

MATERI PEMBELAJARAN *ESSEN UND TRINKEN* DALAM GAME *WILDSCHLANGE* UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA KELAS XI SEMESTER 2

Weny Puji Lestari

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Weny.17020094029@mhs.unesa.ac.id

Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd.

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

Abstrak

Bahasa Jerman menjadi salah satu mata pelajaran bahasa asing di SMA, SMK, dan MA sesuai dengan kurikulum 2013. Pada mata pelajaran bahasa Jerman, peserta didik harus menguasai keterampilan berbahasa. Keterampilan membaca merupakan keterampilan pertama yang dimungkinkan untuk dipelajari oleh peserta didik pada pembelajaran bahasa Jerman. Akan tetapi, keterampilan membaca masih kurang dikuasai oleh peserta didik khususnya pada *selektives Lesen*. Berdasarkan rendahnya kemampuan peserta didik terhadap *selektives Lesen* terutama pada tema *Essen und Trinken*, maka pendidik harus menerapkan teknik pembelajaran yang lebih menarik minat peserta didik. Teknik pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik yaitu melalui permainan. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan materi ajar bahasa Jerman peserta didik kelas XI semester 2 yang dapat digunakan dalam *game Wildschlange* sesuai dengan kurikulum 2013.

penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi pustaka. Sumber data yang dipakai berasal dari 3 buku bahasa Jerman, yaitu *Deutsch ist einfach 2*, *Studio D A1*, dan *Netzwerk A1* dan dari internet yaitu Goethe Institut Glasglow. Data yang dipakai berupa *Wortschatz* dan teks singkat atau teks dialog. Selanjutnya, data dari seluruh sumber dianalisis berdasarkan kurikulum 2013 yang meliputi kesesuaian data dengan tema *Essen und Trinken*, Kompetensi Dasar 3.3, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh 65 data berupa *Wortschatz* dan 8 data berupa teks pendek atau teks dialog dengan tema *Essen und Trinken*. Setelah itu, data-data tersebut diproses disesuaikan dengan konsep untuk dimasukkan dalam *game Wildschlange* melalui aplikasi *zonacacing* dan disusun cara penggunaan *game* tersebut untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakannya.

Kata Kunci: Keterampilan membaca, *Game Wildschlange*, Materi pembelajaran *Essen und Trinken*

Abstract

German is one of the foreign language subjects in SMA, SMK, and MA in accordance with the 2013 curriculum. In German subjects, students must master language skills. Reading skills are the first skills that are possible for students to learn in German language learning. However, reading skills are still not mastered by students, especially in selectives licenses. Based on the low ability of students to select Lesen, especially on the Essen und Trinken theme, educators must apply learning techniques that are more attractive to students. Learning techniques that can attract students' interest are through games. Based on this, this study aims to describe the German language teaching materials for class XI semester 2 students that can be used in the Wildschlange game according to the 2013 curriculum.

This research is a qualitative research with literature study method. The data sources used are from 3 German books, namely *Deutsch ist einfach 2*, *Studio D A1*, and *Netzwerk A1* and from the internet, namely Goethe Institut Glasglow. The data used are in the form of *Wortschatz* and short text or dialogue text. Furthermore, data from all sources were analyzed based on the 2013 curriculum which included the suitability of the data with the theme Essen und Trinken, Basic Competence 3.3, indicators of competency achievement, and learning objectives.

Based on the results of data analysis, 65 data were obtained in the form of *Wortschatz* and 8 data in the form of short texts or dialogue texts with the theme Essen und Trinken. After that, the data is processed according to the concept to be included in the Wildschlange game through the *zonacacing* application and how to use the game is arranged to make it easier for students to use it.

Keywords: Reading skill, Wildschlange Game, Essen und Trinken learning materials

PENDAHULUAN

Berdasarkan kurikulum 2013, bahasa Jerman menjadi mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari di SMA, SMK, dan MA. Pada proses pembelajaran bahasa Jerman, peserta didik harus menguasai beberapa keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Pringgawidagda (2002:133), dalam pembelajaran bahasa asing, keterampilan membaca merupakan keterampilan pertama yang dimungkinkan untuk dipelajari.

1. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca ialah suatu kegiatan interaktif untuk menangkap dan memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis (Somadayo, 2011:5). Senada dengan Somadayo, Syafi'ie (1999:6) mengatakan bahwa pengembangan keterampilan membaca dimulai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf-paragraf dalam teks sampai pada pemahaman secara kritis dan evaluatif keseluruhan isi bacaan. Menurut Westhoff (1997:101), *Lesestrategien* (strategi membaca) mempunyai hubungan yang sangat erat dengan *Leseziele* (tujuan membaca). *Lesestrategien* sama halnya dengan *Lesestil* (gaya membaca), karena gaya membaca menggambarkan cara seseorang untuk menemukan informasi saat melakukan aktivitas membaca, yang keduanya juga memiliki tujuan. Berikut ini merupakan tabel mengenai *Leseziele* dan *Lesestil* yang dijelaskan oleh Westhoff (1977:101) :

Tabel 1. *Leseziele und Lesestile*

<i>Leseziel (Tujuan Membaca)</i>	<i>Lesestile (Gaya Membaca)</i>
<i>genau wissen</i> (ingin mengetahui secara teliti atau detail)	<i>detailliertes Lesen/ totalles Lesen</i> (membaca detail/ total)
<i>sich einen Eindruck verschaffen</i> (ingin mengetahui gambaran secara umum)	<i>Globales Lesen/ kursorisches Lesen</i> (membaca secara global)
<i>eine Gewisse, spezifische Information finden wollen</i> (menemukan informasi secara khusus)	<i>suchendes Lesen/ selegierendes Lesen, selektives Lesen</i> (membaca seksama/ selektif)
<i>herausfinden, was die Hauptsache(n) und die</i>	<i>sortierendes Lesen/ orientierendes Lesen</i>

<i>Nebensache(n) in einem Text sind</i> (menemukan hal utama dan hal tambahan yang terdapat di dalam teks)	(membaca kritis)
--	------------------

Berdasarkan tabel di atas, fokus penelitian ini yaitu pada *selektives Lesen*. *Selektives Lesen* (membaca seksama/ membaca selektif) bertujuan untuk menemukan informasi yang khusus atau spesifik. Pada gaya membaca ini, pembaca diarahkan untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Langkah-langkah *Selektives Lesen* menurut Fanany (2012:99), yaitu : perkiraan informasi apa yang akan dicari dalam teks, temukan informasi yang telah ditetapkan, setelah informasi ditemukan membaca sedikit diperlambat agar dapat menemukan informasi yang lebih lengkap, pembaca dituntut untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap apa yang dibaca.

Zaim (2006:141) mengatakan bahwa bentuk tes yang sering digunakan pada *selektives Lesen* yaitu berupa pilihan ganda. Menurut Ismail (2020:7) peserta didik jika tidak memahami materi atau bacaan akan mengalami kesulitan dalam menjawab soal pilihan ganda dan akan terkecoh menjawab jawaban yang salah dikarenakan pada soal pilihan ganda terdapat pilihan jawaban yang homogen dan pengecoh. Kemudian, Wiguna (2014) juga mengungkapkan bahwa dalam mengerjakan soal berupa pilihan ganda, peserta didik seringkali bekerja sama dengan temannya atau menjawab dengan asal-asalan. Hal ini berarti *selektives Lesen* masih kurang dikuasai oleh peserta didik.

