

**PURWARUPA MEDIA PERMAINAN *SPRING MAX!* DALAM
KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA JERMAN SISWA
SMA KELAS XI TOPIK *KENNENLERNEN***



RESWARA FAJAR AJI DAMA PURBANI

1203621026

SKRIPSI

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi

Salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

ABSTRAK

RESWARA FAJAR AJI DAMA PURBANI. 2026. Purwarupa Media Permainan *Spring Max!* dalam Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XI Topik *Kennenlernen*. Skripsi, Jakarta, Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan purwarupa media pembelajaran berbasis permainan berjudul *Spring Max!* yang memuat materi dan latihan soal pilihan ganda berbahasa Jerman. Media ini dikembangkan untuk mendukung keterampilan membaca siswa kelas XI SMA pada topik *Kennenlernen* subtopik *Sich vorstellen*. Latar belakang penelitian ini adalah perlunya digitalisasi media pembelajaran bahasa Jerman agar tersedia media alternatif yang praktis, menarik, dan interaktif.

Pengembangan dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) model Sugiyono tingkat 1, melalui lima tahap: analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Media *Spring Max!* dirancang sebagai media pembelajaran pendukung yang menarik, interaktif, dan dapat diakses melalui perangkat *mobile*.

Hasil validasi menunjukkan presentase sebesar 99,13% dari ahli media dan 91,25% dari ahli materi, serta memberikan hasil akhir rata-rata 95,19%. Hal ini menegaskan bahwa *Spring Max!* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung. Kesimpulannya, *Spring Max!* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang inovatif dan kontekstual untuk mendukung keterampilan membaca bahasa Jerman pada siswa SMA Fase F, khususnya pada topik *Kennenlernen* subtopik *Sich vorstellen*.

Kata Kunci : *Spring Max!*, Media Pembelajaran, Permainan Edukatif, Keterampilan Membaca, Bahasa Jerman, *Sich vorstellen*

ABSTRACT

RESWARA FAJAR AJI DAMA PURBANI. 2026. *Spring Max!* Game Media Prototype In German Reading Skills for Grade 11 High School Students Topic *Kennenlernen*. Bachelor Thesis, Jakarta, German Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Jakarta State University.

This study aims to produce a prototype of a game-based learning media titled *Spring Max!* which contains German-language materials and multiple-choice exercises. This media was developed to support the reading skills of 11th grade high school students on the topic of *Kennenlernen*, subtopic *Sich vorstellen*. The background of this study is the need for the digitization of German language learning media in order to provide practical, interesting, and interactive alternative media.

Development was carried out using Sugiyono's level 1 Research and Development (R&D) model, through five stages: analysis of potential and problems, data collection, product design, design validation, and design revision. Media *Spring Max!* was designed as an attractive, interactive learning support medium that can be accessed via mobile devices.

The validation results show a percentage of 99.13% from media experts and 91.25% from subject matter experts, with a final average result of 95.19%. This confirms that *Spring Max!* is highly suitable for use as a supporting learning medium. In conclusion, *Spring Max!* can be utilized as an innovative and contextual game-based learning medium to support German reading skills in Phase F high school students, particularly on the topic of *Kennenlernen*, subtopic *Sich vorstellen*.

Keywords: *Spring Max!*, Learning Media, Educational Games, Reading Skills, German Language, *Sich vorstellen*

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Reswara Fajar Aji Dama Purbani
No. Registrasi : 1203621026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Purwarupa Media Permainan *Spring Max!* Dalam Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XI Topik *Kennenlernen*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Muhammad Nur Ashar Asnur, M.Hum.
NIP. 198909052019031011

Pembimbing II



Dra. Azizah Hanoum Siregar, M.Pd.
NIP. 196412181989032001

Penguji I



Dra. Erna Triswantini, M.Pd.
NIP. 196201261990032001

Penguji II



Ary Fadjar Isdiati, M.Hum.
NIP. 196806162023212002

Jakarta, 30 Januari 2026

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reswara Fajar Aji Dama Purbani
No. Registrasi : 1203621026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Purwarupa Media Permainan *Spring Max!* Dalam Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XI Topik *Kennenlernen*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Januari 2026



