

**IMPLEMENTASI MEDIA GAMBAR GAME HIDDEN OBJECT DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA *DIE SCHULE* PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA
JERMAN KELAS X-B MAN 2 BOJONEGORO**

**IMPLEMENTASI MEDIA GAMBAR GAME HIDDEN OBJECT DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA *DIE SCHULE* PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN
KELAS X-B MAN 2 BOJONEGORO**

Yovi Putra Laksana Akbari

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
yovi.20020@mhs.unesa.ac.id

Dwi Imroatu Julaikah

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

Abstrak

Implementasi media gambar game hidden object dalam meningkatkan penguasaan kosakata *die Schule* pada keterampilan menulis di Kelas X-B MAN 2 Bojonegoro dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengajar mengenai permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata, penulisan, dan kurangnya media yang digunakan pada sekolah tersebut. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana implementasi penggunaan media gambar *game hidden object* dan bagaimana hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui implementasi penggunaan media gambar *game hidden object* dan mengetahui bagaimana hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Ridwan (2014) Penghitungan skor observasi dan hasil posttest dan pretest dengan menggunakan skala likert. Implementasi selama kegiatan belajar mengajar dilakukan sebuah observasi yang mendapatkan skor 26 dengan persentase 73,33% pada pertemuan pertama dan skor 31 dengan persentase 82,22% pada pertemuan kedua, sehingga dapat dikatakan selama dua pertemuan tersebut telah berlangsung dengan baik. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil yang dibuktikan dari nilai pretest dan posttest yang meningkat sebanyak 26 dari 34 siswa (76,43%) dan 8 dari 34 siswa (23,52%) yang mengalami penurunan. Berdasarkan pada hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi penggunaan media gambar *hidden object game* berlangsung dengan baik dan hasil belajar siswa kelas X-B mengenai kosakata bahasa jerman pada tema "*die Schule*" dikatakan berhasil.

Kata kunci: Implementasi, Media Gambar *Game Hidden Object*, Kosakata, Keterampilan Menulis.

Abstract

The implementation of image-based hidden object games to enhance vocabulary mastery on the theme of *die Schule* in writing skills among Class X-B students at MAN 2 Bojonegoro was conducted based on interviews with the subject teacher regarding the issues faced at the school. Students experienced difficulties in memorizing vocabulary, spelling, and writing due to the lack of instructional media available at the school. Therefore, the research problems that could be formulated are how is the implementation of using hidden object game image media and how are the students learning outcomes. This research aims to find out the implementation of using hidden object game image media and to determine the students learning outcomes. This research employed a descriptive qualitative approach. According to Ridwan (2014), the scoring of observations and the results of the pre-test and post-test are calculated using the Likert scale. Furthermore, the implementation results during the teaching and learning process were observed, yielding a score of 26 with a percentage of 73.33% in the first session and a score of 31 with a percentage of 82.22% in the second session. These findings indicated that the learning process during these two sessions was conducted effectively. The learning outcomes, as evidenced by pre-test and post-test scores, showed that 26 out of 34 students (76.43%) demonstrated an improvement, while 8 out of 34 students (23.52%) showed a decline. Based on the results of the research, it can be concluded that the implementation of using hidden object game image media was carried out well, and the learning outcomes of Class X-B students regarding German vocabulary on the theme '*die Schule*' were considered successful.

Keyword: Implementation, Media in Hidden Object Game, Vocabulary, Writting Skill.

