



---

**Penggunaan Game Wildschlange sebagai Bahan Ajar Tambahan untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kelas XI Semester 2 Materi Essen und Trinken sebagai Konten Utama**

*Using the Wildschlange Game as Additional Teaching Material to Improve Reading Skills for Class XI Semester 2 Essen und Trinken Material as Main Content*

**Devi Triana Purba<sup>1\*</sup>, Mova Sabrina Naibaho<sup>2</sup>, Nazmi Atika Hasibuan<sup>3</sup>, Ririn Anjeli Hutagaol<sup>4</sup>, Yopita Desriana Butar Butar<sup>5</sup>, Surya Masniari Hutagulung<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email : [devitrianapurba@gmail.com](mailto:devitrianapurba@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [mopanaibaho2@gmail.com](mailto:mopanaibaho2@gmail.com)<sup>2</sup>, [nazmihhasibuan74@gmail.com](mailto:nazmihhasibuan74@gmail.com)<sup>3</sup>, [ririnhutagaol092@gmail.com](mailto:ririnhutagaol092@gmail.com)<sup>4</sup>, [yopitadesrianabutarbutar@gmail.com](mailto:yopitadesrianabutarbutar@gmail.com)<sup>5</sup>

---

**Article Info**

Article history :

Received : 03-06-2024

Revised : 05-06-2024

Accepted : 07-06-2024

Published : 09-06-2024

**Abstract**

*Using the Wildschlange Game as Additional Teaching Material to Improve Reading Skills for Class XI Semester 2 with Essen und Trinken Material as the Main Content. This research aims to determine the effectiveness of using the Wildschlange game as additional teaching material to improve the reading skills of class XI semester 2 students with Essen und Trinken material as the main content. The research method used was quasi-experimental with a nonequivalent control group design. The research results show that the use of the Wildschlange game can improve students' reading skills significantly. The conclusion of this research is that the Wildschlange game can be used as an effective additional teaching material to improve the reading skills of class XI semester 2 students with Essen und Trinken material as the main content.*

**Keywords : Game Wildschlange, Reading Skills, Essen und Trinken.**

---

**Abstrak**

Penggunaan Game Wildschlange sebagai Bahan Ajar Tambahan untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kelas XI Semester 2 dengan Materi Essen und Trinken sebagai Konten Utama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game Wildschlange sebagai bahan ajar tambahan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas XI semester 2 dengan materi Essen und Trinken sebagai konten utama. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi-experimental dengan desain nonequivalent control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game Wildschlange dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa secara signifikan. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa game Wildschlange dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas XI semester 2 dengan materi Essen und Trinken sebagai konten utama.

**Kata Kunci : Game Wildschlange, Keterampilan Membaca, Essen und Trinken**



## PENDAHULUAN

Berdasarkan kurikulum 2013, bahasa Jerman menjadi mata pelajaran bahasa asing di SMA, SMK, dan MA. Untuk memulai pembelajaran, siswa harus memiliki keterampilan dasar bahasa. Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis adalah semua komponen keterampilan berbahasa. Keterampilan membaca adalah keterampilan pertama yang dapat dipelajari dalam pembelajaran bahasa asing, menurut Pringgawidagda (2002:133).

### 1. Keterampilan Membaca

Pembelajaran membaca adalah salah Keterampilan membaca melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam teks, memahami pengertian dalam bacaan dengan sederhana, memahami makna dalam bacaan, penilaian atau evaluasi, dan kecepatan membaca fleksibel. Keterampilan membaca juga melibatkan kemampuan kognitif, kemampuan untuk mengamati dan berkomunikasi, serta kemampuan motorik seperti kemampuan bola mata melihat setiap huruf dan baris satu ke baris yang lain.