2. Permainan dalam Pembelajaran

Berdasarkan rendahnya kemampuan peserta didik terhadap *selektives Lesen*, pendidik harus menerapkan teknik pembelajaran yang lebih menarik minat peserta didik. Menurut David (dalam Majid, 2013:24) teknik pembelajaran ialah cara yang dilakukan oleh seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Teknik pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik yaitu melalui permainan. Vigotsky (dalam Prasetyaningsih, 2012) mengungkapkan bahwa melalui permainan akan membantu perkembangan bahasa dan pikiran. Hal ini berarti permainan dapat bermanfaat untuk pembelajaran bahasa terutama bahasa Jerman. Padmono (dalam Saefudin, 2012:3) juga menyatakan kelebihan permainan dalam pembelajaran adalah untuk menyampaikan pengetahuan menarik bagi pembelajar dalam mengingat sebuah konsep dan mampu mengembangkan motivasi intrinsik.

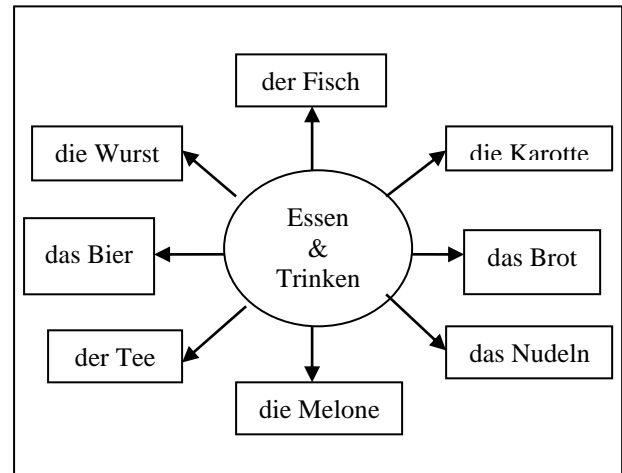
Oleh karena itu, permainan dinilai dapat mendukung pembelajaran bahasa Jerman terutama pada keterampilan membaca. Salah satu permainan (*game*) yang dapat digunakan yaitu *game Wildschlange*.

3. Game Wildschlange

Game Wildschlange merupakan *game* yang terinspirasi dari *game* Wormszone.io. Rohman (2020) mengatakan bahwa *game* Wormszone.io merupakan salah satu *game* yang sedang naik daun pada tahun 2020. *Game* Wormszone.io ialah *game* yang dapat dimainkan melalui *smartphone* dengan tujuan untuk menumbuhkan cacing agar semakin besar dan mendapatkan poin tertinggi dengan cara cacing tersebut memakan makanan yang ada disekitarnya¹. Kemudian, *game* tersebut sedikit dimodifikasi dengan memasukkan materi bahasa Jerman berupa *Wortschatz* dan teks singkat atau teks dialog yang juga terdapat soal berupa pilihan ganda. Pemain (*player*) dalam *game* tersebut diubah menjadi seekor ular bukan cacing lagi. Dari hasil modifikasi tersebut jadilah *game* yang bernama *game Wildschlange*. Nama *Wildschlange* itu sendiri berasal dari nama lembaga pembuat *game* Wormszone.io yaitu *Wild Spike*² yang diambil *Wild*-nya saja dan *Schlange*³ dari bahasa Jerman yang artinya ular. Pemberian nama tersebut telah disesuaikan dengan konsep dari *game* itu sendiri yaitu pemainnya (*player*) seekor ular yang bebas memakan makanan yang ada. Berdasarkan konsep dari *game* tersebut yaitu seekor ular yang memakan makanan agar menjadi semakin panjang dan besar serta mendapatkan poin. Sehingga, Tema yang dapat digunakan pada *game Wildschlange* yaitu *Essen und Trinken*. Pertimbangan selanjutnya dalam pemilihan tema yaitu menurut idntimes, setiap negara memiliki ragam makanan dan minuman yang berbeda-beda terutama Indonesia dengan Jerman. Oleh sebab itu, dibutuhkan media yang tepat untuk mendukung peserta didik dalam mempelajari tema yang berhubungan dengan *Essen und Trinken* terutama pada keterampilan membaca. *Game Wildschlange* dapat digunakan dengan mudah melalui *smartphone android* secara *offline*. Dalam *game* tersebut terdiri dari tiga tahap yang saling berkaitan, yaitu:

- a. Tahap 1 digambarkan dengan bentuk makanan. pada tahap ini berisikan tentang pengenalan *Wortschatz* yang berkaitan dengan *Essen und Trinken*. Jumlah *Wortschatz* yang tersedia dalam

game tersebut sebanyak 65 *Wortschatz*. Pada tahap ini terdapat sebuah misi, yaitu ular harus memakan sebanyak 50 makanan atau minuman yang berbeda agar dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Kegunaan *Wortschatz* pada tahap ini yaitu sebagai proses pengembangan keterampilan membaca pada tahap pemahaman kata-kata. Contoh beberapa *Wortschatz* yang digunakan pada tahap ini, yaitu :



Gambar 1. Asosiogram *Wortschatz* tema *Essen und Trinken*

- b. Tahap 2 digambarkan dengan bintang dan berlian. Pada tahap kedua ini merupakan tahap evaluasi dari tahap 1, yaitu jika ular memakan berlian akan muncul huruf-huruf acak yang harus diurutkan menjadi sebuah *Wortschatz* yang tepat dan jika ular memakan bintang akan muncul *Nomen* yang berkaitan dengan tema *Essen und Trinken* dan peserta didik harus menjawab artikel yang ada pada *Nomen* tersebut dengan tepat. Untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya, peserta didik harus mengumpulkan 5 berlian dan 10 bintang. Pada tahap ini merupakan proses pengembangan keterampilan membaca yang sama dengan tahap 1 yaitu untuk pemahaman kata-kata. Berikut contoh kuis pada tahap ini, yaitu :

Ordnen Sie im richtigen *Wortschatz* an!
d-e-s-h-c-a-l-o-o-k (Schokolade)

Ergänzen Sie den Artikel in diesem *Wortschatz*!
(der) Tee

- c. Tahap 3 digambarkan dengan bentuk peti. Pada tahap ketiga terdapat sebuah misi, yaitu mencari 5 peti. Peti tersebut berisi teks dialog atau teks singkat yang berkaitan dengan tema *Essen und Trinken*. Pada teks singkat atau teks dialog terdapat pertanyaan dengan jawaban berupa pilihan ganda yang harus dijawab dengan tepat untuk

¹Worms Zone. [Online]. Tersedia di (<https://worms.zone/>), diakses 24 April 2021.

²Worms Zone. [Online]. Tersedia di (<https://worms.zone/>), diakses 24 April 2021.

³ Adolf Heuken SJ, Kamus Jerman Indonesia (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007), hal. 433

menyelesaikan misi tersebut. Jumlah teks yang tersedia dalam tahap ini sebanyak 8 teks. Kegunaan teks pada tahap ini yaitu sebagai proses pengembangan keterampilan membaca pada tahap pemahaman kalimat-kalimat dan paragraf-paragraf. Pada tahap ini juga berfungsi sebagai tahap latihan peserta didik untuk *selektives Lesen* karena terdapat pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda. Tahap ini merupakan tahap yang terakhir dari *game Wildschlange*.

