

**PENGEMBANGAN *ROLE PLAY GAME (RPG)*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman



Nama: Muhammad Rayhan Syawal Rahmadhi

NIM: 2005852

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

**PENGEMBANGAN *ROLE PLAY GAME (RPG)* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
JERMAN**

Oleh
Muhammad Rayhan Syawal Rahmadhi
2005852

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa
dan Sastra

© Muhammad Rayhan Syawal Rahmadhi 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN

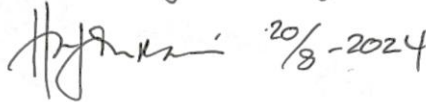
MUHAMMAD RAYHAN SYAWAL RAHMADHI

“PENGEMBANGAN *ROLE PLAY GAME (RPG)* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
JERMAN”

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

Acc. Untuk Ujian Sidang



Dra. Hafdarani, M.Pd.

NIP. 196604251993022001

Pembimbing II



Dani Hendra, S.Pd., M.A.

NIP. 198406062015041001

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Irma Permatyawati, M.Pd

NIP. 198210042005012001

ABSTRAKSI

Rahmadhi, Muhammad Rayhan Syawal. 2024. Pengembangan *Role Play Game (RPG)* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Bandung. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Pengetahuan kosakata adalah salah satu komponen untuk menguasai suatu bahasa. Semakin banyak kata yang dikuasai oleh pemelajar, maka semakin baik kemampuan berbahasa mereka. Guru menyatakan bahwa kurangnya motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman, sehingga materi pembelajaran tidak dapat diserap dengan baik. Selain itu, terkadang peserta didik sulit untuk memvisualisasikan materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media game edukasi berbasis *Role Play Game (RPG)* yang berjudul “*Dajul’s odyssey : portal of language*” untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan game edukasi berbasis *Role Play Game*. *Role Play Game* adalah permainan berbasis digital berbentuk simulasi peran yang mengharuskan para pemainnya memerankan karakter yang telah ditentukan oleh narasi permainan. Pengembangan media *RPG* dapat dilakukan dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Hasil dari penelitian ini adalah game edukasi berbasis *RPG* dengan materi *Essen und Trinken*. Game edukasi berbasis *RPG* ini telah divalidasi oleh ahli materi dan media yang dinilai menggunakan angket dengan skala Likert. Ahli materi dan media pertama memberikan nilai 92,85% (Sangat Baik) dan ahli materi dan media kedua memberikan nilai 88,57% (Sangat Baik). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa (1) Game edukasi berbasis *Role Play Game* ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik. (2) Game edukasi berbasis *Role Play Game* yang berjudul “*Dajul’s odyssey : portal of language*” mendapatkan penilaian dan tanggapan sangat baik dari kedua ahli. Dengan begitu game edukasi berbasis *RPG* dapat dijadikan sebagai pilihan alternatif untuk media pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Kata kunci: Bahasa Jerman, Kosakata, Media Pembelajaran, *Role Play Game*

KURZFASSUNG

Rahmadhi, Muhammad Rayhan Syawal. 2024. *Entwicklung von Role Play Game (RPG) als Lernmedien zur Verbesserung der Beherrschung vom deutschen Wortschatzes. Bandung. Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der pädagogischen Fakultät für Sprachen und Literatur. Universitas Pendidikan Indonesia.*

*Die Beherrschung des Wortschatzes ist eine Voraussetzung, um eine Sprache zu lernen. Je mehr Wörter die Lernenden beherrschen, desto besser sind ihre Sprachkenntnisse. Die Lehrerinnen erklärten, dass die Schüler*innen mangelnde Motivation und mangelnde Interesse haben, deutsch zu lernen, sodass die Materialien nicht so gut aufgenommen werden können. Außerdem visualisieren die Schüler manchmal schwer die präsentierenden Materialien. Um dieses Problem zu lösen, entwickelte der Forscher ein pädagogisches Spielmedium auf der Grundlage eines Rollenspiels (RPG) mit dem Titel „Dajul’s Odyssey: Portal of Languages“ entwickelt. Das Ziel dieser Forschung ist es, ein Lernspiel zu entwickeln, das auf einem Rollenspiel basiert. Das Rollenspiel wird digital gespielt, in dem die Spieler eine Rolle übernehmen und die Geschichte des Spiels erleben. Die Methode von dieser Untersuchung ist Research and Development (R&D). Das Ergebnis dieser Forschung ist ein RPG-basiertes Lernspiel mit dem Thema Essen und Trinken. Dieses RPG-basierte Lernspiel wurde von Material- und Medienexperten validiert, das anhand eines Fragebogens mit einer Likert-Skala bewertet wurde. Die Material- und Medienexpertin gab eine Bewertung von 92,85% (sehr gut) und der Material- und Medienexpert eine Bewertung von 88,57% (sehr gut). Aus den Ergebnissen der Studie lässt sich schließen, dass das auf Lernspiel basierte Role Play Game, auf die Grundlage von den Bedürfnissen der Schülern entwickelt wurde und dass das auf einem Rollenspiel basierte Lernspiel mit dem Titel „Dajul’s Odyssey: Portal of Languages“ von beiden Experten eine hervorragende Bewertung und Resonanz erhielt. Daher können RPG-basierte Lernspiele als alternative Wahl für Lernmedien zum Erlernen des deutschen Wortschatzes verwendet werden.*