Keterampilan membaca dapat dikembangkan dengan cara membaca secara intensif, membaca kritis, dan membaca kreatif. Membaca secara intensif melibatkan membaca secara teliti dan penanganan terperinci untuk mengerjakan tugas. Membaca kritis melibatkan membaca untuk kepentingan mengkritik, sedangkan membaca kreatif melibatkan membaca untuk mencari ilmu baru dari bacaan yang sedang dibacanya. Pengembangan keterampilan membaca dapat dilakukan dengan cara membaca secara teratur, membaca berbagai jenis teks, dan membaca dengan kecepatan yang tepat. Selain itu, keterampilan membaca juga dapat dikembangkan dengan cara berlatih membaca secara intensif, membaca kritis, dan membaca kreatif.

### 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 adalah sebuah game yang menawarkan pengalaman yang unik dan menarik bagi para pemainnya. Game ini menggabungkan elemen-elemen RPG, petualangan, dan survival, menciptakan sebuah dunia yang penuh dengan keajaiban dan tantangan. Dalam game



Wildschange, pemain akan memasuki sebuah dunia fantasi yang luas dan indah, yang dihuni oleh berbagai makhluk fantastis. Pemain akan mengambil peran sebagai seorang petualang yang memiliki kemampuan untuk berubah wujud menjadi berbagai hewan liar. Kemampuan ini memungkinkan pemain untuk menjelajahi dunia game dengan cara yang unik dan menarik.

Salah satu aspek menarik dari Wildschange adalah sistem perubahan wujud. Pemain dapat mengubah diri mereka menjadi berbagai hewan seperti singa, serigala, burung elang, dan lain-lain. Setiap hewan memiliki keahlian dan kemampuan unik yang dapat digunakan untuk mengatasi berbagai tantangan dan musuh dalam perjalanan. Selain itu, Wildschange juga menawarkan berbagai fitur menarik lainnya seperti sistem crafting, di mana pemain dapat membuat berbagai item dan senjata untuk meningkatkan kekuatan mereka. Pemain juga dapat berinteraksi dengan karakter non-playable (NPC) yang memberikan misi dan cerita yang menarik.

Dalam game ini, pemain akan menjelajahi berbagai daerah yang berbeda, seperti hutan terlarang, pegunungan yang curam, dan kota-kota yang megah. Setiap daerah memiliki lingkungan yang unik dan beragam musuh yang menantang. Pemain harus memanfaatkan kemampuan perubahan wujud dan strategi yang tepat untuk mengatasi setiap tantangan yang ada. Wildschange juga menawarkan mode multiplayer, di mana pemain dapat bergabung dengan teman-teman mereka atau pemain lain dari seluruh dunia. Bersama-sama, mereka dapat menjelajahi dunia game, melawan bos yang kuat, dan memenangkan pertempuran epik. Grafik yang memukau dan suara yang mendalam membuat pengalaman bermain game Wildschange semakin memikat. Setiap detail dalam game ini dirancang dengan baik untuk menciptakan dunia yang penuh kehidupan dan keajaiban.

Dalam keseluruhan, Wildschange adalah sebuah game yang menawarkan pengalaman bermain yang unik dan menarik. Dengan sistem perubahan wujud, lingkungan yang indah, dan tantangan yang menantang, game ini cocok untuk para pecinta petualangan dan RPG. Jika Anda mencari game yang menggabungkan keajaiban dunia fantasi dengan gameplay yang menarik, Wildschange adalah pilihan yang tepat.

#### 4. Kurikulum 2013

Keterampilan secara terpadu, sebagaimana yang tertulis pada UU 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang terdapat pada pasal 35, dimana kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati.