4. Kurikulum 2013

Materi yang ada pada *game Wildschlange* disesuaikan dengan kurikulum 2013 agar dapat digunakan untuk pembelajaran. Menurut Sukmadinata (2009) kurikulum merupakan suatu perencanaan yang berguna sebagai pedoman atau pegangan dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian, Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, khususnya pada tingkat dasar yang akan menjadi tiang pada tingkat berikutnya (Mulyasa, 2014:6). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pengganti dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada Permendikbud pasal 2 menyatakan bahwa kurikulum 2013 memiliki kompetensi yang dibagi menjadi dua, yaitu Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran secara keseluruhan mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari oleh pesertadidik untuk jenjang tertentu. Kemudian, Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari oleh peserta didik untuk suatu tema atau mata pelajaran pada kelas tertentu.

Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam *game Wildschlange* berdasarkan pada tema *Essen und Trinken* yaitu KD 3.3 untuk kelas XI semester 2. Isi dari KD 3.3, sebagai berikut :

menafsirkan isi teks khusus lisan dan tulis pendek dan sederhana berbentuk daftar menu, iklan singkat, surat/undangan pribadi, E-Mail, pesan pada mesin penjawab telepon (Anrufbeantworter) pesan singkat dan pengumuman/ pemberitahuan (Zettel/ Informationschilder) dan statistik terkait benda dan binatang di rumah, orang, pekerjaan, kegiatan sehari-hari di rumah dan di lingkungan tempat tinggal, sesuai konteks penggunaannya, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.

Sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.3, maka Indikator pencapaian kompetensi dasar dalam tema *Essen und Trinken*, yaitu :

- a. Mengumpulkan gambar yang terkait dengan *Essen und Trinken*.

- b. Melengkapi artikel dari kata benda yang berhubungan dengan tema *Essen und Trinken*.
- c. Mengurutkan huruf acak menjadi *Wortschatz* yang sesuai dengan tema *Essen und Trinken*.
- d. Membaca teks sederhana dalam Bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*.
- e. Memilih jawaban yang tepat untuk pertanyaan yang ada pada setiap teks sederhana yang telah dibaca.

Berlandaskan pada indikator pencapaian kompetensi, maka tujuan pembelajaran dalam tema *Essen und Trinken*, yaitu:

setelah mengikuti proses pembelajaran tema *Essen und Trinken*, peserta didik dapat :

- a. Mengumpulkan gambar yang terkait dengan *Essen und Trinken*.
- b. Melengkapi artikel dari kata benda yang berhubungan dengan tema *Essen und Trinken*.
- c. Mengurutkan huruf acak menjadi *Wortschatz* yang sesuai dengan tema *Essen und Trinken*.
- d. Membaca teks sederhana dalam Bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*.
- e. Memilih jawaban yang tepat untuk pertanyaan yang ada pada setiap teks sederhana yang telah dibaca.

Berdasarkan paparan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu materi pembelajaran *Essen und Trinken* apa sajakah yang dapat digunakan dalam *Game Wildschlange* untuk keterampilan membaca kelas XI semester 2. Keterampilan membaca yang digunakan adalah *selektives Lesen*. Kemudian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan materi ajar bahasa Jerman peserta didik kelas XI semester 2 yang dapat digunakan dalam *game Wildschlange* sesuai dengan kurikulum 2013.

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka. Menurut Moleong (2005) penelitian kualitatif adalah penelitian yang mempunyai kehendak dan tujuan untuk menangkap mengenai apa yang terjadi pada subjek penelitian seperti tingkah laku dan aksi pada sebuah konteks spesifik secara alamiah dengan menerapkan berbagai kaidah alamiah. Sedangkan, metode studi pustaka menurut Arikunto (2014) yaitu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi melalui buku, majalah, koran, dan literatur lainnya yang bertujuan untuk membangun suatu landasan teori.

Sumber data yang dipakai pada penelitian ini berasal dari 3 buku bahasa Jerman, yaitu *Deutsch ist einfach 2*, *Studio D A1*, dan *Netzwerk A1*. Selain itu, sumber data juga

ditemukan dari internet, seperti Goethe Institut Glasglow. Data yang dipakai berupa *Wortschatz* dan teks singkat atau teks dialog.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan metode dokumentasi. Menurut Arikunto (2014) metode dokumentasi digunakan dengan melihat tiga macam sumber, yaitu tulisan (*paper*), tempat (*place*), dan kertas atau orang (*people*). Tulisan yang dimaksud disini yaitu berupa buku, majalah, dokumen, peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Langkah-langkah pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu :

- a. Memilih data pada setiap sumber yang berkaitan dengan tema *Essen und Trinken*.
- b. Memilih data berupa *Wortschatz* dan teks singkat atau teks dialog yang berkaitan dengan tema *Essen und Trinken*.

Selanjutnya, teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan secara deskriptif. Data yang telah didapatkan akan dianalisis sesuai dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Mengumpulkan data yang telah dipilih dari masing-masing sumber yang sesuai dengan tema *Essen und Trinken*. Data-data tersebut berupa *Wortschatz*, teks singkat atau teks dialog.
- b. Data berupa *Wortschatz* dianalisis berdasarkan kesesuaian dengan tema *Essen und Trinken*, KD 3.3, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran dan kejelasan saat diubah menjadi gambar. Hal ini dikarenakan data berupa *Wortschatz* akan diubah menjadi gambar yang akan digunakan pada tahap 1 pada game sebagai tahap awal pengenalan materi *Essen und Trinken*. Gambar tersebut diperoleh dari internet. Fungsi gambar menurut Arsyad (2009) untuk menjelaskan penyampaian pesan atau informasi untuk melancarkan dan mengembangkan sistem serta hasil belajar. Kemudian, *Wortschatz* juga diubah menjadi audio melalui aplikasi *text to speech*. Audio berguna untuk mempermudah peserta didik untuk mengetahui cara baca *Wortschatz* tersebut.
- c. Data berupa teks singkat atau dialog dianalisis satu persatu berdasarkan KD 3.3, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran.
- d. Setelah seluruh data dianalisis, tahap selanjutnya adalah memilih data-data yang memenuhi kriteria lalu dimasukkan dalam *game Wildschlange* melalui aplikasi *cacingzone*.
- e. Tahap yang terakhir yaitu menyusun petunjuk penggunaan atau petunjuk untuk mengakses *game Wildschlange*.

