

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada prinsipnya pembelajaran bahasa Jerman di Indonesia bertujuan agar para peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis untuk berkomunikasi secara sederhana. Salah satu keterampilan yang penting adalah keterampilan berbicara. Keterampilan ini bersifat produktif secara lisan. Berbicara yang dimaksudkan disini ialah berbicara sebagai tujuan. Siswa mampu berbicara (melakukan dialog dengan teman) mengenai suatu benda di dalam kelas. Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam kesulitan berbicara bahasa Jerman seperti, kurangnya kosakata yang didapat, rasa malu untuk berbicara bahasa Jerman dengan teman, kurangnya latihan berbicara secara intensif dan kurangnya motivasi bagi siswa untuk berbicara bahasa Jerman.

Teknik pembelajaran dalam mempelajari bahasa juga sangat menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan berbicara bahasa Jerman. Ada beberapa permainan yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran berbicara sederhana bahasa Jerman, di antaranya terdapat permainan info berantai dan kata mengalir. Pada permainan-permainan ini, siswa bekerjasama dalam kelompok masing-masing sehingga terjadi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menantang. Dengan cara demikian siswa mampu memproduksi kalimat sebanyak-banyaknya dengan kata-kata sendiri.

Sugiyanto (1955:25) menuliskan bahwa bermain merupakan suatu cara untuk perkembangan aspek kognisi yaitu pengetahuan yang luas dan daya nalar anak, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Berdasarkan teori tersebut, dipilih dua permainan dalam penelitian ini, yaitu permainan "info berantai dan kata mengalir". Pada permainan info berantai siswa dapat menyampaikan informasi bahasa Jerman yang diperoleh dari guru kepada teman dengan cara berbisik. Pada permainan ini siswa belum mampu menyampaikan informasi dengan kalimat sendiri. Lain halnya pada permainan

kata mengalir, siswa belajar membuat kalimat dengan kata-kata sendiri, sehingga mampu menyampaikan informasi secara langsung kepada teman dengan kalimat-kalimatnya sendiri. Semua siswa terlibat dalam dua permainan ini, tak terkecuali yang pasif pun turut terlibat karena terbentuk oleh suasana kelas sehingga siswa tampak senang, santai, tidak merasa disuruh membuat kalimat, dan merasa tidak digurui. Penerapan permainan-permainan ini akan dilakukan pada siswa kelas X.5 semester II SMAN 12 Surabaya dengan tema *Schule* (sekolah), sub tema *Gegenstande in der Klasse*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1.1 Metode Permainan

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berbahasa adalah metode permainan. Menurut Suryobroto (2002:149) arti metode adalah sebuah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Metode permainan merupakan metode yang menggunakan permainan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yaitu meningkatkan kemampuan siswa.

Bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan (Semiawan, 2008:20). Berbeda halnya dengan Goetz (2002:918) yang menyebutkan pengertian bermain sebagai berikut : *Spielen ist : ein (bestimmte) Spiel machen.*

Definisi di atas berarti bermain ialah melakukan sebuah permainan. Belajar dengan bermain diharapkan mampu mengakrabkan guru dengan muridnya dan murid dengan sesama murid di dalam proses belajar mengajar sehingga menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan berkesan, selain itu pemahaman siswa tentang suatu konsep tertentu akan mudah diingat. Menurut Sugiyanto (1955:25) bermain merupakan suatu cara untuk perkembangan aspek kognisi yaitu pengetahuan yang luas dan daya nalar anak, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Maka metode permainan yang efektif dalam pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Karena dengan menggunakan metode permainan pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa dan menumbuhkan semangat dalam mempelajari dan menghafalkan kosakata baru (Sapani, 1997:17).

1.2 Permainan Info Berantai

Tujuan dari permainan info berantai ini menurut Suyatno (2004:120) adalah siswa dapat mentransfer sebuah informasi dengan benar dan jelas. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok, yang masing-masing kelompok posisinya berbaris saling membelakangi. Barisan paling belakang diberi sebuah amplop yang berisi informasi. Dengan cukup membaca dan menghafal, secara berantai informasi dibisikkan ke barisan depannya, begitu seterusnya. Barisan terdepan mempresentasikan informasi yang diperolehnya.

