



**Penerapan Media Permainan Online “Baamboozle” untuk Melatih *Possesivpronomen im Akkusativ* bagi Siswa Kelas XI Bahasa 2 SMA Negeri 7 Malang**

**The Application of Online Game Media “Baamboozle” to Train *Possesivpronomen im Akkusativ* for Students of XI Language Class 2 SMA Negeri 7 Malang**

Karina Salsabila Putri Gaye<sup>1)</sup>, Rosyidah<sup>2)</sup>  
Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur 65145  
*karina.salsabilla.1802416@students.um.ac.id*<sup>1)</sup>, *rosyidah.fs@um.ac.id*<sup>2)</sup>

*Abstract*

*The research sets out to describe how the application of Baamboozle online game media was used to train Possesivpronomen im Akkusativ grammar for students in XI Language class 2 at SMAN 7 Malang and to describe their responses. This research used a descriptive qualitative method. The data of this research are informative verbal data related to the application of the online game media Baamboozle. The data was collected using observation and some questionnaires. In this research, the data was analyzed interactively using the Miles and Huberman model through three steps, such as data reduction, data display, and conclusion-drawing presented in descriptive paragraphs. The results showed that the lesson plan was properly followed when applying the Baamboozle online game media. Students response to the presentation of the Possesivpronomen im Akkusativ material using the online game Baamboozle were very positive.*

**Keywords:** *learning German, Baamboozle online game media, Possesivpronomen im Akkusativ*

**Pendahuluan**

Di Indonesia, bahasa Jerman secara umum mulai diajarkan pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). SMA Negeri 7 Malang adalah salah satu SMA yang mengajarkan bahasa Jerman. Pelajaran bahasa Jerman di sekolah tersebut merupakan mata pelajaran wajib untuk siswa jurusan bahasa dan mata pelajaran pilihan lintas minat (LM) untuk siswa jurusan MIPA dan IPS. Dalam mempelajari bahasa Jerman terdapat 4 (empat) keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu keterampilan mendengarkan (*Hörfertigkeit*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*), dan menulis (*Schreibfertigkeit*). Selain keempat keterampilan tersebut, siswa juga diharapkan dapat menguasai kosakata (*Wortschatz*) dan tata bahasa/gramatika Jerman dengan benar.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, selain kosakata, gramatika merupakan hal mendasar yang harus dikuasai oleh siswa. Gramatika merupakan serangkaian pola kalimat di mana terdapat kata dan aturan yang sesuai dan dapat ditempatkan (Lewis:1993 dan Chomsky:1995). Gramatika merupakan suatu

unsur penunjang kebahasaan yang dibutuhkan oleh seseorang dalam menguasai suatu bahasa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hoffman (2021), bahwa tata bahasa itu memiliki fungsi yang digunakan manusia sebagai dasar untuk pengembangan sistem bentuk bahasa. Seseorang harus melihat bahasa dalam fungsinya sehari-hari dalam percakapan dan teks untuk menunjukkan bahwa manusia dapat saling memahami bentuk bahasa. Oleh sebab itu, interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dapat berjalan dengan baik dengan adanya pemahaman tata bahasa yang baik.