Auszug

Die Implementierung von Bildmedien-Hidden-Object-Game zur Verbesserung des Wortschatz zum Thema die Schule in den Schreibfertigkeiten den Schülern der Klasse X-B an der MAN 2 Bojonegoro basiert auf Interviews mit der Lehrkraft über die bestehenden Probleme an der Schule. Die Schüler hatten Schwierigkeiten beim Einprägen von Vokabeln, beim Schreiben sowie beim richtigen Gebrauch der Wörter. Zudem mangelte es an geeigneten Lehrmedien in der Schule. Die daraus abzuleitende Problemstellung lautet Wie wird die Verwendung von Bildmedien des Hidden-Object-Spiels implementiert und wie sind die Lernergebnisse der Schüler. Ziel dieser Forschung ist es, die Implementierung der Nutzung von Bildmedien des Hidden-Object-Spiels zu analysieren und die Lernergebnisse der Schüler festzustellen. Die Forschung folgte einem deskriptiv-qualitativen Ansatz. Laut Ridwan (2014) erfolgt die Berechnung der Beobachtungspunkte sowie der Ergebnisse des Pre-Tests und Post-Tests anhand der Likert-Skala. Darüber hinaus wurde die Implementierung dieser Methode während des Unterrichts durch Beobachtung bewertet. Dabei wurde in der ersten Sitzung eine Punktzahl von 26 mit einem Prozentsatz von 73,33% und in der zweiten Sitzung eine Punktzahl von 31 mit einem Prozentsatz von 82,22% erreicht. Diese Ergebnisse zeigen, dass der Unterricht während dieser zwei Sitzungen erfolgreich durchgeführt wurde. Die Lernergebnisse, die durch die Werte der Pretest und Posttest belegt wurden, zeigten, dass 26 von 34 Schülern (76,43%) eine Verbesserung erzielt haben, während 8 von 34 Schülern (23,52%) eine Verschlechterung aufwiesen. Demnach konnte aufgrund des Anteils die Schüler mit Verbesserungen und Verschlechterungen die Nutzung von Bildmedien im Hidden-Object-Game als erfolgreich betrachtet wurden. Auf Grundlage der Forschungsergebnisse kann geschlossen werden, dass die Implementierung der Verwendung von Bildmedien des Hidden-Object-Spiels gut verlaufen ist und die Lernergebnisse der Schüler der Klasse X-B im Hinblick auf den deutschen Wortschatz zum Thema ‚die Schule‘ als erfolgreich angesehen werden können.:

Schlüsselwörter : Implementierung, Bildmedian im Hidden Object Game, Wortschatz, Schreibfertigkeit.

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum yang menuntut seorang pengajar harus lebih kreatif dan variatif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas secara akademik begitupun dengan non akademik dengan lebih optimal supaya peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan penguatan kompetensi. Guru dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka Belajar, terdapat kendala guru yang menjadi rintangan dalam menghadapi kurikulum ini. Dalam jurnal yang ditulis oleh Putri (2023), yaitu hambatan yang dihadapi guru dalam Kurikulum Merdeka Belajar meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, keberagaman siswa di dalam kelas, serta kemampuan softskill guru yang masih menjadi kendala karena banyak yang belum mampu menunjukkan kontribusi dalam berinteraksi sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Tantangan lain yang dihadapi guru adalah dalam penerapan kurikulum ini di sekolah, serta kesulitan terkait Sumber Daya Manusia (SDM), yaitu bagaimana mengajak para guru untuk mengubah pola pikir mereka.

Kurikulum Merdeka tetap menghadirkan mata pelajaran bahasa asing yang wajib dipelajari di sekolah, yaitu Bahasa Inggris. Adapun mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari selain Bahasa Inggris pada beberapa sekolah pada tingkat SMA. Mata pelajaran itu adalah Bahasa Jepang, Bahasa Mandarin, dan Bahasa Jerman. Dalam mempelajari mata pelajaran bahasa asing terdapat 4 keterampilan terutama pada Bahasa Jerman, yaitu *hören* (mendengarkan atau menyimak), *sprechen* (berbicara), *lesen* (membaca), dan *schreiben* (menulis).