Schlüsselwörter: Deutsche Sprache, Lernmedien, Rollenspiel, Wortschatz

ABSTRACT

Rahmadhi, Muhammad Rayhan Syawal. 2024. *Development of Role Play Game (RPG) as a media for learning German vocabulary. Bandung. A Bachelor thesis at the Department of German Education. Educational Faculty of Language and Literature. Universitas Pendidikan Indonesia.*

Vocabulary knowledge is a component of mastering a language. The more vocabulary learners have, then the better their language skills will be. The teacher stated that the lack of motivation and interest of students in learning German so that the material cannot be absorbed properly. Besides that, sometimes students find it difficult to visualize the material presented. So, the researcher developed an educational game media based on Role Play Game (RPG) called Dajul's odyssey: portal of language to solve the problem. The purpose of this research is to produce an educational game based on Role Play Game. Role Play Game is a digital-based game in the form of role simulation that requires players to play characters that have been determined by the game story. RPG development can be done with the Research and Development method. This research results in an RPG-based educational game with Essen und Trinken material. This media has been validated by material and media experts who are assessed using a questionnaire with a Likert scale. The first expert gave a score of 92.85% (Very Good) and the second expert gave a score of 88.57% (Very Good). Based on the results of the research, it can be concluded that the Role Play Game was developed based on the students' needs and the Role Play Game named "Dajul's Odyssey: Portal of Languages" received an excellent rating and response from both experts. Therefore, RPG can be used as an alternative choice of learning media for learning German vocabulary.

Keywords: Development, Vocabulary, German Language, Role Play Game

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAKSI	iv
KURZFASSUNG	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	3
1.4.2 Manfaat Praktis.....	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II.....	6
Kajian Teoretis	6
2.1 <i>Game</i> Edukasi Sebagai media pembelajaran.....	6
2.2 <i>Role Play Game</i>	7
2.2.1 Definisi <i>Role Play Game</i>	7
2.2.2 Karakteristik <i>Role Play Game</i>	8
2.2.3 Role-Play Game sebagai media pembelajaran	10
2.3 Kosakata	11
2.3.1 Pengertian Kosakata	11
2.3.2 Klasifikasi Kosakata	12
2.3.3 Nomina.....	13
2.4 Penelitian Relevan.....	14

2.5	Kerangka Berpikir	16
BAB III	18
METODE PENELITIAN	18
3.1	Jenis Penelitian	18
3.2	Langkah Penelitian	20
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	21
3.4	Teknik Analisis Data	22
3.4.1	Jenis Data	22
3.4.2	Instrumen Pengumpulan Data	25
3.5	Tempat dan Waktu Penelitian	27
BAB IV	28
HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1	Hasil Penelitian	28
4.1.1	Langkah Penelitian	28
4.2	Pembahasan	46
BAB V	50
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	50
5.1	Simpulan	50
5.2	Implikasi.....	50
5.3	Rekomendasi	51
DAFTAR PUSTAKA	52
DAFTAR LAMPIRAN	55
Riwayat Hidup	74