Berdasarkan teknik pengumpulan data, maka instrumen pada penelitian ini berupa *check list*. Menurut Riduwan (2012:72) *Check list* ialah suatu daftar yang berisi subjek

dan aspek aspek yang akan diamati. Pada penelitian ini, *check list* digunakan untuk menemukan kesesuaian data dengan tema, KD 3.3, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Berikut instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini:

Tabel 2. Instrumen untuk data berupa *Wortschatz*

Wortschatz	Relevansi				Keterangan	
	KD	IPK	TP	KG	DG	TDG

Keterangan :

- KD : Kompetensi Dasar
- IPK : Indikator Pencapaian Kompetensi
- TP : Tujuan Pembelajaran
- KG : Kejelasan gambar
- DG : Digunakan
- TDG : Tidak digunakan

Tabel 3. Instrumen untuk data berupa teks

Tema	Relevansi			Keterangan	
	KD 3.3	IPK	TP	Digunakan	Tidak digunakan

Keterangan :

- KD 3.3 : Kompetensi Dasar 3.3
- IPK : Indikator Pencapaian Kompetensi
- TP : Tujuan Pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari buku *Deutsch ist einfach 2*, Studio D A1, Netzwerk A1, dan dari internet yakni Goethe Institut Glasglow. Berikut data yang diperoleh dari masing-masing sumber :

a) Data berupa *Wortschatz*

Deutsch ist einfach 2

Tabel 4. *Wortschatz* dari buku *Deutsch ist einfach 2*

der Kohl	der Pfannkuchen
das Mineralwasser	der Lebkuchen
die Bohnen	das Vollkornbrot
die Cocacola	die Currywurst
der Blumenkohl	die Pommes
das Hähnchen	das Kotlet

die Pfefferoni	das Eis
die Soße	die Omelett
die Tomatensoße	der Spaghetti
das Schinkenbrötchen	das Rindfleisch
die Melone	die Nuß
die Wassermelone	das Schwarzbrot
die Ananas	der Bratfisch
die Trauben	das Bier
der Pfeffer	der Hamburger
das Kalbfleisch	das Schweinefleisch
die Kirschen	der gebratener Reis
der/die Spargel	das Lammfleisch
der Fisch	die Bratwurst
die Sternfrucht	

Studio D A1

Tabel 5. Wortschatz dari buku Studio D A1

der Früchtetee	das Bauernweißbrot
die Erdbeere	der Apfelkuchen
die Rosinen	der/das Ketchup
die Chips	die Leberwurst

Netzwerk A1

Tabel 6. Wortschatz dari buku Netzwerk A1

die Banane	das Brot
der Tee	die Wurst
das Müsli	der Schinken
die Butter	die Gurke
der Joghurt	die Orange
das Brötchen	der Fisch
der Orangensaft	der Apfel
die Marmelade	die Kiwi
der Käse	das Nudeln
das Ei	der Reis
die Milch	die Pizza
der Apfelsaft	das Sushi
das Fleisch	die Birne
die Kartoffel	die Karotte
die Tomate	der Essig
der/das Keks	die Torte
der Zucker	die Limonade
der Kaffee	der Champignon

die Sahne	das Zwiebeln
die Schokolade	die Paprika

Goethe Institut Glasglow

Tabel 7. Wortschatz dari Goethe Institut Glasglow

der Schokoladenriegel	die Tortilla
der Brokkoli	der Schafskäse
der Thunfisch	die Erdnußbutter
die Haselnüsse	

b) Data berupa teks

Teks 1 (Deutsch ist einfach 2 halaman 141)

Reporter	: Entschuldigen Sie, Herr Schneider und Herr Strauss! Was ist Ihr Lieblingsessen?
Herr Schneider	: Ich esse gern Salat.
Herr Strauss	: Ich esse am liebsten Gemüse.
Reporter	: Also, Sie essen Salat und Gemüse. Das ist gesund. Danke! Und du, Fred, was ist dein Lieblingsessen? Isst du auch gern Salat?
Fred	: Nein. Pizza ist mein Lieblingsessen.
Reporter	: Und Paula und Elke, was esst ihr gern?
Paula	: Am liebsten esse ich Hamburger.
Elke	: Und ich esse lieber Döner.
Reporter	: Also, Fastfood esst ihr gern.
Fred, Paula, Elke	: Ja, das essen wir gern. Es ist praktisch.

Teks 2 (Deutsch ist einfach 2 halaman 134)

<p>Wann sind die Mahlzeiten in Deutschland?</p> <p>Frühstück, Mittagessen und Abendessen sind Mahlzeiten in Deutschland. Das Frühstück ist zwischen 6 und 10. Das Mittagessen ist von 12 bis 14 Uhr und das Abendessen ist von 18 bis 21 Uhr. Als Frühstück isst man meistens Brot oder Brötchen, Butter, Marmelade, Käse und Wurst. Zum Trinken gibt es Kaffee oder Tee. Wenn man so früh arbeitet, hat man oft am Arbeitsplatz das zweite Frühstück. Am Mittag sind Fleisch mit Kartoffeln und Gemüse sehr beliebt. Am Abend isst man meistens Brot, Butter, Käse, und Wurst. Und trinkt Tee, Saft oder Kaffee.</p>
--

Teks 3 (Deutsch ist einfach 2 halaman 162)

Mein Lieblingsessen

Mein Lieblingsessen? Darüber muss ich nicht lange nachdenken. Das sind Spaghetti mit Tomatensoße. Sehr oft esse ich Spaghetti. Am besten schmecken sie. Wenn mein Vater sie macht. Er ist der beste Spaghetti-Koch der Welt.

Teks 4 (Deutsch ist einfach 2 halaman 162)

Mein Lieblingsessen

Nichts ist besser als Pizza! Das ist mein absolutes Lieblingsessen. Am besten schmeckt sie mir mit Salami, Peperoni und ganz viel Käse. Manchmal backe ich selbst Pizza. Das dauert ziemlich lang. Pizza-Service anrufen ist einfacher!

Teks 5 (Deutsch ist einfach 2 halaman 162)

Mein Lieblingsessen

Am liebsten esse ich Döner. Einfach lecker! Meine Freunde und ich treffen uns jeden Freitag an der Döner-Bude. Sie sollen aber die Finger von meinem Essen lassen und sich selbst was kaufen. Ich gebe bestimmt nichts ab. In Deutschland sagt man übrigens: "Döner macht schöner!"

Teks 6 (Studio D A1 halaman 166)

Currywurst ist bei Berliner Schülern nicht mehr „in“-

Lieblingsessen : Pizza und Döner

Jugendliche essen gern Fastfood. Dies hat viele Gründe. In unserer Schule haben wir 100 Schülerinnen und Schüler im Alter von 13 bis 16 Jahren befragt. Unsere Frage: Was ist dein Lieblingsessen? Das Ergebnis: Pizza, Döner, Hamburger und Pommes sind sehr beliebt bei Jugendlichen. 29 Prozent erklären die Pizza zu ihrem Lieblingsessen, auf dem zweiten Platz landet der Döner mit 27 Prozent, danach folgt der Hamburger mit elf Prozent. Pommes mögen nur zehn Prozent am liebsten, die Currywurst sogar nur fünf Prozent! Wie man sieht, ist die Currywurst unter Schülern nicht mehr so beliebt wie früher. Gemüse mögen nur zwei Prozent lieber als Fastfood. Fastfood ist beliebt. Es ist billig und schmeckt gut. Es ist eben „in“.

Teks 7 (Studio D A1 halaman 169)

Essenzeiten in Deutschland

In Deutschland gibt es drei Hauptmahlzeiten: *das Frühstück* zwischen 6 und 10 Uhr, *das Mittagessen* zwischen 12 und 14 Uhr und *das Abendessen* zwischen 18 und 20 Uhr. Zum Frühstück gibt es Kaffee oder Tee, Brot oder Brötchen, Butter, Marmelade, Käse und Wurst. Wer früh aufsteht und zur Arbeit geht, macht oft ein zweites Frühstück am Arbeitsplatz. Mittags isst man gern warm, zum Beispiel Fleisch mit Kartoffeln und Gemüse. Abends essen viele lieber kalt. Dann gibt es Bröt, Butter, Käse oder Wurst und Tee, Saft oder ein Bier. In vielen Familien gibt es am Sonntag zwischen 15 und 17 Uhr Kaffee oder Tee und Kuchen. Zum Essen in einem Restaurant oder bei Freunden zu Hause trifft man sich meisten zwischen 19 und 20 Uhr.