Reswara Fajar Aji Dama Purbani

NIM. 1203621026

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Reswara Fajar Aji Dama Purbani
NIM : 1203621026
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Jerman
Alamat email : reswarafajar@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Purwarupa Media Permainan Spring Max! Dalam Keterampilan Membaca Bahasa Jerman
Siswa SMA Kelas XI Topik Kennenlernen

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Januari 2026

Penulis

(Reswara Fajar Aji Dama P.)
nama dan tanda tangan

ZUSAMMENFASSUNG

RESWARA FAJAR AJI DAMA PURBANI. Prototyp des Spielmediums Spring Max! zur Förderung der Deutschlesekompetenz von Schülern der 11. Klasse zum Thema „Kennenlernen“. Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels Sarjana Pendidikan. Deutschabteilung. Fakultät für Sprache und Kunst. Universitas Negeri Jakarta. Januar. 2026.

Passende Lernmedien spielen eine wichtige Rolle zur Verbesserung der Deutschkenntnisse der Lerner. Lernmedien sind Hilfsmittel im Lernprozess, denn sie machen den Lernstoff verständlicher und helfen den Schülern, die Lernziele effektiv und effizient zu erreichen (Nurrita, 2018: 174). Deshalb ist es wichtig, die passenden Medien zu benutzen, um einen optimalen Lernprozess zu schaffen.

Die schnelle Entwicklung der Technologie hat auch Chancen im Bildungsbereich eröffnet, zum Beispiel durch die Entwicklung von Lernmedien, die auf Spiele basieren. Diese Medien könnten das Interesse der Schüler an Lernaktivitäten erwecken und ihre Begeisterung steigern (Purnama & Fidiawati, 2021: 2). Andere Studien zeigen auch, dass der Einsatz interaktiver Multimedia-Geräte die naturwissenschaftliche Kompetenz der Schüler verbessern kann (Widodo et al., 2020: 253). Das bedeutet, dass der Unterricht schülerorientiert ist und der Konzentration der Schüler beim Verständnis des Lernstoffs hilft.

Beim Sprachenlernen gibt es vier wichtige Aspekte: Sprechfertigkeit (Sprechen), Schreibfertigkeit (Schreiben), Hörverstehen (Hören) und Leseverstehen (Lesen) (Pasu & Usman, 2022: 250). Unter diesen vier Fertigkeiten ist die Lesefertigkeit ein wichtiger Aspekt. Tambunan (2022: 9) erklärt, dass man mit der Lesefertigkeit Texte gut verstehen, auf Informationen reagieren und Missverständnisse beim Lesen vermeiden kann.

Die Einführung in die ersten Lerninhalte des Fremdsprachenlernens spielt eine wichtige Rolle, besonders für Anfänger. Beim Deutschlernen sind Grundthemen wie die Selbstvorstellung die ersten Themen, um fundamentale Kompetenzen aufzubauen, zum Beispiel durch allgemeine Ausdrücke zur Selbstvorstellung, die für alltägliche Situationen relevant sind. Nach den Erfahrungen der Forscher im Schulpraktikum wird häufig noch mit Büchern als Hauptlernmedien gearbeitet. Deshalb sollten Lehrer interessantere und kreativere Lernmedien vorbereiten, um die Motivation und das Engagement der Schüler im Lernprozess zu steigern.

Technologie kann zur Entwicklung von Lernmedien verwendet werden, die das Lernen von Schülern individuell und im Klassenunterricht unterstützen. Der Einsatz von Technologie in Form digitaler Medien ermöglicht die Interaktion zwischen Schülern und dem System, beispielsweise durch Lernprogramme oder Multimedia-Geräte (Santosa et al., 2021: 77). Ein Beispiel ist die Entwicklung von Spiele-Apps als Lernmedien. Mit einer klaren Spielregelstruktur und lehrreichen Inhalten kann die Spiel-App das Interesse der Schüler am Lernprozess steigern (Purnama & Fidiawati, 2021: 2). Ein weiterer Vorteil von Spiele-Apps ist ihre Flexibilität, da sie jederzeit und überall genutzt werden können und die Digitalisierung von Lernmedien für den technologischen Fortschritt unterstützen.