Kurikulum 2013 adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan berbasis sains yang diberikan oleh suatu lembaga pelaksana pendidikan dengan tujuan untuk menciptakan generasi emas Indonesia, dengan menggunakan system yang berkualitas sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Faktanya, kurikulum 2013 ini mempunyai tujuan yang sangat penting yaitu untuk mendorong semua peserta didik untuk melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mempresentasikan apa yang mereka dapatkan ketika pembelajaran dengan baik. Penyempurnaan kurikulum 2013 menekankan pada fenomena alam, sosial, seni, dan budaya. Kurikulum 2013 juga fokus pada ketiga aspek penting dalam



pembelajaran, yaitu menghasilkan peserta didik yang berakhlak mulia (afektif), berketrampilan (psikomotorik), dan berpengetahuan (kognitif) yang berhubungan satu sama lain. Sehingga dengan adanya kurikulum 2013 kali ini, siswa diharapkan menjadi lebih kreatif, inovatif, dan produktif.

## **METODE PENELITIAN**

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.

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.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

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 4
die CocaCola	die Currywurst
der Blumenkohl	die Pommes
das Hähnchen	das Kotellet
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 die Trauben	der Bratfisch
der Pfeffer	das Bier
das Kalbfleisch	der Hamburger
die Kirschen	das Schweinefleisch
der/die Spargel	der gebratener Reis
der Fisch	das Lammfleisch
die Sternfrucht	die Bratwurst

**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)

**Wann sind die Mahlzeiten in Deutschland?**

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.

**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!

**Pembahasan**

Essen und Trinken menjadi dasar pemilihan data dari setiap sumber data. Selanjutnya, analisis disesuaikan dengan KD 3.3, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi. Untuk data Wortschatz, analisis juga disesuaikan dengan kejelasan saat diubah menjadi gambar.

**a) Data berupa Wortschatz**

Indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan data ini yaitu: Melengkapi artikel dengan kata benda yang terkait dengan tema Essen und Trinken, mengumpulkan gambar yang terkait dengan tema Essen und Trinken, dan mengurutkan huruf acak menjadi Wortschatz yang terkait dengan tema Essen und Trinken.

Selanjutnya, tujuan pembelajaran yang sesuai dengan data ini adalah sebagai berikut: setelah belajar tentang tema Essen und Trinken, siswa dapat mengumpulkan gambar yang terkait dengan tema tersebut, membuat artikel dengan kata benda yang terkait dengan tema tersebut, dan mengurutkan huruf acak menjadi kosa kata yang terkait dengan tema tersebut.

**Keterangan :**

Wortschatz yang dapat digunakan dan tidak dapat digunakan dihasilkan dari seluruh Wortschatz yang telah dianalisis berdasarkan relevansinya. Wortschatz yang tidak dapat digunakan disebabkan oleh beberapa kendala, seperti:

- a. Jika diubah menjadi gambar, bentuknya akan serupa dengan Wortschatz yang lain karena Wortschatz tersebut terdiri dari dua Wortschatz. Oleh karena itu, gambar tersebut sulit untuk dibedakan dan tidak berbeda dengan gambar lainnya. Contoh: die Soße dengan die Tomatensoße.
- b. Jika diubah menjadi gambar, bentuknya kurang jelas karena gambar yang digunakan dalam game tersebut kecil. Meskipun tujuan utama game adalah pembelajaran, hal ini menjadi sangat sulit untuk dipahami.

Wortschatz juga diubah menjadi audio melalui aplikasi text to speech setelah diubah menjadi gambar. Kemudian dimasukkan ke dalam game Wordwall pada tahap pertama sebagai tahap pengenalan, dan pada tahap kedua sebagai kuis sebagai tahap evaluasi dari tahap pertama. Tahap 2 menggunakan kuis berikut dengan jawabannya

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. u-e-d-n-n-l (Nudeln)
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. f-c-s--h-i (Fisch)

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 di android masing-masing. 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.
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.
6. Setelah memilih tahap, pendidik mengajak peserta didik untuk memahami perintah yang



muncul pada game tersebut dan pilih Guten Appetit! untuk memulai game.