Teks 8 (Netzwerk A1 halaman 48)

Berufe rund ums Essen

Max Schmidt und sein Chef planen zusammen das Essen für die Woche. Dann geht er auf den Markt. Er kauft Tomaten, Champignons und Salat. Kartoffeln und Zwiebeln braucht er auch. Dann kauft er noch frischen Fisch. Max Schmidt arbeitet seit zwei Jahren als Koch in dem kleinen Restaurant „Esszimmer“ in der Altstadt von Konstanz. Da gibt es jeden Tag ein anderes Fischgericht: Fische frisch aus dem Bodensee. Zurück im Restaurant wäscht, schält und schneidet er das Gemüse. Der Chef bereitet den Fisch zu. Paula, eine Kollegin, macht das Dessert. Max mag seine Arbeit. Er sagt: „Kochen ist mein Beruf, aber auch mein Hobby.

Ich arbeite gern in einem kleinen Team und die Kollegen sind sehr nett. Kochen ist auch sehr kreativ – das macht viel Spaß. Ich probiere gerne neue Gerichte aus. Oft haben wir viele Gäste. Das ist dann echt stressig! Und die Arbeitszeiten sind nicht toll. Ich arbeite normalerweise von 6 bis 15 Uhr oder von 13 bis 22 Uhr. Am Wochenende muss ich am Abend oft noch länger arbeiten. Das ist natürlich nicht so schön. Ich habe nicht viel Freizeit und wenig Zeit für meine Freunde.“

Teks 9 (Netzwerk A1 halaman 44)

Was essen Sie?

Zum Frühstück esse ich zwei Brötchen mit Butter, Käse und Wurst. Am Wochenende frühstücke ich nicht – ich schlafe lang. Am Mittag kaufe ich einen Döner oder eine Pizza, ich habe nur wenig Zeit. Am Abend koche ich oft Fisch, manchmal mache ich auch Sushi. Ich finde asiatisches Essen toll!

Teks 10 (Netzwerk A1 halaman 44)

Was essen Sie?

Wir frühstücken zusammen. Mein Mann und ich essen Brot mit Käse oder Wurst. Anna isst Müsli mit Milch. Mittags essen Anna und ich warm. Oft essen wir Nudeln oder eine Suppe. Nikolaj isst in der Arbeit nur ein Brötchen. Abends um sieben essen wir dann alle zusammen: Fisch oder Fleisch mit Gemüse und Reis oder Kartoffeln. Wir trinken gern Saft und Wasser.

Teks 11 (Netzwerk A1 halaman 44)

Was essen Sie?

Zum Frühstück esse ich nur Obst: Apfel, Birnen oder Kiwis. Obst schmeckt gut und ist gesund. Das finde ich wichtig! Am Vormittag esse ich dann ein Stück Kuchen. Aber mittags esse ich nichts. Abends esse ich gern Brot, Salat oder eine Suppe. Und Kaffee trinke ich immer viel, den ganzen Tag. Kaffee mit Zucker, ohne Zucker geht es nicht.

Pembahasan

Data yang telah terkumpul dari setiap sumber data telah dipilih berdasarkan tema *Essen und Trinken*. Kemudian, dianalisis disesuaikan dengan KD 3.3, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Untuk data berupa *Wortschatz* juga dianalisis berdasarkan kejelasan saat diubah menjadi gambar.

a) Data berupa Wortschatz

Indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan data ini yaitu: mengumpulkan gambar yang terkait dengan *Essen und Trinken*, melengkapi artikel dari kata benda yang berhubungan dengan tema *Essen und Trinken*, mengurutkan huruf acak menjadi *Wortschatz* yang sesuai dengan tema *Essen und Trinken*. Kemudian, tujuan pembelajaran yang sesuai dengan data ini yaitu: setelah mengikuti proses pembelajaran tema *Essen und Trinken*, peserta didik dapat mengumpulkan gambar yang terkait dengan *Essen und Trinken*, melengkapi artikel dari kata benda yang berhubungan dengan tema *Essen und Trinken*, mengurutkan huruf acak menjadi *Wortschatz* yang sesuai dengan tema *Essen und Trinken*. Berikut ini tabel untuk analisis *Wortschatz* :

Tabel 8. Analisis *Wortschatz*

Wortschatz	Relevansi				Keterangan	
	KD	IPK	TP	KG	DG	TD G

der Kohl	√	√	√	√	√	
das Mineralwasser	√	√	√	√	√	
die Bohnen	√	√	√			√
die CocaCola	√	√	√	√	√	
der Blumenkohl	√	√	√	√	√	
das Hähnchen	√	√	√	√	√	
die Pfefferoni	√	√	√	√	√	
die Soße	√	√	√			√
die Tomatensoße	√	√	√			√
das Schinkenbrötchen	√	√	√			√
die Melone	√	√	√	√	√	
die Wassermelone	√	√	√	√	√	
die Ananas	√	√	√	√	√	
die Trauben	√	√	√	√	√	
der Pfeffer	√	√	√			√
das Kalbfleisch	√	√	√	√	√	
die Kirschen	√	√	√	√	√	
der/die Spargel	√	√	√	√	√	
der Fisch	√	√	√	√	√	
die Sternfrucht	√	√	√	√	√	
der Pfannkuchen	√	√	√			√
der Lebkuchen	√	√	√			√
das Vollkornbrot	√	√	√	√	√	
die Currywurst	√	√	√			√
die Pommes	√	√	√	√	√	
das Kotellet	√	√	√	√	√	
das Eis	√	√	√	√	√	
die Omelett	√	√	√	√	√	
der Spaghetti	√	√	√	√	√	
das Rindfleisch	√	√	√	√	√	
das Schwarzbrot	√	√	√			√
der Bratfisch	√	√	√			√
das Bier	√	√	√	√	√	
der Hamburger	√	√	√	√	√	
das Schweinefleisch	√	√	√			√
der gebratener Reis	√	√	√			√
das Lammfleisch	√	√	√			√
die Bratwurst	√	√	√			√
der Fruchtetee	√	√	√			√
die Erdbeere	√	√	√	√	√	
die Rosinen	√	√	√			√
die Chips	√	√	√	√	√	
das Bauernweißbrot	√	√	√			√
der Apfelkuchen	√	√	√			√
der/das Ketchup	√	√	√			√