Hasil observasi prapenelitian pada saat peneliti menempuh matakuliah Praktik Kerja Lapangan (PKL) di SMA Negeri 7 Malang pada kelas XI Bahasa 2 menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jerman cukup rendah. Selain itu, kesulitan yang sering dialami oleh siswa adalah pemahaman gramatika, keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), dan berbicara (*Sprechfertigkeit*). Berdasarkan nilai siswa untuk mata pelajaran bahasa Jerman di kelas XI Bahasa 2, diketahui bahwa 15 dari 24 siswa sering mengalami kesulitan dalam pemahaman kosakata, ejaan, tanda baca, dan tata bahasa, khususnya dalam memahami dan mengaplikasikan materi gramatika *Possesivpronomen im Akkusativ*. *Possesivpronomen* merupakan kata ganti yang berfungsi menunjukkan kepunyaan (*Zugehörigkeit*) atau milik (*Besitz*) (Gschossmann, 1987). *Possesivpronomen* digunakan untuk menggantikan benda, misalnya *ich, du, sie, er, es, ihr, wir, sie*, dan *Sie*. Pengertian *Possesivpronomen* tersebut sesuai dengan pernyataan Dobrovol'skij dan Dmitrij (2003), bahwa kata ganti kepemilikan (*Possesivpronomen*) berfungsi sebagai pelengkap kata benda (*Attributiv*) dan substantif. Sebagai *Attributiv*, *Possesivpronomen* memenuhi dua fungsi, yaitu sebagai fungsi kepemilikan dan fungsi artikel. Dalam *Possesivpronomen* terdapat empat kasus, yaitu *Nominativ*, *Akkusativ*, *Dativ*, dan *Genitiv*. Dalam pengaplikasiannya, siswa sulit untuk memahami dan membedakan penggunaan *Possesivpronomen* dalam kasus *Nominativ* dan *Akkusativ*, karena terdapat perbedaan deklinasi melalui penambahan akhiran pada *Genus maskulin*-nya. Perbedaan deklinasi tersebut terletak pada *mein/dein/sein* dalam kasus *Nominativ*, sedangkan pada kasus *Akkusativ* berubah menjadi *meinen/deinen/seinen* atau berakhiran *-en*. Perbedaan penggunaan *Possesivpronomen* dalam *Nominativ* dan *Akkusativ* terlihat pada kasusnya, yaitu dalam *Nominativ* berfungsi sebagai subjek, sedangkan dalam *Akkusativ* berfungsi sebagai objek. *Possesivpronomen* dideklinasi sesuai dengan kasus, jumlah, dan genus kata benda (Hidayat, 2013). Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian Sudiana (2008) yang menyatakan bahwa kemampuan siswa saat menggunakan deklinasi *Possesivpronomen* tergolong dalam tingkatan cukup, dengan persentase mencapai lebih dari 40%.

Dalam mengajarkan bahasa Jerman, guru bahasa Jerman membutuhkan teknik pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk menarik minat siswa. Menurut Hardini dan Puspitasari (2012), proses pembelajaran terjadi secara internal dan individual pada diri setiap siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kurikulum, guru harus secara cermat dan sistematis merencanakan berbagai pengalaman belajar yang dapat mengubah perilaku siswa sesuai dengan yang diharapkan. Sementara itu, Kemp (Sanjaya, 2009:215), Ahmadi dan Prasetya (1997: 12), dan Hamruni (2021) berpendapat bahwa penerapan strategi dalam pembelajaran merupakan keharusan bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan.

Banyak cara harus dilakukan oleh guru bahasa Jerman untuk bisa membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Menyisipkan dan menerapkan permainan pada saat pembelajaran bahasa Jerman berlangsung merupakan suatu cara dan alternatif yang bisa dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan kemampuan siswa. Menurut Howard (2010), Rich dan Mattox (2010), dan Ernest (1986), rasa percaya diri siswa dapat ditingkatkan melalui permainan, karena permainan bisa memberi rasa percaya diri siswa terhadap kemampuannya sendiri dan dapat membentuk keberhasilan dinamika kelompok. Oleh sebab itu, dengan menggunakan media permainan dalam pembelajaran bahasa asing dapat memberikan motivasi dan kepercayaan diri siswa untuk belajar. Permainan dalam pembelajaran akan menimbulkan kesenangan/kepuasan dalam diri seseorang, karena pada dasarnya



setiap manusia menyukai permainan (Uliyah, 2019; Sujiono, 2011; dan Semiawan, 2008). Dengan demikian, menyisipkan permainan sebagai salah satu teknik pembelajaran bahasa Jerman akan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan siswa.