Dies motiviert Forscher dazu, ein spielbasiertes Lernmedium mit dem Titel „Spring Max!“ als alternatives Lernmedium zu entwickeln, um die Entwicklung der Deutschlesekompetenz zum Thema „Kennenlernen“ mit dem Unterthema „Sich vorstellen“ für Schüler der 11. Klasse zu fördern.

Aus diesem Hintergrund ergibt sich die folgende Fargestellung, nämlich:
„Wie kann der Prototyp des Spielmediums „Spring Max!“ die Deutschkenntnisse von Schülern der 11. Klasse zum Thema „Kennenlernen“ fördern?“ Die Studie konzentriert sich auf die Digitalisierung von Lernmedien durch die Integration von Deutschunterrichtsmaterialien in eine Spiel-App als attraktive und innovative Alternative.

Die Forschungsmethode, die in dieser Studie verwendet wurde, ist die Forschungs- und Entwicklungsmethode (*Research and Development/R&D*) Stufe 1 der Richtlinien von Sugiyono. Das Ziel dieser Studie ist die Entwicklung eines Produkts in Form eines Prototyps des Spielmediums mit dem Titel „Spring Max!“, auf dem Deutschunterricht zum Thema „Kennenlernen“ und dem Unterthema „Sich vorstellen“.

Die Forschung und Entwicklung in Stufe 1 konzentriert sich auf die fünf folgenden Prozesse: (1) Analyse des Potenzials und der Probleme, (2) Datensammlung, (3) Produktdesign, (4) Designvalidierung und (5) Designrevision.

Es wird erwartet, dass die Entwicklung von Spielprototypen als alternatives Lernmedium die Digitalisierung von Lernmedien unterstützt, flexiblere Lernaktivitäten fördert und durch den Einsatz technologischer Entwicklungen Innovationen ermöglicht. Darüber hinaus kann der Einsatz spielbasierter Lernmedien beim Unterrichten des Unterthemas „Sich vorstellen“ den Schülern eine interessante Lernerfahrung beim Deutschlernen bieten.

Die Spiel-App mit dem Titel „Spring Max!“ wurde in dieser Forschung entwickelt. Es handelt sich um ein Abenteuerspiel mit der Hauptfigur Max, das

Deutschlerninhalte zum Beispiel durch Auswahlfragen zum Thema „Kennenlernen“ und dem Unterthema „Sich vorstellen“ integriert, um die Lesefähigkeiten zu fördern. „Spring Max!“ kann auf Android-Geräten und Laptops mit Hilfe einer zusätzlichen Anwendung in Form eines Android-Launchers gespielt werden.

Die verwendeten Lernmaterialien bestehen aus Redewendungen, kurzen Texten und kurzen Dialogen zum Unterthema „Sich vorstellen“, mit dem Ziel, die kontextuellen Lesefähigkeiten in der Deutschsprache zu trainieren. Die verwendeten Inhalte umfassen Begrüßungen, Verabschiedungen, Namen, Alter, Herkunft, Wohnort, Hobbys und Beruf. Mit „Spring Max!“ können die Schüler flexibel jederzeit und überall lernen und gleichzeitig interaktiv am Unterricht in der Klasse als unterstützendes Medium teilnehmen.