Dalam permainan ini diperlukan beberapa alat yaitu amplop, lembar informasi, dapat berupa berita singkat yang tidak terlalu singkat atau terlalu panjang. Cara menerapkannya yaitu : (1) guru memberikan penjelasan singkat tentang kegiatan hari itu, (2) guru membagi siswa ke dalam kelompok, (3) kelompok berbaris ke belakang, (4) guru menunjukkan kartu informasi kepada siswa dibarisan paling belakang, (5) dalam waktu satu menit siswa paling belakang menghafalkan informasi kemudian kartu informasi diminta lagi oleh guru, (6) siswa paling belakang menginformasikan berita tersebut dengan jalan membisikkan pada barisan di depannya, (7) barisan terdepan mempresentasikan informasi yang diperolehnya, (8) guru merefleksikan hasil pembelajaran hari itu.

1.3 Permainan Kata Mengalir

Permainan ini menurut Suyatno (2004:42) dikatakan *kata mengalir* karena dalam prosesnya kata yang diproduksi mengalir sampai membentuk sebuah kalimat. Dalam penelitian ini, yang dalam prosesnya kata yang diproduksi terus mengalir, mulai dari siswa paling kanan menyebutkan satu kata, kemudian dilanjutkan oleh siswa di sebelah kirinya dan seterusnya. Tujuan yang ingin dicapai dari permainan ini adalah cara pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menantang dapat tercapai. Dengan begitu, siswa mampu memproduksi kata sebanyak-banyaknya dengan kata-kata sendiri.

Cara pelaksanaan permainan ini sebagai berikut. Siswa dalam satu kelompok berjajar di depan kelas . satu orang siswa mengambil satu gambar

dan bertanya kepada kelompoknya " *was ist das?*". Kemudian siswa paling kanan dari kelompoknya menyebutkan satu kata, dilanjutkan siswa disebelah kirinya menyebutkan satu kata, dan seterusnya sehingga kata-kata yang dihasilkan dari satu kelompok tersebut merupakan kalimat jawaban yang benar, misalnya " *das ist ein Buch*".

Guru berfungsi sebagai fasilitator. Guru memberikan penjelasan tentang aturan permainan. Setelah penjelasan dipandang cukup, guru dapat memberikan aba-aba pertanda permainan dimulai. Guru melihat alat pengukur waktu dan menyampaikan ke siswa waktu yang disediakan 5 menit atau lebih. Setelah dimuali guru melakukan pengamatan sambil menjaga irama permainan. Siswa dimotivasi agar dapat cepat mengungkapkan sebuah kata. Setelah waktu yang tersedia habis, guru perlu memberitahukan dan menghentikan permainan. Guru bersama siswa mereviu tiap kata yang dihasilkan siswa.

1.4 Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan yang dianggap sulit oleh pembelajar adalah berbicara. Goetz (2002:922) menyebutkan pengertian berbicara sebagai berikut :

Sprechen ist: die Faehigkeit haben, aus einzelnen Lauten Woerter oder Saetze zu bilden.

Definisi tersebut menyebutkan bahwa berbicara adalah sebuah keterampilan mengucapkan kata-kata atau kalimat. Sedangkan berbicara menurut Nurgiyantoro (1988:252) adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan bunyi-bunyi yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara dalam suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur dan kosakata yang bersangkutan. Disamping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dan atau gagasan yang akan disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan

pembicara. Berbicara menurut Tarigan (1984:15) adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah bersifat produktif, di mana seorang pembicara atau dalam kaitannya ini adalah pembelajar harus menguasai kosakata, struktur kalimat, dan masalah yang dibicarakan agar mampu menyampaikan gagasan dan dapat diterima dengan baik oleh pendengar.

1.5 Tes Kemampuan Berbicara

Dikemukakan oleh Nurgiyantoro (1988 : 253) bahwa dalam situasi yang normal, orang melakukan kegiatan berbicara dengan motivasi ingin mengemukakan sesuatu kepada orang lain, atau karena ingin memberikan reaksi terhadap sesuatu yang didengarnya. Pembicaraan dalam situasi yang demikian, kejelasan penuturan tidak semata-mata ditentukan oleh ketepatan bahasa (verbal) yang dipergunakan saja, melainkan amat dibantu oleh unsur paralinguistik seperti gerak-gerakan tertentu, ekspresi wajah, nada suara, dan sebagainya, suatu hal yang tidak ditemui dalam komunikasi tertulis. Hal lain yang memengaruhi keadaan pembicaraan adalah masalah apa yang menjadi topik pembicaraan dan lawan bicara. Kedua hal tersebut merupakan hal yang esensial, dan karenanya harus diperhitungkan dalam tes kemampuan berbicara siswa dalam suatu bahasa.