Media permainan *online* digunakan dalam penelitian ini sebagai salah satu teknik pembelajaran untuk menunjang pembelajaran bahasa Jerman di kelas XI Bahasa 2 agar tidak monoton dan dapat disenangi oleh siswa. Media permainan tersebut adalah *Baamboozle*. Media permainan ini merupakan permainan edukatif berbasis digital yang menyediakan *game* menarik dan interaktif. *Platform* ini bersifat umum sehingga pengguna dapat secara langsung melihat dan menggunakan beragam permainan dan latihan yang telah dibuat oleh anggota lain. Permainan *Baamboozle* bersifat edukatif dan mirip dengan cerdas cermat *online*, baik siswa maupun guru tidak perlu membuat akun untuk menggunakannya. Media permainan ini dimainkan dengan cara membunyikan bel secara berkelompok (Krisbiantoro, 2020). Menurut Nazla (2020), dengan penggunaan *Baamboozle*, pengguna tidak perlu melakukan registrasi akun terlebih dulu untuk bisa memainkan *game* yang tersedia. Guru dan siswa dapat langsung menggunakan berbagai *game* dengan cara mencari kata kunci di kotak pencarian atau dengan mencari secara manual. *Baamboozle* dapat juga disebut kuis interaktif dalam pembelajaran. Media permainan ini dilakukan secara *online* yang dapat diakses melalui laman [www.baamboozle.com](http://www.baamboozle.com).

Penelitian tentang penerapan permainan dalam pembelajaran sudah banyak dilakukan, akan tetapi penerapan media permainan berbasis digital (*online*) belum banyak dilakukan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Irawan (2016:2) menjelaskan bahwa penerapan teknik permainan dalam pembelajaran gramatika bahasa Jerman dapat meningkatkan keaktifan dan semangat siswa di kelas. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, yaitu tentang penerapan permainan dalam pembelajaran gramatika bahasa Jerman. Akan tetapi terdapat perbedaan, yaitu pada media yang digunakan. Dalam penelitian Irawan digunakan media permainan *offline*, sedangkan dalam penelitian ini digunakan media permainan *online*. Penelitian ini relevan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Yanuastri (2018:2) yang juga menerapkan media permainan *offline* dalam pembelajaran gramatika bahasa Jerman. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran mampu membuat proses pembelajaran di dalam kelas menjadi tidak membosankan dan juga dapat memberikan semangat dan motivasi siswa yang tidak menyukai kegiatan menulis. Oleh sebab itu, penelitian tentang penerapan media permainan *online Baamboozle* ini perlu dilakukan untuk membantu siswa dalam mempelajari dan memahami materi gramatika *Possesivpronomen im Akkusativ* dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penelitian ini juga bertujuan mendeskripsikan penerapan media permainan *online Baamboozle* dan mengetahui respons siswa terkait penerapan media permainan *online Baamboozle* dalam pembelajaran bahasa Jerman.

## Metode

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan penerapan media permainan *online Baamboozle* dan respons siswa terhadap media permainan *online Baamboozle*. Data dari penelitian ini adalah data kualitatif, yaitu data yang berkaitan dengan kata-kata atau gambaran dari semua informasi tentang fakta atau fenomena yang diamati. Sumber data dalam penelitian ini berupa proses pembelajaran bahasa Jerman di kelas XI Bahasa 2 yang dilaksanakan di SMA Negeri 7 Malang yang beralamat di Jl. Cengger Ayam No. 4 Malang 65141.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Teknik yang pertama adalah observasi dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan observasi peneliti dibantu oleh dua *observer*, yaitu Andhara Agustin



Qomariyah dan Vira Tri Melenia yang merupakan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman offering B dan C angkatan 2018. *Observer* bertugas mengamati keadaan kelas pada saat proses penggunaan media berlangsung dan hasil pengamatan dicatat pada lembar observasi. Terdapat empat belas butir pertanyaan pada lembar observasi yang disesuaikan dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti. Teknik yang kedua adalah angket dengan menggunakan *Google Formulir*. Pengisian angket dilakukan oleh siswa kelas XI Bahasa 2 SMA Negeri 7 Malang. Angket digunakan untuk mengetahui respons siswa mengenai penerapan media permainan *online Baamboozle* selama pembelajaran berlangsung. Kemudian, dilakukan penghitungan persentase respons siswa dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase respons} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase respons diubah menjadi data kualitatif dengan cara diterjemahkan sesuai dengan kategori di bawah ini.