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Pertama.....	37
Tabel 4. 2 Kategori Persentase Penilaian.....	38
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Kedua	39
Tabel 4. 4 Hasil revisi media Role Play Game oleh Ibu Hafdarani poin 1	41
Tabel 4. 5 Hasil revisi media Role Play Game oleh Ibu Hafdarani Poin 2.....	43
Tabel 4. 6 Hasil revisi media Role Play Game oleh Ibu Hafdarani Poin 3.....	43
Tabel 4. 7 Hasil revisi media Role Play Game oleh Ibu Hafdarani Poin 4.....	44
Tabel 4. 8 Hasil revisi media Role Play Game oleh Ibu Hafdarani Poin 5.....	44
Tabel 4. 9 Hasil media Role Play Game oleh Ibu Hafdarani Poin 6.....	44
Tabel 4. 10 Hasil revisi media Role Play Game oleh Bapak Dani Poin 1	45
Tabel 4. 11 Hasil revisi media Role Play Game oleh Bapak Dani Poin 2	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Character Generator dalam RPG Maker MZ	33
Gambar 4. 2 Menu utama permainan	34
Gambar 4. 3 Materi dalam permainan.....	35
Gambar 4. 4 Contoh soal evaluasi	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing.....	55
Lampiran 2 Lembar hasil wawancara	57
Lampiran 3 Surat izin Penelitian.....	59
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Pertama.....	60
Lampiran 5 <i>Angket Validasi Ahli Kedua</i>	64
Lampiran 6 Uji validitas soal	67
Lampiran 7 Kesimpulan hasil Reabilitas	68
Lampiran 8 Hasil Produk Akhir	69

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, D. I. (2013). *Entitas Karakter Dalam Permainan Role Playing Games (Rpg)*. 25–36. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26742/atrat.v1i1.400>
- Arifin, M. B. U. B., & Nurdyansyah. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. UMSIDA PRESS.
- Arifin, M. S. (2015). Pengembangan Materi Pembelajaran. *Education Science and Technology*, 1(1), 3. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/JEST>
- Dony Novaliendry. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118.
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Götz, dkk. (2003) . Langenscheidt Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache. Berlin dan München: Langenscheidt KG.
- Habermann, Mechthid., Diewald, Gabriele dan Thurmair, Maria. (2015). *Grundwissen Grammatik*. Berlin: Dudenverlag.
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>
- Janna, N. M. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- José, P., & Sebastian, C. (2018). *2 Definitions of “ Role - Playing Games ” José P .Zagal ;Sebastian Deterding*. https://eprints.whiterose.ac.uk/131407/1/02_Definitions_of_RPGs.pdf
- Khoerudin, E. (2013). Adjektiva Denomina dalam Bahasa Jerman. *Allemania*, 2(2), 176–185.
- KNIPF-KOMLÖSI, Elisabeth / RADA, Roberta V. / BERNÄTH, Csilla. *Aspekte des deutschen Wortschatzes. Ausgewählte Fragen zu Wortschatz und Stil*. Budapest: Bölcsesz Konzorcium, 2006.

- Lehto, K. (2021). Role-Playing Games and Well-Being. *International Journal of Role-Playing*, 11, 72–93. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi11.284>
- Mauliyandinie, H. (2023). *Role Playing Game Apa Itu?* https://jabarekspres.com/berita/2023/06/19/role-playing-game-apa-itu-ini-7-ciri-ciri-gamenya-wajib-kamu-tahu/#google_vignette
- Mon, M. C., & Rijal, S. (n.d.). *Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman dengan Menggunakan Media Cerita Pendek*. 83, 102–109. <https://ojs.unm.ac.id/academic>
- Noemí, P.-M., & Máximo, S. H. (2014). Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230–238. <https://doi.org/10.13189/ujer.2014.020305>
- Pratami, W., Ayu, N., & Saputra, H. januar. (2017). *PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI “TEKA TEKI PENGETAHUAN” TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS 5 SDN 03 PROTOMULYO*. 24, 3.
- Rosyad, H. (2015). *Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang*. <https://lib.unnes.ac.id/29401/1/2302911002.PDF>
- Saragih, G. A., Pardamean, A. S., & Harahap, H. J. P. (2018). Die Erstellung Eines Bilderwörterbuches Zum Thema Nomen in Der Schule. *STUDIA Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, 7(2), 56. <https://doi.org/10.24114/studia.v7i2.9023>
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul MEDIA PEMBELAJARAN. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2013–2015.
- Sari, N. T. (2024). *Metode Pembelajaran Inovativ Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman Dengan Materi Nomen*. 4, 80–90.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Sugiyono - 2015.pdf* (p. 346).
- Sumarni, S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). *Riset & Pengembangan*, 25-31.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran*. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>

Wibawanto, W. (2020). Game Edukasi RPG (Role Playing Game). In *Lppm Unnes* (Issue July). LPPM UNNES.