Materi Pembelajaran *Essen*

die Leberwurst	√	√	√			√
die Banane	√	√	√	√	√	
der Tee	√	√	√	√	√	
das Müsli	√	√	√	√	√	
die Butter	√	√	√	√	√	
der Joghurt	√	√	√	√	√	
das Brötchen	√	√	√	√	√	
der Orangensaft	√	√	√	√	√	
die Marmelade	√	√	√	√	√	
der Käse	√	√	√	√	√	
das Ei	√	√	√	√	√	
die Milch	√	√	√	√	√	
der Apfelsaft	√	√	√	√	√	
das Fleisch	√	√	√	√	√	
die Kartoffel	√	√	√	√	√	
die Tomate	√	√	√	√	√	
der/das Keks	√	√	√	√	√	
der Zucker	√	√	√	√	√	
der Kaffee	√	√	√	√	√	
die Sahne	√	√	√			√
die Schokolade	√	√	√	√	√	
das Brot	√	√	√	√	√	
die Wurst	√	√	√	√	√	
der Schinken	√	√	√			√
die Gurke	√	√	√	√	√	
die Orange	√	√	√	√	√	
der Fisch	√	√	√	√	√	
der Apfel	√	√	√	√	√	
die Kiwi	√	√	√	√	√	
das Nudeln	√	√	√	√	√	
der Reis	√	√	√	√	√	
die Pizza	√	√	√	√	√	
das Sushi	√	√	√			√
die Birne	√	√	√	√	√	
die Karotte	√	√	√	√	√	
der Essig	√	√	√			√
die Torte	√	√	√	√	√	
die Limonade	√	√	√	√	√	
der Champignon	√	√	√	√	√	
das Zwiebeln	√	√	√	√	√	
die Paprika	√	√	√	√	√	
der Schokoladenriegel	√	√	√	√	√	
der Brokkoli	√	√	√	√	√	
der Thunfisch	√	√	√	√	√	
die Haselnüsse	√	√	√			√
die Tortilla	√	√	√			√
der Schafskäse	√	√	√			√
die Erdnußbutter	√	√	√			√

Keterangan :

- KD : Kompetensi Dasar
 IPK : Indikator Pencapaian Kompetensi
 TP : Tujuan Pembelajaran
 KG : Kejelasan gambar
 DG : Digunakan
 TDG : Tidak digunakan

Dari seluruh *Wortschatz* yang telah dianalisis berdasarkan relevansinya, dihasilkan 65 *Wortschatz* yang dapat digunakan dan 27 *Wortschatz* yang tidak dapat digunakan dalam *game Wildschlange*. Untuk *Wortschatz* yang tidak dapat digunakan dikarenakan terdapat beberapa kendala seperti :

- a. Jika diubah menjadi gambar memiliki bentuk yang serupa dengan bentuk dari *Wortschatz* yang lain karena *Wortschatz* tersebut terbentuk dari dua *Wortschatz*. Sehingga, gambar tersebut tidak memiliki pembeda dengan gambar yang lain dan sulit untuk dikenali. contoh : die Soße dengan die Tomatensoße.
- b. Jika diubah menjadi gambar memiliki bentuk yang kurang jelas karena pada *game* tersebut gambar yang digunakan bentuknya kecil. Hal ini menjadi sangat sulit untuk dipahami padahal tujuan utama *game* tersebut sebagai pembelajaran.

Setelah diubah menjadi gambar, *Wortschatz* juga diubah dalam bentuk audio melalui aplikasi *text to speech*. Kemudian dimasukkan dalam *game Wildschlange* pada tahap 1 sebagai tahap pengenalan dan tahap 2 berupa kuis sebagai evaluasi dari tahap 1. Berikut ini adalah kuis beserta jawabannya yang digunakan pada tahap 2 :

Ordnen Sie im richtigen *Wortschatz* an!

1. a-n-b-e-n-a (Banane)
2. d-e-s-h-c-a-l-o-o-k (Schokolade)
3. f-t-o-r-a-k-e-l-f (Kartoffel)
4. m-p-a-c-g-h-n-n-o -i (Champignon)
5. m-e-m-a-l-d-e-r-a (Marmelade)
6. o-m-l-i-e-d-a-n (Limonade)
7. h-g-o-j-t-u-r (Joghurt)
8. r-g-r-e-u-b-a-m-h (Hamburger)
9. r-e-t-t-o-a-k (Karotte)
10. z-w-e-b-e-l-i-n (Zwiebeln)

Ergänzen Sie den Artikel in diesem *Wortschatz*!

1. (der) Tee
2. (das) Brot
3. (die) Sternfrucht
4. (das) Eis
5. (der) Apfelsaft
6. (die) Erdbeere

7. (die) Milch
8. (der) Zucker
9. (der) Kaffee
10. (das) Fleisch
11. (das) Ei
12. (das) Müsli
13. (die) Wurst
14. (die) Wassermelone
15. (das) Bier

b) Data berupa teks

Indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan data ini yaitu: membaca teks sederhana dalam Bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*, memilih jawaban yang tepat untuk pertanyaan yang ada pada setiap teks sederhana yang telah dibaca. Kemudian, tujuan pembelajaran yang sesuai dengan data ini yaitu: setelah mengikuti proses pembelajaran tema *Essen und Trinken*, peserta didik dapat membaca teks sederhana dalam Bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*, memilih jawaban yang tepat untuk pertanyaan yang ada pada setiap teks sederhana yang telah dibaca. Seluruh data yang berupa teks dianalisis berdasarkan pada Kompetensi Dasar (KD) 3.3, Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan Tujuan Pembelajaran (TP). Berikut adalah hasil analisis pada data yang berupa teks :

Teks 1

Tabel 9. Analisis teks 1

Relevansi				Keterangan	
Tema	KD 3.3	IPK	TP	Digunakan	Tidak digunakan
√	√	√	√	√	

Berdasarkan tabel di atas, teks 1 memenuhi syarat untuk digunakan pada game Wildschlange. Berikut hasil ulasan dari teks 1:

- a. *Wortschatz* yang terdapat dalam teks 1 mengandung beberapa *Nomen* yang terkait dengan tema *Essen und Trinken* seperti *Salat, Gemüse, Pizza, Hamburger, Döner, und Lieblingsessen*. Kemudian, teks dialog tersebut juga mengandung beberapa *Verben* yang terkait dengan tema *Essen und Trinken* seperti *esse (essen)*. Sehingga, teks 1 sesuai dengan tema *Essen und Trinken*.
- b. Kesesuaian materi dengan KD 3.3, teks 1 berupa teks sederhana dengan tema *Essen und Trinken*. Sehingga, teks 1 telah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi pada KD 3.3 yakni membaca teks sederhana dalam Bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*. Teks 1 juga telah sesuai dengan tujuan pembelajaran pada KD 3.3

yaitu setelah mengikuti proses pembelajaran tema *Essen und Trinken*, peserta didik dapat membaca teks sederhana dalam Bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*.

Untuk menjawab indikator pencapaian kompetensi berupa memilih jawaban yang tepat untuk pertanyaan yang ada pada setiap teks sederhana yang telah dibaca, maka dapat disusun sebuah pertanyaan yang terkait dengan teks 1 yaitu :

Finden Sie Redemittel, um nach Lieblingsessen zu fragen!

- a. *Pizza ist mein Lieblingsessen*
- b. *Was ist dein Lieblingsessen*
- c. *Am liebsten esse ich Hamburger*
- d. *Und ich esse lieber Döner*

Teks 2

Tabel 10. Analisis teks 2

Relevansi				Keterangan	
Tema	KD 3.3	IPK	TP	Digunakan	Tidak digunakan
√	√	√	√	√	

Berdasarkan tabel di atas, teks 2 memenuhi syarat untuk digunakan pada game Wildschlange. Berikut hasil ulasan dari teks 2:

- a. *Wortschatz* yang terdapat dalam teks 2 mengandung beberapa *Nomen* yang terkait dengan tema *Essen und Trinken* seperti *Frühstück, Mittagessen, Abendessen, Mahlzeiten, Brot, Brötchen, Butter, Marmelade, Käse, Wurst, Kaffee, Tee, Fleisch, Kartoffeln, Gemüse, und Saft*. Kemudian, teks tersebut juga mengandung beberapa *Verben* yang terkait dengan tema *Essen und Trinken* seperti *isst (essen) und trinkt (trinken)*. Sehingga, teks 2 sesuai dengan tema *Essen und Trinken*.
- b. Kesesuaian materi dengan KD 3.3, teks 2 berupa teks sederhana dengan tema *Essen und Trinken*. Sehingga, teks 2 telah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi pada KD 3.3 yakni membaca teks sederhana dalam Bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*. Teks 2 juga telah sesuai dengan tujuan pembelajaran pada KD 3.3 yaitu setelah mengikuti proses pembelajaran tema *Essen und Trinken*, peserta didik dapat membaca teks sederhana dalam Bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*.