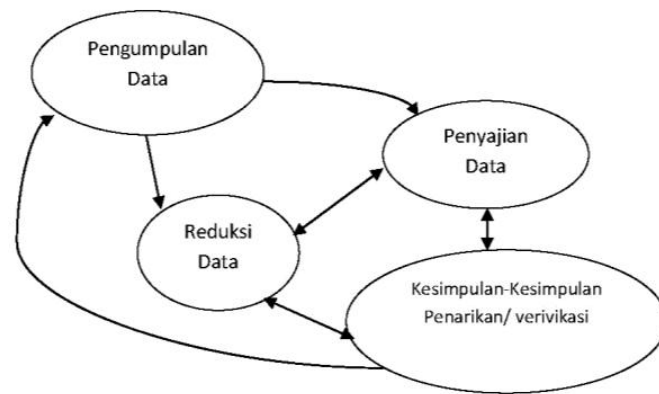
**Tabel 1. Kriteria Respons Siswa**

Persentase (%)	Kriteria
81,25 < x < 100	Sangat Positif
62,5 < x < 81,25	Positif
43,75 < x < 62,5	Kurang Positif

(Sumber: Akbar, 2013)

Dalam penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai alat utama. Peneliti berperan untuk merencanakan, mengumpulkan data, menganalisis data, dan melaporkan hasil penelitian. Instrumen pendukung pada penelitian ini berupa lembar observasi, lembar angket, dan lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta perangkat penunjang berupa buku, catatan, alat tulis, dan kamera. Dalam penelitian ini keabsahan data diuji dalam bentuk uji kredibilitas (validitas internal). Menurut Sugiyono (2012), uji kredibilitas dalam penelitian kualitatif meliputi observasi mendalam, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan member *check*. Peneliti menggunakan uji kredibilitas dalam penelitian ini, yaitu triangulasi teknik. Dalam penelitian ini triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan data dari sumber data yang sama dengan teknik pengumpulan data yang berbeda, yaitu data hasil observasi dicocokkan dengan data hasil angket. Apabila hasil dari kedua teknik tersebut berbeda, maka perlu dilakukan pembahasan lebih lanjut kepada sumber data yang relevan terkait keperluan pengecekan data agar mendapatkan data yang valid.

Data penelitian selanjutnya dianalisis secara interaktif. Menurut Miles dan Huberman (1984), analisis data model interaktif dibagi menjadi tiga tahap, yaitu: (1) reduksi data, (2) sajian data, dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi. Berikut merupakan pola analisis data model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1984:23).



**Gambar 1. Skema Model Analisis Data Interaktif**  
(*Model Milles dan Huberman, 1984*)

Miles dan Huberman (1984) menyatakan bahwa setelah semua data terkumpul, kemudian data dianalisis. Pada tahap pertama, dilakukan reduksi data dengan memilih dan menyeleksi setiap data yang diperoleh di lapangan, yaitu data hasil observasi dan hasil angket. Selanjutnya, peneliti mengolah dan memfokuskan semua data yang diperoleh dari lapangan dengan cara berdiskusi dengan sumber data terkait agar mendapatkan temuan yang signifikan dan lebih bermakna. Seluruh data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskripsi yang dilengkapi dengan tabel. Data yang telah dipaparkan tersebut disimpulkan menjadi paragraf kesimpulan tentang hasil akhir penelitian ini.

### Hasil dan Pembahasan

Sejalan dengan tujuan penelitian yang ditetapkan pada bagian pendahuluan, bagian ini disebutkan mengenai hasil analisis data yang didapatkan melalui hasil observasi proses penerapan media permainan *online Baamboozle* dan hasil angket terhadap respons siswa. Hasil analisis tersebut didiskusikan berdasarkan teori-teori dan hasil penelitian terdahulu. Berikut ini disajikan secara berturut-turut hasil analisis data hasil observasi beserta pembahasannya dan hasil analisis data angket beserta pembahasannya sebagai berikut.

Penerapan media permainan *online Baamboozle* ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Hasil analisis data yang didapatkan melalui teknik observasi menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan semua tahapan pembelajaran dari awal hingga akhir sebagaimana yang tertera dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Secara rinci, hasil observasi dibagi menjadi tiga kegiatan pembelajaran. Berikut deskripsi dari ketiga kegiatan pembelajaran tersebut.

Kegiatan awal, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan menyapa siswa, berdoa bersama, dan memeriksa presensi siswa. Kemudian guru memberi stimulus kepada siswa dengan bertanya terkait materi yang telah dipelajari pada pertemuan minggu lalu. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari sebelum memasuki kegiatan inti.