Dalam hal ini kegiatan berbicara yang bertujuan sebagai motivasi ingin mengungkapkan sesuatu kepada orang lain ataupun memberikan reaksi terhadap sesuatu memerlukan bantuan pula oleh unsur-unsur paralinguistik yaitu gerak-gerakan tertentu, ekspresi wajah, nada suara, dan sebagainya. Selain itu hal yang tak kalah diperhitungkan dalam tes ini adalah masalah topik pembicaraan dan lawan bicara.

Dalam penelitian ini dilakukan tes kemampuan berbicara tingkat penerapan. Tes kemampuan berbicara pada tingkat ini tidak lagi bersifat teoretis, melainkan menghendaki siswa untuk praktik berbicara. Tes tingkat ini

menuntut siswa untuk mampu menerapkan kemampuan berbahasanya untuk berbicara dalam situasi dan masalah tertentu untuk keperluan berkomunikasi. Dalam pengajaran berbicara bahasa asing, cara untuk mengungkap kemampuan berbicara siswa yaitu, setelah siswa diajar pola-pola struktur atau ungkapan-ungkapan yang biasa dipergunakan dalam situasi pembicaraan tertentu, siswa diminta untuk mempraktikkannya dalam situasi yang konkret.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijawab rumusan masalah penelitian. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana penerapan teknik permainan info berantai dan kata mengalir pada keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas X.5 SMA Negeri 12 Surabaya?, 2. Bagaimana hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman melalui penerapan teknik permainan info berantai dan kata mengalir siswa kelas X.5 SMA Negeri 12 Surabaya?'. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut digunakan instrument penelitian berupa tes, yang terdiri atas *pre-test* dan *post-test*.

4.1 Penerapan Teknik Permainan Info Berantai dan Kata Mengalir

Penelitian ini dilaksanakan selama empat minggu dengan pertemuan efektif empat kali tatap muka. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 29 April 2013 yaitu dengan dilaksanakannya *pre-test* dan pelaksanaan pembelajaran. Kemudian pelaksanaan pembelajaran dilanjutkan pada pertemuan kedua sampai dengan pertemuan keempat, yaitu pada tanggal 6,13, dan 20 Mei 2013. Sedangkan *post-test* dilaksanakan pada pertemuan keempat setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran. Dalam pelaksanaan penelitian ini digunakan teknik permainan info berantai dua kali pada pertemuan pertama dan kedua. Selanjutnya digunakan teknik permainan kata mengalir pada pertemuan ketiga dan keempat. Dalam penelitian ini dilakukan pula *pre-test* dan *post-test* yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan

positif, karena setelah mendapat perlakuan dengan suatu teknik pembelajaran muncullah perbedaan hasil belajar.

4.1.1 Pertemuan Pertama

4.1.1.1 *pre-test*

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 29 April 2013. Sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan info berantai dan kata mengalir, pada pertemuan ini siswa terlebih dahulu melakukan *pre-test*. Tes ini dilakukan tanpa adanya perlakuan sama sekali sebelumnya dari guru. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara bahasa jerman. Berikut ini hasil *pre-test* siswa kelas X.5 semester II SMA Negeri 12 Surabaya pada tanggal 29 April 2013.

Siswa melakukan *pre-test* tentang benda-benda di dalam kelas. Siswa maju satu per satu, masing-masing mengambil satu gambar. Siswa mendapatkan pertanyaan "*Was ist das?*" dan "*Wie ist der/die/das?*" mengenai benda pada gambar tersebut.

Guru = X, siswa = Y



X = Was ist das?

Y = Das ist ein Radiergummi?

X = Wie ist der Radiergummi?

Y = Der Radiergummi ist klein?

4.1.1.2 Kegiatan Belajar Mengajar

Setelah diberikan *pre-test*, tahap selanjutnya adalah memberikan perlakuan satu pada siswa yang terdiri dari tahap pendahuluan, inti dan penutup. Dalam hal ini akan digunakan teknik permainan info berantai.