Mempelajari bahasa asing juga perlu menghafal, salah satunya menghafal kosakata. Oleh sebab itu diprlukannya sebuah media pembelajaran. Pada jurnal yang ditulis oleh Syarifah F. Setiasih Niode, dkk (2023) dalam penelitiannya penggunaan gambar dalam pembelajaran kosakata dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan secara empiris dapat meningkatkan sikap belajar yang lebih positif, selain itu juga berkaitan dengan memori visual yang dianggap sangat membantu retensi kosakata dimana dalam proses belajar kosakata akan lebih mudah mengingat materi yang telah disampaikan melalui alat peraga. Selain itu sangat penting untuk melihat apakah permainan bisa efektif dalam membantu pembelajar merasa lebih nyaman dan tertarik pada subjek kosakata (Huyen & Nga, 2003) dalam (Fatimah & Masduqi, 2021)

Kesulitan menghafal kosakata terjadi pada siswa-siswi salah satunya di MAN 2 Bojoenegoro. Telah dilakukan sebuah wawancara pada tanggal 20 Februari 2024 bersama guru mata pelajaran bahasa jerman, yaitu Siti Nurkayah, S.Pd, terdapat bahwasannya MAN 2 Bojonegoro adalah salah satu sekolah yang menggunakan kurikulum merdeka belajar, terdapat bahasa jerman, kurangnya pengaplikasian media dan kurangnya variasi

IMPLEMENTASI MEDIA GAMBAR GAME HIDDEN OBJECT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA *DIE SCHULE* PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN KELAS X-B MAN 2 BOJONEGORO

media yang dilakukan pada sekolah tersebut. berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka *Hidden Object* dapat dijadikan alternatif digunakan dalam PBM untuk menjawab permasalahan yang ada

Adapun teori yang terdapat pada artikel ilmiah ini, dijelaskan sebagai berikut:

1. Teori mengenai game sebagai pembelajaran

Johannes Fromme merupakan salah satu ahli pendidikan Jerman yang menekankan pentingnya permainan dalam pendidikan. Menurutnya, permainan memiliki potensi besar untuk memfasilitasi pembelajaran aktif, kreatif, dan berorientasi pada masalah bahwa permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional. (F..Johannes, 2003)

2. Implementasi

Menurut Nurdin Usman (2002), implementasi pembelajaran adalah Suatu pelaksanaan rencana yang telah disusun secara matang dalam bentuk interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Hakikat Media Pembelajaran

Dwi Imroatru Julaikah (2017) menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai wahana untuk mengatur informasi pembelajaran dan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memilih media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mendukung proses belajar mengajar. (Julaikah, Dkk. 2017)

4. Game Hidden Object

pengertian Hidden Object yang ditulis dalam skripsi Almira Faiz F. (2017) adalah sebuah permainan di mana pemain mencari benda-benda dalam batas waktu tertentu dalam setiap kasusnya.

5. Kurikulum

Ralph Tyler (1949) menyatakan bahwa kurikulum mencakup tujuan pendidikan, pengalaman pendidikan untuk mencapai tujuan tersebut, cara mengorganisasikan pengalaman pendidikan secara efektif, dan indikator penentu bahwa tujuan tersebut telah tercapai.

METODE

Penelitian implementasi media gambar game hidden object dalam meningkatkan penguasaan kosakata "*die Schule*" pada keterampilan menulis bahasa Jerman di kelas X-B MAN 2 Bojonegoro. Dalam konteks ini, penelitian akan mengadopsi metodologi kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2022), kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci. Sehingga penelitian ini nantinya akan berupa deskripsi dalam bentuk tulisan. Dalam penelitian ini subjek menjadi elemen penting sebagai sumber data, penulis memilih siswa kelas X-B di MAN 2.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan soal posttest dan pretest. Dalam pengisian lembar observasi dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu pada pertemuan pertama dan kedua dengan aspek dan indikator yang sama, sedangkan soal posttest dan pretest dilakukan pada pertemuan pertama dan ketiga dengan soal berjumlah 10 butir dalam bentuk pertanyaan dan jawaban singkat. Dalam penghitungan hasil observasi diperlukan sebuah rumus, yaitu sebagai berikut:

$$P = f/n \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase aktivitas siswa yang muncul