Kegiatan inti, guru memaparkan materi yang diajarkan. Guru menjelaskan materi *Possesivpronomen im Akkusativ* kepada siswa dan memperkenalkan media permainan *online Baamboozle* serta menjelaskan aturan media permainan tersebut. Setelah siswa memahami aturan media permainan *online Baamboozle*, guru memberikan lima belas (15) butir soal terkait materi gramatika *Possesivpronomen im Akkusativ* dengan tema *Wohnung* menggunakan media permainan tersebut. Selama latihan berlangsung, siswa sangat antusias dalam belajar materi *Possesivpronomen im Akkusativ* menggunakan media permainan *online Baamboozle*. Hal tersebut dapat terlihat dari semangat siswa saat menjawab semua pertanyaan yang terdapat pada media permainan tersebut.



Kegiatan akhir, guru mengulas kembali materi yang telah dipaparkan kepada siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan tebakkan terkait materi gramatika *Possesivpronomen im Akkusativ*. Setelah itu, guru membagikan angket kepada siswa terkait respons siswa terhadap media permainan *online Baamboozle* dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Berdasarkan penjelasan tentang ketiga kegiatan pembelajaran di atas, tampak jelas bahwa penerapan media permainan *online Baamboozle* terlaksana pada kegiatan inti pembelajaran. Dari hasil observasi juga dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan dapat membuat siswa antusias dan aktif (butir pernyataan nomor 13). Hasil penelitian ini selaras dengan konsep yang disampaikan oleh Munadi (2013) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu hal yang dapat memberikan pesan-pesan terencana sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rofiyarti & Sari (2021) yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran menggunakan media permainan berbasis teknologi digital dapat meningkatkan kemampuan dan keinginan belajar siswa dibandingkan pendekatan konvensional, seperti ceramah.

Terkait dengan hasil penelitian tersebut, menurut Sudjana & Rivai (2011:24), manfaat dari media pembelajaran adalah agar metode pengajaran lebih beragam, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, dan siswa tidak merasa bosan. Ketiga manfaat media pembelajaran tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh *observer* dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa media permainan *online Baamboozle* juga dapat mengatasi kebosanan siswa saat belajar bahasa Jerman dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif belajar bahasa Jerman. Hasil penelitian ini juga didukung dengan respons positif siswa yang diperoleh *melalui* hasil angket.

Hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah siswa melakukan pembelajaran bahasa Jerman terkait tema *Wohnung* menunjukkan bahwa penerapan media permainan *online Baamboozle* untuk melatih gramatika *Possesivpronomen im Akkusativ* juga mendapatkan respons positif atau sangat baik. Berdasarkan hasil angket tersebut, diketahui bahwa 17 siswa yang mengikuti pembelajaran secara luring di kelas XI Bahasa 2 memberi respons sangat positif terhadap penerapan media permainan *online Baamboozle*. Setiap aspek terkait penerapan media permainan *online Baamboozle* dalam pembelajaran bahasa Jerman yang ditanyakan direspons positif oleh siswa. Berikut ini adalah hasil analisis data yang diperoleh melalui angket terkait respons siswa terhadap penerapan media permainan *online Baamboozle* pada materi gramatika *Possesivpronomen im Akkusativ*.

**Tabel 2. Respons Siswa**

Aspek Respons Siswa	Persentase Respons (%)	Keterangan
Respons siswa terhadap penyajian materi gramatika <i>Possesivpronomen im Akkusativ</i>	90%	Pertanyaan nomor 7
Respons siswa terhadap media permainan <i>online Baamboozle</i>	95%	Pertanyaan nomor 2, 3, 4, 5, 6, dan 10
Respons siswa terhadap suasana kelas	95%	Pertanyaan nomor 8 dan 9