Die Validierung von „Spring Max!“ wurde von einer Expertin für Medien und einem Experten für Lerninhalte durchgeführt. Die Validierungsergebnisse zeigen einen Prozentsatz von 99,13% beim Experten für Medien und 91,25% beim Experten für Lerninhalte. Mit einem Durchschnitt von 95,19% eignet sich dieses Medium sehr gut als alternatives Medium für den Deutschunterricht, um die Lesefähigkeiten zu verbessern.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die Entwicklung des Prototyps des Spielmediums „Spring Max!“ zum Thema „Kennenlernen“ und zum Unterthema „Sich vorstellen“, das die Deutschlesekompetenz von Schülern der 11. Klasse fördert, eine innovative und technologisch relevante Lösung für den Unterricht darstellt. Der Einsatz von „Spring Max!“ als unterstützendes

Lernmedium bietet eine interessante und spannende Lernerfahrung und hilft den Schülern gleichzeitig, ihre Lesefähigkeiten zum Beispiel durch das Verständnis von Informationen aus kurzen Texten im Kontext zu verbessern. Darüber hinaus unterstützen die Lernaktivitäten mit „Spring Max!“ die Digitalisierung von Lernmedien für die Anforderungen der modernen Zeit.

„Spring Max!“ kann sowohl individuell als auch im Unterricht eingesetzt werden. Als Medium zum selbstständigen Lernen unterstützt dieses Spiel Flexibilität, da es jederzeit und überall verwendet werden kann und sich nach dem Prinzip des *Discovery Learning* an den Schüler orientiert. Darüber hinaus kann „Spring Max!“ auch im Unterricht als unterstützendes Medium eingesetzt werden, um das Verständnis zu verbessern oder bereits unterrichtete Stoff zu wiederholen. Um optimale Lernergebnisse zu erzielen, wird empfohlen, „Spring Max!“ weiterhin in den Deutschunterricht zu integrieren.

Für weitere Forschungen wird empfohlen, spielbasierte Lernmedien wie „Spring Max!“ zu anderen Themen der deutschen Sprache zu entwickeln und die Verwendung direkt im Unterricht zu testen, um die Effektivität auf einer größeren Skala zu überprüfen.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi berjudul *“Purwarupa Media Permainan Spring Max! dalam Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XI Topik Kennenlernen”* dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Muhammad Nur Ashar Asnur, S.Pd., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Penasihat Akademik, dan Ibu Dra. Azizah Hanoum Siregar, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan dan arahan yang sangat berharga. Terima kasih juga kepada Bapak Fauzan Adhima, M.Pd., sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman sekaligus validator ahli materi, dan kepada Ibu Melky Ayu Wijayanti, M.Pd., sebagai validator ahli media, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman atas ilmu dan pengalaman yang diberikan.

Rasa hormat dan terima kasih yang mendalam penulis tujukan kepada ibunda Ibu Chadsiyah, ayahanda Bapak Rinto Sulistiyanto, dan kakak perempuan Claudio Maria Kartika Sari Purbani atas doa, dukungan moral maupun material, serta kasih sayang yang tiada henti. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga, sahabat, dan rekan-rekan yang senantiasa memberikan semangat dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca pada umumnya.

Jakarta, Januari 2026

RFADP

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
<i>ZUSAMMENFASSUNG</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Batasan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
1.6 Keaslian Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12

2.1 Deskripsi Teori	12
2.1.1 Media Pembelajaran	12
2.1.2 <i>Spring Max!</i>	14
2.1.3 Aplikasi Permainan.....	17
2.1.4 Keterampilan Membaca	18
2.1.5 <i>Kennenlernen (Sich vorstellen)</i>	23
2.1.6 Penelitian dan Pengembangan	24
2.2 Penelitian Relevan	25
2.3 Kerangka Berpikir	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian.....	32
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.3 Prosedur Penelitian.....	33
3.3.1 Potensi dan Masalah	33
3.3.2 Pengumpulan data.....	34
3.3.3 Desain Produk.....	34
3.3.4 Validasi Desain	35
3.3.5 Revisi Desain	35
3.4 Data dan Sumber Data.....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data	36
3.6 Instrumen Penelitian.....	38