F : Frekuensi aktivitas siswa yang muncul

N : Total jumlah frekuensi aktivitas keseluruhan

Kemudian hasil observasi tersebut dikelompokkan dalam bentuk persentase dengan menggunakan skala likert menurut Ridwan (2014:23) Dengan persentase sebagai berikut:

Presentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sementara itu dalam penghitungan skor hasil belajar setiap siswa dilakukan dengan beberapa aspek berikut sebagaimana Arikunto merekomendasikan agar penilaian ini diimbangi dengan aspek isi dan struktur tulisan. (Arikunto, 2009) :

Aspek penilaian	Bobot	Kriteria
Akurasi ejaan dan typo	40%	Bebas dari kesalahan tulis dan typo
Penggunaan huruf kapital	30%	Kata benda diawali huruf kapital (dalam bahasa jerman)
Format penulisan	30%	Format jawaban konsisten tanda baca digunakan dengan benar

Setelah dilakukan penilaian pada posttest dan prettest maka penulis melakukan penghitungan jumlah siswa yang meningkat dan menurun, kemudian dilakukan persentase meningkat dan menurun dengan rumus:

$$\text{Presentase nilai meningkat} = \frac{\text{jumlah siswa meningkat}}{\text{total siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase nilai menurun} = \frac{\text{jumlah siswa menurun}}{\text{total siswa}} \times 100\%$$

Penghitungan skor pada hasil posttest dan pretest juga dilakukan dengan menggunakan skala likert menurut Ridwan (2014:23) Dengan persentase sebagai berikut:

Presentase	Keterangan
0% - 20%	Tidak Berhasil
21% - 40%	Kurang Berhasil
41% - 60%	Cukup Berhasil
61% - 80%	Berhasil
81% - 100%	Sangat Berhasil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi dari implementasi media *game hidden object* selama proses pembelajaran berlangsung 2 kali, yaitu pada pertemuan pertama dan kedua dengan indikator yang sama guna mengetahui perubahan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Yang menjadi pengamat atau observer dalam penelitian ini adalah guru bahasa jerman MAN 2 Bojonegoro. Hasil pengamatan observasi yang dilakukan selama 2 kali adalah sebagai berikut:

NO	Aspek Oservasi	Indikator	Penilaian									
			Pertemuan pertama					Pertemuan kedua				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Perhatian Siswa	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi				✓						✓
		Siswa berinteraksi kepada guru ketika guru bertanya			✓						✓	
		Siswa bertanya kepada guru			✓					✓		
2.	Diskusi kelompok (Pembelajaran media <i>game hidden object</i>)	Siswa dapat bekerja sama bersama kelompoknya				✓					✓	
		Siswa membagi tugas pada kelompok			✓						✓	
		Siswa berdiskusi dalam menemukan jawaban secara berkelompok				✓						✓
3.	Pengerjaan soal	Siswa menulis dan menjawab dengan penulisan yang benar			✓					✓		
		Siswa dapat memahami perintah soal				✓					✓	

**IMPLEMENTASI MEDIA GAMBAR GAME HIDDEN OBJECT DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA DIE SCHULE PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA
JERMAN KELAS X-B MAN 2 BOJONEGORO**

	Siswa dapat menyelesaikan soal					✓					✓
	Total	33					37				
	Frekuensi	73,33%					82,22%				

Petunjuk skor :

Skor 5 = sangat baik

Skor 4 = baik

Skor 3 = cukup baik

Skor 2 = kurang baik

Skor 1 = sangat kurang baik

Pada saat kegiatan observasi telah dilakukan selama 2 kali pertemuan, didapati 3 aspek yang diamati dengan setiap aspeknya memiliki 3 indikator. Aspek yang pertama diamati adalah Perhatian Siswa dengan indikator siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, Siswa berinteraksi kepada guru ketika guru bertanya, dan Siswa bertanya kepada guru.