Pada tabel di atas tampak bahwa aspek respons siswa terhadap materi gramatika *Possesivpronomen im Akkusativ* sangat positif. Hal tersebut ditunjukkan dengan pertanyaan angket nomor 7 yang diberi respons positif “ya” oleh siswa. Dari tabel tersebut juga dapat diketahui bahwa siswa memberikan respons positif “ya” terhadap media permainan *online Baamboozle*. Hal tersebut ditunjukkan pada



pertanyaan angket nomor 2, 3, 4, 5, 6, dan 10. Menurut pendapat siswa, media permainan *online Baamboozle* yang diterapkan dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar mereka dalam pembelajaran bahasa Jerman. Hal tersebut selaras dengan konsep yang disampaikan oleh Huang (2020) dan Vusić, Bernik, dan Geček (2018), yaitu bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alat untuk menumbuhkan minat kognitif dan motivasi belajar. Selain itu, sesuai dengan tabel di atas juga dapat diketahui bahwa menurut siswa, suasana kelas saat pembelajaran sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan respons positif ‘ya’ terhadap pertanyaan angket nomor 8 dan 9. Data hasil angket secara keseluruhan dapat dilihat pada bagian lampiran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa masing-masing aspek respons siswa terhadap proses pembelajaran bahasa Jerman dengan materi gramatika *Possesivpronomen im Akkusativ* menggunakan media permainan *online Baamboozle* memperoleh persentase lebih dari 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan sementara bahwa respons siswa terhadap proses pembelajaran bahasa Jerman menggunakan media permainan *online Baamboozle* sangat positif. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Sa’adiyah, Savitri, Widjaya, Wicaksono, dan Wibisono (2021) yang menyatakan bahwa *edugames Baamboozle* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dengan sangat baik. Menurut Situmorang, Nugroho, T,A, dan Rumenung (2019), guru juga dapat menggunakan media permainan *online* dalam pembelajaran untuk generasi Z yang berbasis teknologi digital sebagai bekal bagi mereka untuk fasilitas belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

### **Simpulan dan Saran**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditentukan dan berdasarkan uraian di atas dapat diambil dua simpulan. Kedua simpulan tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *online Baamboozle* yang dilakukan di SMAN 7 Malang berjalan dengan sangat baik, lancar dan kondusif. Siswa dapat menerima dengan baik materi *Possesivpronomen im Akkusativ* yang telah disajikan. Dalam penerapan media permainan *online Baamboozle* selama proses pembelajaran dari awal hingga akhir, sikap siswa menunjukkan sangat antusias dan semangat.

Kedua, terkait dengan respons siswa terhadap penyajian materi *Possesivpronomen im Akkusativ* dapat disimpulkan bahwa secara umum respons siswa menunjukkan sangat positif. Secara rinci, terdapat tiga simpulan terkait respons siswa, yaitu respons terhadap penyajian materi *Possesivpronomen im Akkusativ*, respons terhadap penerapan media permainan *online Baamboozle*, dan respons terhadap suasana kelas. Respons siswa terhadap penyajian materi *Possesivpronomen im Akkusativ* sangat positif. Selanjutnya, respons siswa terhadap media permainan *online Baamboozle* juga sangat positif. Menurut siswa, media permainan *online Baamboozle* mempermudah mereka dalam memahami dan mengaplikasikan materi gramatika *Possesivpronomen im Akkusativ*. Respons siswa terhadap suasana kelas juga sangat positif. Siswa berpendapat bahwa media permainan *online Baamboozle* cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya untuk melatih gramatika *Possesivpronomen im Akkusativ*.

Berdasarkan dua simpulan di atas, dapat diajukan dua saran. Saran yang pertama diajukan kepada guru pengampu, khususnya guru mata pelajaran bahasa Jerman, sedangkan saran kedua diajukan kepada peneliti selanjutnya. Kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jerman, khususnya di SMAN 7 Malang disarankan untuk menerapkan media permainan *online Baamboozle* ini karena telah terbukti berpengaruh positif terhadap semangat dan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan permainan *online Baamboozle*, siswa dapat menguasai materi *Possesivpronomen im Akkusativ*. Meskipun demikian, menurut siswa permainan ini memiliki kelemahan, yaitu jumlah soal dalam permainan *Baamboozle* kurang banyak, hanya 16 kartu soal. Peneliti selanjutnya



hendaknya dapat meneliti lebih jauh tentang media permainan *online Baamboozle* pada materi gramatika bahasa Jerman yang lain secara integratif dengan keterampilan berbahasa Jerman, seperti keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) dan membaca (*Lesefertigkeit*).