Materi yang akan diberikan pada pertemuan ini adalah tentang kehidupan sekolah dengan sub tema *Gegenstande in der Klasse* berupa macam-macam benda yang ada di dalam kelas. Materi diambil dari buku *Kontakte Deutsch 1*, karena buku inilah yang dipakai dalam pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 12 Surabaya.

a. Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan siswa mendapatkan motivasi mengenai materi yang akan dipelajari yaitu berupa penyamaan persepsi melalui Assoziogramm untuk mengumpulkan kosakata yang berhubungan dengan tema *Gegenstande in der Klasse*. Siswa mulai menjawab pertanyaan *Was gibt es an der Klasse?* Untuk mengumpulkan kosakata benda-benda yang ada di dalam kelas. Dari Assoziogramm tersebut akan diketahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai sub tema tersebut. Apabila siswa menyebutkan satu kosakata menggunakan bahasa Indonesia, maka guru akan menulis kosakata tersebut dengan bahasa Jerman di papan tulis. Dengan demikian secara langsung siswa akan mengetahui bentuk bahasa Jerman dari kosakata bahasa Indonesia yang telah disebutkan.

b. Inti

Pada tahap inti siswa mulai mendapat pertanyaan *was ist das?*. Dari pertanyaan ini siswa tahu bahwa untuk menanyakan suatu benda dalam bahasa Jerman memakai kalimat tanya *was ist das?*. Pertanyaan ini disebutkan sambil menunjuk pada benda yang dimaksud, sehingga siswa mulai menyebutkan kosakata benda-benda di dalam kelas yang telah diketahui sebelumnya. Siswa belajar mengidentifikasi bunyi kosakata bahasa Jerman yaitu *die Klasse, die Tafel, der Tisch, der*

Stuhl, die Tasche, der Schwamm, der Kuli, der Bleistift, das Buch, die Blume, die Schuhe, der Radiergummi, die Lampe, der Schrank, die Wanduhr, die Tur, das Fenster, das Lineal, das Heft, das Kabel, das Tischtuch, die Abbildung, die Armbanduhr, der Bucherschrank, das Mappschen. Kemudian siswa mulai relajar melafalkan bunyi kosa kata bahasa Jerman yang mempunyai susunan huruf ei, eu, ie, ß, ä, ü, ö, sch, spr.

Kemudian siswa relajar menjawab pertanyaan *was ist das?* dengan kalimat lengkap, yang merupakan bentuk *unbestimmter Artiikel*. Jika benda yang ditunjuk hadala meja dan pertanyaannya *was ist das?* maka siswa menjawabnya dengan *das ist ein Tisch*. Selanjutnya siswa mengetahui jika benda tersebut berartikel *der* dan *das* maka menggunakan *ein* dan jika benda tersebut berartikel *die* maka menggunakan *eine*.

Kemudian dilakukan permainan menyusun huruf menjadi sebuah kata. Permainan ini diawali dengan membentuk 8 kelompok. Masing-masing kelompok mendapat beberapa lembar kertas yang berisi huruf. Tugas siswa menyusun huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata bahasa Jerman. Permainan dilakukan empat tahap, masing-masing 2 kelompok. Kata yang digunakan dalam permainan ini yaitu *die Klasse, die Tafel, der Tisch, der Stuhl, die Tasche, der Schwamm, die Blume, die Schuhe*. Jika susunannya benar akan tampak seperti di bawah ini.

1.

K

L

A

S

S

E

2.

T

A

F

E

L

3.

T

I

S

C

H

4.

S

T

U

H

L

5.

T

A

S

C

H

E

6. **S** **C** **H** **W** **A** **M**
M
7. **B** **L** **U** **M** **E**
8. **S** **C** **H** **U** **H** **E**

Permainan ini dilakukan dengan maksud siswa menghafal penulisan kosakata benda-benda dalam bahasa Jerman.