3.7 Teknik Analisis Data	47
3.8 Kerangka dan Rancangan Materi Purwarupa	48
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	51
4.1 Deskripsi Hasil	51
4.1.1 Potensi dan Masalah	51
4.1.2 Pengumpulan Data	56
4.1.3 Desain Produk.....	57
4.1.4 Validasi Desain	81
4.1.5 Revisi Desain	86
4.1.6 Tampilan Akhir Purwarupa <i>Game Spring Max!</i>	131
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	136
5.1 Kesimpulan.....	136
5.2 Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Penelitian <i>R&D</i> Tingkat 1	33
Gambar 3.2 Rumus Presentase Kelayakan.....	47
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama.....	48
Gambar 3.4 Tampilan Pilihan	49
Gambar 3.5 Tampilan Permainan	50
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Sederhana <i>Game Spring Max!</i>	58
Gambar 4. 2 Aset Karakter Utama Max	71
Gambar 4. 3 Aset Karakter Utama Max Melompat	71
Gambar 4. 4 Aset Karakter Utama Max Berjalan	71
Gambar 4. 5 Perancangan Aset Musik Latar <i>Game Spring Max!</i>	80
Gambar 4. 6 Menu Utama <i>Spring Max!</i>	131
Gambar 4. 7 Halaman Informasi	131
Gambar 4. 8 Halaman Sambutan Karakter Utama Max	132
Gambar 4. 9 Halaman Pilihan Menu	132
Gambar 4. 10 Halaman <i>Vorbereitung</i> (Persiapan)	132
Gambar 4. 11 Halaman Pilihan <i>Level</i>	133
Gambar 4. 12 Halaman Bermain	133
Gambar 4. 13 Tampilan Jeda	134
Gambar 4. 14 Halaman Latihan Soal	134
Gambar 4. 15 <i>QR Code</i> Akses <i>Game Spring Max!</i>	135

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Format Pedoman Wawancara	38
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Uji Kelayakan Purwarupa Permainan <i>Spring Max!</i>	39
Tabel 3. 3 Aspek dan Indikator Penilaian Ahli Media.....	40
Tabel 3. 4 Aspek dan Indikator Penilaian Ahli Materi	44
Tabel 3. 5 Kategorisasi Presentase Kelayakan.....	47
Tabel 4. 1 <i>Storyboard Game Spring Max!</i>	59
Tabel 4. 2 Contoh Materi <i>Game Spring Max!</i>	62
Tabel 4. 3 Contoh Soal <i>Game Spring Max!</i>	63
Tabel 4. 4 Rancangan Tampilan <i>Game Spring Max!</i>	66
Tabel 4. 5 Desain Karakter Utama Max.....	70
Tabel 4. 6 Desain Purwarupa <i>Game Spring Max!</i>	73
Tabel 4. 7 Data Parametris <i>Game Spring Max!</i>	77
Tabel 4. 8 Informasi Instrumen Musik Latar <i>Game Spring Max!</i>	79
Tabel 4. 9 Skor Validasi Ahli Media	82
Tabel 4. 10 Saran Ahli Media	83
Tabel 4. 11 Skor Validasi Ahli Materi	83
Tabel 4. 12 Saran Ahli Materi.....	84
Tabel 4. 13 Revisi Media	86
Tabel 4. 14 Revisi Materi.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Menjadi Informan	143
Lampiran 2. Lembar Persetujuan Menjadi Informan	145
Lampiran 3. Lembar Wawancara	146
Lampiran 4. Data Materi dan Soal <i>Game Spring Max!</i>	153
Lampiran 5. Modul Ajar Bahasa Jerman	179
Lampiran 6. Skenario Pembelajaran	190
Lampiran 7. <i>Flowchart Game Spring Max!</i>	200
Lampiran 8. Informasi Sumber Aset	201
Lampiran 9. Informasi Jenis Huruf	220
Lampiran 10. Tampilan <i>Game Spring Max!</i>	223
Lampiran 11. Lembar Instrumen Validasi Ahli Media	229
Lampiran 12. Hasil Uji Validasi Ahli Media	234
Lampiran 13. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	237
Lampiran 14. Hasil Uji Validasi Ahli Materi	241
Lampiran 15. Dokumentasi	243
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian	244
Lampiran 17. Daftar Riwayat Hidup Penulis	246