Aspek pertama tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa jauh siswa mengikuti pembelajaran. Pada pertemuan pertama dengan indikator siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi memperoleh skor 4 sedangkan pada pertemuan kedua mendapat skor 5. Pada pertemuan pertama dengan indikator siswa berinteraksi kepada guru ketika guru bertanya memperoleh skor 3 sedangkan dipertemuan kedua mendapat skor 4. Pada pertemuan pertama dan kedua dengan indikator siswa bertanya kepada guru memperoleh skor yang sama, yaitu 3. Hal itu berarti kegiatan pembelajaran diikuti siswa secara baik

Pada aspek kedua, yaitu diskusi kelompok (pembelajaran media game hidden object) dengan 3 indikator, yaitu siswa bekerja sama bersama kelompoknya, siswa membagi tugas pada kelompok, dan siswa berdiskusi dalam menemukan jawaban secara berkelompok. Pada aspek kedua ini untuk mengetahui tindakan siswa dalam memecahkan masalah secara berkelompok. Pada pertemuan pertama dan kedua dengan indikator siswa bekerja sama bersama kelompoknya memperoleh skor yang sama, yaitu 4. Pada pertemuan pertama dengan indikator siswa membagi tugas pada kelompok memperoleh skor 3 sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh skor 4. Pada pertemuan pertama dengan indikator siswa berdiskusi dalam menemukan jawaban secara berkelompok memperoleh skor 4 sedangkan pertemuan kedua mendapat skor 5. Hal itu berarti siswa dalam melakukan kerja sama kelompok berjalan dengan baik.

Pada aspek ketiga, yaitu pengerjaan soal. Pada aspek ketiga ini memiliki 3 indikator, yaitu siswa menulis dan menjawab dengan penulisan yang benar, siswa dapat memahami perintah soal, dan siswa dapat menyelesaikan soal. Pada aspek yang ketiga ini digunakan untuk mengamati proses siswa dalam menjawab dan mengerjakan soal posttest dan pretest. Pada pertemuan pertama dengan indikator siswa menulis dan menjawab dengan penulisan yang benar Memperoleh skor 3 sedangkan pada pertemuan kedua mendapat skor sama, yaitu 3. Pada pertemuan pertama dengan indikator siswa dapat memahami perintah soal memperoleh skor 4 sedangkan dihari kedua memperoleh skor yang sama, yaitu 4. Pada pertemuan pertama dan kedua dengan indikator siswa dapat menyelesaikan soal mendapatkan skor yang sama, yaitu 5. Hal itu berarti siswa pada saat mengerjakan soal dilakukan dengan baik.

Dengan demikian total skor yang diperoleh pada pertemuan pertama adalah 33 dengan nilai persentase 73,33%. Pada persentase tersebut maka dapat dikatakan bahwa pertemuan pertama memiliki kriteria baik, sedangkan skor yang diperoleh pada pertemuan kedua adalah 37 dengan nilai persentase 82,22%. Pada persentase tersebut maka dapat dikatakan bahwa pertemuan kedua memiliki kriteria sangat baik. Skor dari pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan skor, yaitu sebesar 4 dengan persentase kenaikan sebesar 8,89%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media gambar game hidden object selama dua kali pertemuan mengalami peningkatan dari 73,33% pada pertemuan pertama menjadi 82,22% pada pertemuan kedua.

Sementara itu dalam menentukan hasil belajar setiap siswa untuk mengetahui kenaikan atau penurunan, maka hal itu menggunakan instrumen berupa posttest dan pretest. Skor pretest diperoleh dari pertemuan pertama sedangkan posttest diperoleh pada pertemuan ketiga. Soal pretest diberikan pada saat siswa belum mendapatkan pembelajaran kosakata dengan media gambar game hidden object sedangkan soal posttest diberikan pada saat siswa telah memperoleh pembelajaran dengan media. Berikut di bawah ini merupakan hasil belajar pretest dan posttest siswa kelas X-B MAN 2 Bojonegoro pada pertemuan pertama dan ketiga. Dalam penghitungan skor

Pretest dan Posttest dikoreksi oleh 2 orang, yaitu penulis dengan Deliana Batista. Karena penilaian tes bersifat objektif.