- Setelah itu siswa memulai permainan info berantai. Dalam permainan ini siswa melakukan keterampilan berbicara. Siswa mulai melafalkan kalimat bahasa Jerman yang didengar dari teman. Permainan ini diawali dengan mengorganisasikan siswa ke dalam 6 kelompok belajar sesuai *teknik permainan info berantai* dengan cara memberi kesempatan menyebutkan angka 1-6 dengan bahasa Jerman. Siswa yang mempunyai angka yang sama berkumpul menjadi satu kelompok. Guru memberikan tiga kalimat sederhana kepada masing-masing siswa yang berdiri paling belakang dalam satu kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan kalimat yang berbeda-beda. Tiga kalimat tersebut terdiri dari bentuk *unbestimmter Artikel* dari *artikel der, die, das*, yaitu :

- Das ist ein Tisch. Das ist eine Tafel. Das ist ein Bild
- Das ist ein Stuhl. Das ist eine Blume. Das ist ein Buch
- Das ist ein Schwamm. Das ist eine Tasche. Das ist ein Fenster
- Das ist ein Kuli. Das ist eine Tur. Das ist ein Kabel

5.

Das ist ein Radiergummi. Das ist eine Wanduhr. Das ist ein Lineal

6.

Das ist ein Bleistift. Das ist eine Armbanduhr. Das ist ein Heft

Siswa diberi waktu membaca dan menghafal teks tersebut. Kemudian siswa paling belakang membisikan teks tersebut ke siswa depannya dan seterusnya sampai paling depan. Siswa dibimbing dan diberi waktu untuk menyelesaikan permainan info berantai. Kemudian siswa paling depan dari masing-masing kelompok mengulangi kalimat yang didengarnya dan menuliskannya di papan tulis. Selanjutnya siswa paling belakangpun mengulangi kalimatnya dan menuliskannya di papan tulis. Selanjutnya dicocokkan kalimat dari dua siswa tersebut. Guru memberikan balikan dan seluruh kelompok diminta menyempurnakan jawabannya.

c. Penutup

Pada akhir pelajaran siswa beserta guru melakukan refleksi dengan cara tanya jawab mengenai kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan. Siswa mengingat kembali mengenai kosakata benda-benda di dalam kelas. Siswa mengetahui bagaimana cara menanyakan mengenai suatu benda yang ada di dalam kelas dan menjawabnya dengan *unbestimmter Artikel*. Tidak lupa diberikan pula penghargaan kepada tiap kelompok yang telah menyelesaikan tugas dengan baik dan tertib. Kelebihan dari penerapan teknik permainan info berantai pada pertemuan pertama ini, siswa mampu melafalkan kata benda dalam bahasa Jerman dengan baik, namun masih terdapat kesalahan pada beberapa siswa. Mereka mengucapkan *unbestimmter Artikel* sesuai dengan tulisannya. Misalnya, *ein* yang seharusnya dibaca (ain), tetap dibaca (ein).

4.1.2 Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua tanggal 6 Mei 2013 ini siswa bersama guru mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Materi yang diberikan pada pertemuan kedua ini adalah tentang kehidupan sekolah dengan subtema *Gegenstande in der Klasse* yang berupa *Adjektiv*. Pada pertemuan ini terdapat tiga tahap pembelajaran yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Teknik pembelajaran yang dipakai adalah teknik permainan info berantai.

a. Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan siswa bersama guru membahas kembali materi pada pertemuan sebelumnya yaitu subtema *Gegenstande in der Klasse*. Siswa mendapat pertanyaan *was gibt es an der Klasse?* Kemudian siswa menjawab dengan kosakata benda-benda yang ada di dalam kelas. Hal ini dilakukan agar siswa mampu mengingat kembali kosakata-kosakata tersebut.

Setelah itu siswa diberi pertanyaan *was ist das?* dengan menunjuk pada satu per satu benda-benda di dalam kelas. Pertanyaan ini akan dijawab siswa dengan kalimat yang menggunakan *unbestimmter Artikel*.

b. Inti

Pada pertemuan kedua ini materi yang akan disampaikan adalah *adjektiv*. Untuk mengawali materi ini siswa mendapatkan tugas mengerjakan soal berbentuk wacana tulis tanpa spasi. Soal tersebut yaitu :

DasisteinTisch. DerTischistalt. Eristbillig. DasisteinStuhl.
DerStuhlistneu. Eristteuer. DasisteinetAFEL. DieTafelistsauber.
Sieistlang. dasisteineBlume. DieBlumeistschn. Sieistteuer.
DasisteinBuch. DasBuchistdick. Esistschlecht. DasisteinBild.
DasBildistklein. Esistdunn.

