörterbuch (10th ed.). Berlin, Germany. Cornelsen Verlag GmbH. (1688 & 2088).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://ejournal.stic-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>
- Fiel Peres, F. (2026). Effect sizes for nonparametric tests. *Biochemia medica*, 36(1), 5-16. <https://hrcak.srce.hr/342232>
- Hairuddin, H. (2019). Peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran melalui supervisi akademik pada SDN 4 Masbagik Utara. *Edisi*, 1(2), 287-309. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/413>
- Handayani, E. (2024). Penguasaan kosa kata bahasa inggris peserta didik di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771-781. <https://ojs.unida.info/karimahtauhid/article/view/7903>
- Hernanda, V. A., Azzahra, A. Y., & Alfariy, F. (2022). Pengaruh penerapan bahasa Asing dalam kinerja pendidikan. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*: p-ISSN, 2723, 6609. https://www.academia.edu/123080445/Pengaruh_Pembelajaran_Bahasa_Asing_Dalam_Pemilihan_Sekolah?source=swp_share
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Scramble. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 328-339. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/105>
- Husna, N., Normelani, E., & Adyatma, S. (2017). Hubungan bermain games dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4(3). <https://ppjp.ulm.ac.id/jurnal/index.php/jpg/article/view/3524>
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56. <http://www.ejournal.kompertif.com/index.php/diklatreview/article/view/349>
- Lubis, L. R. (2021). THE EFFECT OF SCRAMBLE MODEL ON STUDENTS' VOCABULARY MASTERY. *JURNAL LINER (Language Intelligence and Educational Research)*, 4(3), 199-209. [View of THE EFFECT OF SCRAMBLE MODEL ON STUDENTS' VOCABULARY MASTERY](#)
- Nifty, O., Sitanggang, E., Simaremare, Y. M. A., Anwar, R., Yusuf, S., & Hutagalung, S. M. (2024). Pengembangan Permainan Kosakata Interaktif Bahasa Jerman Level A1 Berbasis Aplikasi Construct 3. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(3), 112-119. <https://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/pustaka/article/view/1465>
- Paetsch, J., & Kempert, S. (2022). Längsschnittliche Zusammenhänge von Wortschatz, Grammatik und Leseverständnis mit mathematischen Fähigkeiten bei Grundschulkindern mit nicht-deutscher Familiensprache. *Zeitschrift für Pädagogische Psychologie*. <https://econtent.hogrefe.com/doi/suppl/10.1024/1010-0652/a000342>
- Putra, L. E., & Ahyuni, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Evaluasi Geografi Siswa. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 6(3), 192-202. <https://jurnal.umsu.ac.id:444/index.php/JPPG/article/view/27165>
- Rosanti, S., Zulkarnain, I., & Rangkuti, L. A. (2022). THE EFFECT OF SCRAMBLE METHOD ON STUDENTS' ACHIEVEMENT IN LEARNING VOCABULARY. *EXCELLENCE: Journal of English and English Education*, 2(1), 10-15. [View of THE EFFECT OF SCRAMBLE METHOD ON STUDENTS' ACHIEVEMENT IN LEARNING VOCABULARY](#)
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- Saputri, L., & Mardiaty, M. (2025). DESAIN PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN DALAM PENELITIAN PENDIDIKAN: KAJIAN PUSTAKA. *Jurnal Serunai Matematika*, 17(2). <https://www.ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/matematika/article/view/1771>
- Sari, R., Octavia, S. S. E., Panjaitan, N. S. B., Tobing, N. O. M. L., & Manurung, V. D. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman pada Pembelajar Bahasa Jerman sebagai Bahasa Asing (GFL Learner). *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(4), 4299-4304
- Shoimin, A. (2014). 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Ar-Ruzz. [68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013 - Bintangpusnas Edu](#)
- Stadler-Altmann, U., Schumacher, S., Emili, E. A., & Dalla Torre, E. (2020). *Spielen, Lernen, Arbeiten in Lernwerkstätten*. Verlag Julius Klinkhardt. [Stadler-Altmann et al 2020 Spielen Lernen Arbeiten in Lernwerkstaetten.pdf](#)
- Sujarweni, V. W. (2019). *SPSS untuk Penelitian*. Pustaka Baru Press.
- Sumartini, S., Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). Kajian pengendalian mutu produk tuna loin precooked frozen menggunakan metode skala likert di perusahaan pembekuan tuna. *Aurelia Journal*, 2(1), 29-38. <https://ejournal-balitbang.kkp.go.id/index.php/aureliajournal/article/view/9392>
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43-56.
- Zahara, A. I., & Samsul, S. I. (2022). Penggunaan Strategi Mnemonik Dalam Mempelajari Kosakata Bahasa Jerman Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Gedangan. *Laterne*, 11(02), 221-232. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/48956/40744>
- Zamsinar, Z., Mannahali, M., & Rijal, S. (2021). Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE Journal of Language and Literature*, 2(1), 39-46. <https://ojs.unm.ac.id/phonologie/article/view/25683>