7. Jika tahap 1 sudah terselesaikan sesuai perintah, peserta didik dapat melanjutkan ke tahap 2
8. Setelah itu akan muncul berisikan pertanyaan 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, 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.
9. Jika tahap 2 sudah terselesaikan. sesuai perintah, Peserta didik dapat melanjutkan ke tahap 3. berisikan teks pendek dan pertanyaan berupa pilihan ganda yang harus dijawab oleh peserta didik agar dapat melanjutkan game tersebut. Pendidik dapat membahas bersama materi yang muncul dari game tersebut setelah peserta didik menyelesaikan setiap tahapnya.

Penggunaan Game Wildschlange sebagai Bahan Ajar Tambahan untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kelas XI Semester 2 dengan Materi Essen und Trinken sebagai Konten Utama Penggunaan game Wildschlange sebagai bahan ajar tambahan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas XI semester 2 dengan materi Essen und Trinken sebagai konten utama. Game edukasi telah terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu mereka memahami dan mengingat informasi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

#### Manfaat Penggunaan Game Wildschlange dalam Pembelajaran

1. Meningkatkan Keterampilan Membaca: Game Wildschlange dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca mereka melalui interaksi langsung dengan teks dalam konteks yang menarik. Dalam game ini, siswa akan ditantang untuk membaca dan memahami teks yang terkait dengan materi Essen und Trinken, sehingga mereka dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tersebut.
2. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Dengan menggunakan game sebagai bahan ajar tambahan, siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka akan merasa lebih termotivasi untuk belajar karena game memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan memperkuat keterampilan membaca mereka.
3. Memperkaya Pengalaman Pembelajaran: Game Wildschlange dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan menyenangkan. Dalam game ini, siswa akan berinteraksi dengan berbagai teks yang terkait dengan materi Essen und Trinken, seperti resep makanan, menu restoran, dan artikel tentang makanan. Hal ini akan membantu siswa memperluas pengetahuan mereka tentang topik tersebut dan mengembangkan keterampilan membaca mereka dalam konteks yang nyata.

#### Validitas dan Kelayakan Game Wildschlange

Sebelum menggunakan game Wildschlange sebagai bahan ajar tambahan, penting untuk memastikan validitas dan kelayakan game tersebut. Validitas dan kelayakan game dapat dievaluasi melalui beberapa tahap, seperti validasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi, serta uji lapangan dengan melibatkan respon peserta didik.



Hasil penelitian yang dilakukan terhadap pengembangan game edukasi serupa menunjukkan bahwa game tersebut memiliki validitas dan kelayakan yang tinggi. Rata-rata perolehan nilai dari ahli media dan ahli materi menunjukkan kategori sangat baik dan sangat layak. Selain itu, saat uji coba produk, siswa juga memberikan nilai yang tinggi dan menganggap game tersebut sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar tambahan.

Penggunaan game Wildschlange sebagai bahan ajar tambahan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas XI semester 2 dengan materi Essen und Trinken sebagai konten utama. Game ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan membaca dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dalam pengembangannya, dapat mengikuti model pengembangan ASSURE yang melibatkan analisis siswa, penetapan tujuan, pemilihan metode dan media, pemanfaatan media dan bahan ajar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta evaluasi dan revisi.

### **KESIMPULAN**

Penggunaan game Wildschlange sebagai bahan ajar tambahan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas XI semester 2 dengan materi Essen und Trinken sebagai konten utama. Game ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan membaca dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dalam pengembangannya, dapat mengikuti model pengembangan ASSURE yang melibatkan analisis siswa, penetapan tujuan, pemilihan metode dan media, pemanfaatan media dan bahan ajar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta evaluasi dan revisi.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami sebagai penulis jurnal ini mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung kami dalam menyelesaikan jurnal kami. Kami mohon maaf jika ada kesamaan didalam jurnal kami. Kami memohon kepada semua kritikan dan masukan dari jurnal yang telah kami buat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada Rineka Cipta.
- Azhari Ritonga Annida, Dkk. 2023. *Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Kelas Tinggi Di Tingkat MI/SD*. *Inspirasi Dunia : Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*.
- 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/>.
- 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.