## Referensi

- Ahmadi dan Prasetya. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Chomsky, Noam. 1993. *A Minimalist Program for Syntactic Theory*. In: K. Hale & S. J. Keyser, eds., *The View from Building 20*. MIT Press, Cambridge, Mass.
- Dobrovol'skij, Dmitrij / Šarandin, Artem. 2003. *Spezifik des lexikographischen Formats für allgemeine zweisprachige Wörterbücher (am Beispiel des Neuen Großen Deutsch-Russischen Wörterbuchs) – In: Das Wort*. Germanistisches Jahrbuch 2003, 381-394. Bonn: DAAD.
- Ernest, P. (1986). *Games. A Rationale for Their Use in the Teaching of Mathematics in School*. *Mathematics in School*, Vol. 15, No. 1 pp 1-5. Diperoleh 28 Januari 2016, dari <https://scholar.google.com>.
- Gschossmann, Elke. 1987. *Deutsche Grammatik*. Deutschland: Rutgers University.
- Hamruni, 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Insan Madani, hal 1
- Hardini, Isriani dan Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*. Yogyakarta: Familia.
- Hidayat, Edy. 2013. *Kelas Kata dalam bahasa Jerman*. Malang : Bayumedia Publishing.
- Hoffman, Ludger. 2021. *Deutsche Grammatik: Grundlagen für Lehrerbildung, Schule, Deutsch als Zweitsprache und Deutsch als Fremdsprache*. Deutschland : Erich Verlag.
- Howard, Justine. 2010.. *Game Techniques in improving the understanding, planning and practicing self-confidence*. Open University/Mc Graw Hill.
- Huang, W. H. 2020. Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 694-704.
- Irawan, Galih Budi. 2016. *Penerapan Teknik Permainan Fußballspiel-klassenwettbewerb untuk Materi Perfekt Kelas XII di SMA Negeri 1 Tumpang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FS UM.
- Krisbiantoro, B. 2020. The Effectiveness of Gamification to Enhance Students' Mastery on Tenses Viewed from Students' Creativity. *Journal of Advanced Multidisciplinary Reserach*, 1(2), 73-97.
- Lewis, Michael. 1993. *The Lexical Approach*. Hove, England: LTP Teacher Training.



- Miles, M.B. & Huberman, A.M. 1984. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. Beverly Hills: Sage Publication.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nazla, Yasmin. 2020. *Pembelajaran Menyenangkan pada Masa Pandemi dengan Metode Game Based Learning (GBL)*. Dari <https://osf.io/34zqf/download/?format=pdf>.
- Rich, Dorothy & Mattox, Beverly. (2010). *Metode Megaskill untuk Usia 1-6 Tahun*. Mizan Publika:Bandung.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2021). TIK untuk PAUD: Penggunaan Platform “Kahoot!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b), 164-172
- Sa'adiyah, Ilmatus., Savitri, Adelia., Widjaya, Salsa Febiola Gading., Wicaksono., Wibisono, Al Danny Rian. 2021. *Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle* : Jurnal Publikasi Pendidikan. Vol 11 No.3. Dari <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran; Teori dan Praktik Pengembangan KTSP*. Jakarta : Kencana
- Semiawan, Cony R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Indeks, Cet. 3, h. 20
- Situmorang, K., Nugroho, D. Y., T, P. S., A, M. M., & Rumerung, C. L. 2019. *Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung*. Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR). Lampung.
- Sudiana. 2008. *Analisis Penggunaan Deklinasi Possesivpronomen dalam kasus Akkusativ dan Dativ Siswa Kelas XI SMA Negeri 13 Bandung*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar : Jurusan Bahasa Jerman FPBS UPI
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. 2019. Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31. Dari <https://Doi.Org/10.24252/Saa.V1i1.9375>.
- Vusić, D., Bernik, A., & Geček, R. 2018. *Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems*. *Technical Journal*, 1(2), 11–17.
- Yanuastri, Fajar. 2018. *Penerapan Permainan Pizza pada Materi Trennbare Verben Tema Alltagsleben Kelas XI SMAN 1 Batu*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FS UM.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, h 144