Untuk menjawab indikator pencapaian kompetensi berupa memilih jawaban yang tepat untuk pertanyaan yang ada pada setiap teks sederhana yang telah dibaca, maka dapat disusun sebuah pertanyaan yang terkait dengan teks 2 yaitu :

Wann ist die beste Zeit zum Abendessen?

Materi Pembelajaran *Essen*

- a. 16-19 Uhr
b. 21-22 Uhr

- c. 18-21 Uhr
d. 19-23 Uhr

- a. Spaghetti
b. Tomatensoße

- c. Nudeln
d. Spaghetti mit Tomatensoße

Teks 3

Tabel 11. Analisis teks 3

Relevansi				Keterangan	
Tema	KD 3.3	IPK	TP	Digunakan	Tidak digunakan
√	√	√	√	√	

Teks 4

Tabel 12. Analisis teks 4

Relevansi				Keterangan	
Tema	KD 3.3	IPK	TP	Digunakan	Tidak digunakan
√	√	√	√	√	

Teks 5

Tabel 13. Analisis teks 5

Relevansi				Keterangan	
Tema	KD 3.3	IPK	TP	Digunakan	Tidak digunakan
√	√	√	√	√	

Berdasarkan tabel di atas, teks 3-5 memenuhi syarat untuk digunakan pada game Wildschlange. Berikut hasil ulasan dari teks 3-5:

- a. *Wortschatz* yang terdapat dalam teks 3-5 mengandung beberapa *Nomen* yang terkait dengan tema *Essen und Trinken* seperti *Spaghetti, Tomatensoße, Pizza, Salami, Peperoni, Käse, und Döner*. Selanjutnya, teks tersebut juga mengandung beberapa *Verben* yang terkait dengan tema *Essen und Trinken* seperti *essen (essen)*. Sehingga, teks 3-5 sesuai dengan tema *Essen und Trinken*.
- b. Kesesuaian materi dengan KD 3.3, teks 3-5 berupa teks sederhana dengan tema *Essen und Trinken*. Sehingga, teks 3-5 telah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi pada KD 3.3 yakni membaca teks sederhana dalam Bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*. Teks 3-5 juga telah sesuai dengan tujuan pembelajaran pada KD 3.3 yaitu setelah mengikuti proses pembelajaran tema *Essen und Trinken*, peserta didik dapat membaca teks sederhana dalam Bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*.

Untuk menjawab indikator pencapaian kompetensi berupa memilih jawaban yang tepat untuk pertanyaan yang ada pada setiap teks sederhana yang telah dibaca, maka dapat disusun sebuah pertanyaan yang terkait dengan teks 3-5 yaitu :

Teks 3

Was ist Kathrins Lieblingsessen?

Teks 4

Welche beläge sind Daniel für Pizza mag?(außer)

- a. Käse
b. Salami
- c. Wurst
d. Peperoni

Teks 5

Was ist Martha's Lieblingsessen?

- a. Hamburger
b. Döner
- c. Pizza
d. Pommes

Teks 6

Tabel 14. Analisis teks 6

Relevansi				Keterangan	
Tema	KD 3.3	IPK	TP	Digunakan	Tidak digunakan
√					√

Berdasarkan tabel di atas, teks 6 tidak memenuhi syarat untuk digunakan pada game Wildschlange. Berikut hasil ulasan dari teks 6:

- a. *Wortschatz* yang terdapat dalam teks 6 mengandung beberapa *Nomen* yang terkait dengan tema *Essen und Trinken* seperti *Pizza, Döner, Hamburger, Pommes, Currywurst, und Gemüse*. Lalu, teks tersebut juga mengandung *Verben* yang terkait dengan tema *Essen und Trinken* seperti *essen*. Sehingga, teks 6 sesuai dengan tema *Essen und Trinken*.
- b. Teks 6 tidak sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran pada KD 3.3 dikarenakan teks tersebut memiliki lebih dari 100 kata. Hal tersebut dijelaskan oleh Nurgiyantoro (1988: 229) bahwa sebuah teks dikatakan pendek atau sederhana jika terdiri dari satu atau dua alinea, dan kira-kira sebanyak 50-100 kata.

Teks 7

Tabel 15. Analisis teks 7

Relevansi				Keterangan	
Tema	KD 3.3	IPK	TP	Digunakan	Tidak digunakan
√					√

Berdasarkan tabel di atas, teks 7 tidak memenuhi syarat untuk digunakan pada game Wildschlange. Berikut hasil ulasan dari teks 7:

- a. *Wortschatz* yang terdapat dalam teks 7 mengandung beberapa *Nomen* yang terkait dengan tema *Essen und Trinken* seperti *Frühstück, Mittagessen,*

Data-data yang telah memenuhi syarat dimasukkan ke dalam game *Wildschlange* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. *Wortschatz* yang telah memenuhi syarat diubah menjadi gambar yang bentuknya kecil yang berfungsi sebagai makanan ular. Kemudian, diubah menjadi audio melalui aplikasi *text to speech*. Audio berguna untuk mempermudah peserta didik untuk mengetahui cara baca *Wortschatz* tersebut.
2. Seluruh *Wortschatz* yang telah diubah menjadi gambar dan audio di proses sesuai konsep dan dimasukkan ke *game Wildschlange* melalui aplikasi *zonacacing* dengan posisi pada tahap 1.
3. Pada tahap 2 berisikan kuis berupa menyusun huruf acak untuk membentuk suatu *Wortschatz* dan melengkapi *Nomen* dengan artikelnya.
4. Selanjutnya, pada tahap 3 dimasukkan teks singkat atau teks dialog yang telah memenuhi syarat melalui aplikasi *zonacacing* sebagai materi untuk keterampilan membaca beserta pertanyaan yang telah tersedia.
5. Langkah yang terakhir yaitu menetapkan poin atau score agar *game* menjadi lebih menyenangkan.