No.	Nama	Nilai Prettest	Nilai Posttest	Keterangan
1.	ADN	46	48	Meningkat
2.	ARI	89	100	Meningkat
3.	AJB	37	78	Meningkat
4.	ADL	81	64	Menurun
5.	AP	89	84	Menurun
6.	AN	77	37	Menurun
7.	ADNQ	76	100	Meningkat
8.	BRW	37	30	Menurun
9.	EDP	30	37	Meningkat
10.	ER	86	100	Meningkat
11.	FRB	36	68	Meningkat
12.	FAS	86	93	Meningkat
13.	FNH	51	87	Meningkat
14.	FAL	30	44	Meningkat
15.	GWS	79	87	Meningkat
16.	GMA	69	100	Meningkat
17.	KLR	76	100	Meningkat
18.	MZA	44	87	Meningkat
19.	MZN	37	44	Meningkat
20.	MAT	86	100	Meningkat
21.	MA	70	37	Menurun
22.	MU	37	44	Meningkat
23.	RIO	37	30	Menurun
24.	MSF	93	100	Meningkat
25.	MKA	37	44	Meningkat
26.	MRR	37	30	Menurun
27.	NW	97	100	Meningkat
28.	NBA	86	100	Meningkat
29.	RDR	97	100	Meningkat
30.	RA	83	100	Meningkat
31.	SDN	97	86	Menurun
32.	TMR	30	44	Meningkat
33.	WDR	97	100	Meningkat
34.	DSP	37	51	Meningkat

Pada kelas X-B MAN 2 Bojonegoro memiliki jumlah sebanyak 34 siswa. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang mengalami peningkatan nilai berjumlah 26 siswa, sedangkan siswa yang mengalami penurunan nilai berjumlah 8 siswa. Dari data tersebut, persentase siswa yang mengalami kenaikan adalah 76,43%, sedangkan persentase siswa yang mengalami penurunan nilai adalah 23,52%. Penghitungan skor pada hasil posttest dan pretest dengan menggunakan skala likert menurut Ridwan (2014:23) Dengan persentase sebagai berikut:

Presentase	Keterangan
0% - 20%	Tidak Berhasil
21% - 40%	Kurang Berhasil
41% - 60%	Cukup Berhasil
61% - 80%	Berhasil
81% - 100%	Sangat Berhasil

Sehingga dari jumlah tersebut yaitu 26 dari 34 siswa yang mendapatkan peningkatan nilai dengan presentase 76,43% dengan jumlah 8 siswa yang mengalami penurunan dengan persentase 23,52%, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar game hidden object dalam keterampilan menulis dikatakan berhasil dan terdapat peningkatan yang baik.

PENUTUP

SIMPULAN

IMPLEMENTASI MEDIA GAMBAR GAME HIDDEN OBJECT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA *DIE SCHULE* PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN KELAS X-B MAN 2 BOJONEGORO

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pembelajaran dengan penggunaan dari media gambar *game hidden object* dalam meningkatkan penguasaan kosakata *die Schule* pada keterampilan menulis bahasa jerman kelas X-B MAN 2 Bojonegoro dapat disimpulkan sebagai berikut:

Implementasi pembelajaran penggunaan media gambar *game hidden object* pada kelas X-B MAN 2 Bojonegoro dilakukan sebuah observasi. Skor dari hasil observasi pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan skor, yaitu sebesar 5 dengan persentase kenaikan sebesar 8,89%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media gambar *game hidden object* selama dua kali pertemuan mengalami peningkatan dari 73,33% pada pertemuan pertama menjadi 82,22%. Sementara itu hasil pembelajaran dari penggunaan media gambar *game hidden object* pada tema *die Schule* dengan keterampilan menulis dikatakan berhasil yang dibuktikan dengan hasil posttest dan pretest yang dilakukan pada pertemuan pertama dan pertemuan ketiga. Dari jumlah siswa sebanyak 34 yang mengalami peningkatan nilai berjumlah 26 siswa dan 8 siswa yang mengalami penurunan nilai. Dari data tersebut, persentase siswa yang mengalami kenaikan adalah 76,43%, sedangkan persentase siswa yang mengalami penurunan nilai adalah 23,52%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar *game hidden object* dalam keterampilan menulis dikatakan berhasil dan peningkatan yang baik.

SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian implementasi penggunaan media gambar *game hidden object* pada tema *die Schule* dengan keterampilan menulis bahasa Jerman pada kelas X-B di MAN 2 Bojonegoro masih memiliki kekurangan di dalamnya terutama dari segi kualitas gambar pada media. Namun diharapkan media gambar *game hidden object* dapat dijadikan sebuah inovasi kepada guru untuk media pembelajaran bahasa jerman terutama dalam keterampilan menulis dan menghafal kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- Hehakaya, E., & Pollatu, D. (n.d.). Problematika Guru Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka.
- Julaikah, D. I, dkk. (2017). Buku Ajar Media Pembelajaran. Surabaya. Cipta Media Edukasi.
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN TEKNIK PRE-TEST DAN POST-TEST PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM KEBERHASILAN EVALUASI PEMBELAJARAN DI SDN BOJONG 04. In Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Vol. 3, Issue 2).
- Muflihatun Niswah, V., dan Maureen, I. Y. (2016), PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA GAME BIG CITY ADVENTURE TERHADAP HASIL BELAJAR PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH IHYAUL ULUM BLURI LAMONGAN.
- Nur Arif, M., & Sondang Sumbawati, M. (2016). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPOSISI FOTO DIGITAL KELAS XI DI SMK NEGERI 1 SURABAYA. In Jurnal IT-EDU (Vol. 01).
- Rachmawati, S. A., Elmubarak, Z., & Nawawi, M. (n.d.). ANALISIS KESULITAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB PADA SISWA. LISANUL ARAB: Journal of Arabic Learning, 12(1), 2023. <https://doi.org/10.15294/la.v11i2>
- Ningtyas, D. N. (2023). The Effect of Hidden Word Puzzle Game on Students' Vocabulary Mastery Presented to the Faculty of Educational Sciences in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of S.Pd (S-1) in English Education.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. Game Studies. Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0301/fromme>
- Setiasih Niode, S. F., Grahita, B., & Sulistyaningtyas, T. (2023). Hidden Object Game As A Supporting Media For The Introduction Of New Vocanulary. Ekspresi Seni : Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni, 25(2), 138.
- A. (2016). THE EFFECTIVENESS OF CROSSWORD PUZZLE IN LEARNING VOCABULARY (A Quasy-experimental Study at the Seventh Grade Students of MTs. Muhammadiyah 1 Ciputat) Presented to Faculty of Educational Sciences in Partial Fulfilment and Requirements for the Degree of S.Pd. (S-1) in English Education.
- Studi, P. S., Bahasa Jerman, P., Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya, F., & Pujosusanto, A. (n.d.). GAME BELAJAR BAHASA JERMAN LUVLINGUA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN KETERAMPILAN MENYIMAK PESERTA DIDIK SMA KELAS XI NUR AINI NADHIFA.

Kurniawati, J. (2021). Definisi perencanaan pembelajaran. ResearchGate. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/350100338_DEFINISI_PERENCANAAN_PEMBELAJARAN

Sumber: Arikunto, S. (2015). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Kurniawati, J. (2020). Media Pembelajaran Jarak Jauh. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.