Tahap selanjutnya adalah menyusun langkah-langkah penggunaan game *Wildschlange* untuk pembelajaran bahasa Jerman, sebagai berikut :

1. Pendidik memerintahkan peserta didik untuk mendownload aplikasi game *Wildschlange* menggunakan hp versi android pada link berikut ini (<https://drive.google.com/file/d/1dRmJqEU-XLVorKfTVn1t87ZXFEi59DFM/view?usp=sharing>). Kemudian, instal aplikasi.
2. Setelah aplikasi terinstal, klik untuk menggunakannya.
3. Setelah itu peserta didik bisa memilih start untuk memulai game atau pilih gambar ular pada bagian pojok bawah untuk memilih warna ular yang diinginkan. Berikut ini tampilan awal pada *game Wildschlange*:



Gambar 2. Tampilan awal *game Wildschlange*

4. Setelah di pilih start akan muncul pilihan tahap 1-3 yang bisa dimainkan. Kemudian, pendidik memerintahkan peserta didik untuk memilih tahap

yang tidak terkunci atau tahap yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

5. Jika peserta didik memilih tahap 1 yang digambarkan dengan makanan, maka akan muncul tampilan perintah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan tahap 1 seperti di bawah ini:



Gambar 3. Tampilan perintah pada tahap 1 *game Wildschlange*

6. Setelah memilih tahap, pendidik mengajak peserta didik untuk memahami perintah yang muncul pada *game* tersebut dan pilih *Guten Appetit!* untuk memulai *game*. Berikut tampilan tahap 1 setelah di klik *Guten Appetit!*



Gambar 4. Tampilan tahap 1 pada *game Wildschlange*

7. Jika tahap 1 sudah terselesaikan sesuai perintah, peserta didik dapat melanjutkan ke tahap 2 dengan tampilan seperti di bawah ini :



Gambar 5. Tampilan perintah tahap 2 pada *game Wildschlange*



Gambar 6. Tampilan tahap 2 ketika menemukan bintang

Pada gambar 6. berisikan pertanyaan yang muncul ketika menemukan bintang. Pertanyaan tersebut berupa *Nomen* yang terkait dengan tema *Essen und Trinken*. Peserta didik harus melengkapi *Nomen* tersebut dengan artikel yang tepat agar dapat melanjutkan permainan.



Gambar 7. Tampilan tahap 2 ketika menemukan berlian

Pada gambar 7. berisikan pertanyaan yang muncul ketika menemukan berlian. Pertanyaan tersebut berupa *Nomen* yang terkait dengan tema *Essen und Trinken*. Peserta didik harus mengurutkan huruf yang ada agar menjadi kata-kata yang tepat.

8. Jika tahap 2 sudah terselesaikan. sesuai perintah, Peserta didik dapat melanjutkan ke tahap 3 dengan tampilan seperti di bawah ini :



Gambar 8. Tampilan perintah tahap 3 pada game *Wildschlange*



Gambar 9. Tampilan jika menemukan peti

Pada gambar 9. berisikan teks pendek dan pertanyaan berupa pilihan ganda yang harus dijawab oleh peserta didik agar dapat melanjutkan *game* tersebut.

9. Pendidik dapat membahas bersama materi yang muncul dari *game* tersebut setelah peserta didik menyelesaikan setiap tahapnya.

PENUTUP

Simpulan

Keterampilan membaca menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang patut untuk dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman. Keterampilan membaca yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *selektives Lesen*. *Selektives Lesen* merupakan salah satu keterampilan membaca yang masih kurang dikuasai oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan bentuk tes yang sering digunakan pada *selektives Lesen* berupa pilihan ganda. Pada soal pilihan ganda terdapat pilihan jawaban yang homogen dan pengecoh. Sehingga, peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab soal tersebut.

Berdasarkan rendahnya kemampuan peserta didik terhadap *selektives Lesen*, pendidik harus menerapkan teknik pembelajaran yang lebih menarik minat peserta didik. Teknik pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik yaitu melalui permainan. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran yaitu *game Wildschlange*. *Game Wildschlange* merupakan *game* hasil modifikasi dari *game Wormszone.io*.

Agar materi yang digunakan dalam *game Wildschlange* sesuai dengan kurikulum 2013, maka diperlukan adanya sumber data dan analisis data yang tepat. Berdasarkan hasil perolehan data dari beberapa sumber data, mendapatkan materi berupa 92 *Wortschatz* dan 11 teks pendek atau teks dialog. Kemudian, data-data tersebut dianalisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Setelah dianalisis, diperoleh hasil menjadi 65 materi berupa *Wortschatz* dan 8 materi berupa teks pendek atau teks dialog yang memenuhi kriteria untuk dapat digunakan dalam *game Wildschlange* sebagai materi pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI semester 2 yang telah disesuaikan dengan tema *Essen und Trinken* dan kurikulum 2013.

Data berupa *Wortschatz* yang telah memenuhi syarat diubah menjadi gambar yang bentuknya kecil yang berfungsi sebagai makanan ular. Kemudian, diubah menjadi audio melalui aplikasi text to speech. Audio berguna untuk mempermudah peserta didik untuk mengetahui cara baca *Wortschatz* tersebut. Setelah diubah menjadi gambar dan audio, data tersebut dimasukkan ke dalam *game Wildschlange* melalui aplikasi *zonacacing* dengan posisi pada tahap 1. Data berupa *Wortschatz* juga digunakan pada tahap 2 sebagai evaluasi dari tahap 1 yang berisikan kuis berupa menyusun huruf acak untuk membentuk suatu *Wortschatz* dan melengkapi *Nomen* dengan artikelnya. Untuk data berupa teks singkat atau teks dialog dimasukkan pada tahap 3 sebagai materi untuk keterampilan membaca.

Setelah seluruh materi telah dimasukkan dalam *game Wildschlange*, maka tindakan selanjutnya yaitu menyusun langkah-langkah penggunaan *game Wildschlange* dari

awal hingga akhir agar pendidik maupun peserta didik tidak mengalami kesulitan saat menggunakannya.

Saran

Game *Wildschlange* dapat dijadikan sebagai inovasi baru dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman pada tema *Essen und Trinken*. Penelitian ini hanya memasukkan materi bahasa Jerman yang terkait dengan tema *Essen und Trinken* ke dalam game *Wildschlange* dan tidak sampai pada tahap uji coba ke peserta didik. Oleh sebab itu, dianjurkan kepada peneliti berikutnya untuk melaksanakan uji coba game tersebut pada pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI semester 2. Kemudian, materi yang digunakan dalam game *Wildschlange* lebih mengarah kepada memperbanyak informasi atau pengetahuan (kognitif) sebaiknya digunakan pada awal pembelajaran sebagai pengantar materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- E. Mulyasa, H. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heuken SJ, Adolf. 2007. *Kamus Jerman Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ismail, M. Ilyas. 2020. *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1988. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Prasetyaningsih, Novitasari. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Melalui Permainan Kartu Kata Bagi Siswa Kelas II A SDN Sinduadi 1 Sleman*. UNY. <http://eprints.uny.ac.id/7871/>.
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Riduwan. 2012. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rohman, Nur. 2020. "Download Game Worms Zone io Terbaru 2020", <https://aesa-gfras.net/worms-zone-io-terbaru-2020/>, diakses pada 6 Juni 2021 pukul 11:48.
- Saefudin. 2012. Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/284/166> Vol 1. No 2
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Syafi'ie, Imam. 1999. *Pengajaran Membaca Terpadu. Bahan Kursus Pendalaman Materi Guru Inti PKG Bahasa dan Sastra Indonesia*. Malang: IKIP.
- Westhoff, Gerard. 1997. *Fertigkeit Lesen*. Berlin: Langenscheidt.
- Wiguna, A. P. 2014. *Analisis Penggunaan Instrumen Tes Berbasis Ranking Task dan Urain dalam Mengukur Prestasi Belajar Fisika Siswa (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Worms Zone. [Online]. Tersedia di (<https://worms.zone/>), diakses 24 April 2021.
- Zaim, M. 2016. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Kencana.