Dari teks ini siswa mempelajari kalimat yang mengandung adjektiv beserta cara penulisannya. Untuk mencocokkan hasil latihan soal wacana tulis tanpa spasi ini dilakukan dengan cara menukarkan jawaban dengan teman sebangku. Dari tugas ini siswa mengenali penulisan kata benda, kata kerja dan kata sifat bahasa Jerman yaitu kata benda harus diawali huruf besar, kata kerja dan kata sifat harus diawali dengan huruf kecil.

Selanjutnya siswa menyebutkan kosakata baru yang terdapat dalam teks tulis yaitu berupa kata sifat *alt, billig, neu, teuer, sauber, lang, schon, dick*, kata bahasa Jerman yang mengantung *ei, eu, ie, ß, ä, ü, ö, sch, spr*.

Tugas selanjutnya yaitu siswa melakukan permainan info berantai. Permainan ini diawali dengan mengorganisasikan siswa ke dalam 6 kelompok belajar sesuai *teknik permainan info berantai* dengan cara memberi kesempatan memilih satu permen dari macam-macam permen. Siswa yang mempunyai permen yang sama berkumpul menjadi satu kelompok. Guru memberikan kalimat sederhana kepada masing-masing siswa yang berdiri paling belakang dalam satu kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan dua kalimat. Permainan info berantai pada pertemuan ini dilakukan sebanyak tiga tahap. Masing-masing tahap terdiri dari dua kelompok. Dua kelompok yang maju pertama yaitu kelompok A dan B. Kelompok A mendapatkan kertas warna merah yang berisi 2 kalimat tanya yaitu :

1. Was ist das?

2. Wie ist der Stuhl?

Kelompok B mendapatkan kertas warna biru
jawaban dari kelompok A yaitu :

2. Der Stuhl ist teuer

1. Das ist ein Stuhl

Sebelum siswa mulai membisikkan kalimat-kalimat tersebut ke temannya, siswa diberi waktu membaca dan menghafal kalimat tersebut. Kemudian siswa paling belakang mulai membisikkan kalimat tersebut ke siswa depannya dan seterusnya sampai paling depan. Setelah permainan ini selesai siswa paling depan dari masing-masing kelompok bertugas mengulangi kalimat yang didengarnya di depan kelas dan menulis kalimat tersebut di papan tulis. Kemudian jawaban tersebut dicocokkan dengan siswa paling belakang dari kelompoknya. Permainan info berantai ini bertujuan membiasakan siswa melafalkan kalimat bahasa Jerman. Setelah mampu melafalkan kalimat bahasa Jerman siswa diharapkan mampu menerapkannya dalam berdialog dengan teman.

Dari permainan info berantai dilanjutkan dengan siswa dari kelompok A dan B tersebut saling berhadapan dan melakukan dialog berpasangan sesuai kalimat yang didapat dari permainan info berantai yaitu siswa dari kelompok A yang bertanya dan kelompok B yang menjawab.

1. Das ist das?

1. Das ist ein Stuhl

1. Wie ist der Stuhl?

2. Der Stuhl ist teuer

Setelah semua siswa menyelesaikan permainan kemudian siswa bersama guru menyempurnakan kekurangan-kekurangan siswa dalam melakukan dialog tersebut.

c. Penutup

Pada akhir pelajaran siswa beserta guru melakukan refleksi dengan cara tanya jawab mengenai kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan. Siswa mengingat kembali mengenai kosakata benda-benda di dalam kelas. Siswa mengetahui bagaimana cara menanyakan mengenai suatu benda yang ada di dalam kelas dan menjawabnya dengan *unbestimmter Artiel*. Siswa mengetahui macam-macam *adjektif* yang digunakan dalam kalimat tentang benda-benda di dalam kelas dan mampu menerapkannya dalam berdialog. Tidak lupa diberikan pula penghargaan kepada tiap kelompok yang telah menyelesaikan tugas dengan baik dan tertib. Kekurangan dari penerapan teknik permainan info berantai pada pertemuan kedua ini adalah pelafalan beberapa siswa yang masih kurang tepat dalam mengucapkan kata *adjektif*. Misalnya, *teuer* dibaca (teur), *schoen* dibaca (skon).

4.1.3 Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga tanggal 13 Mei 2013 ini siswa bersama guru mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Materi yang diberikan pada pertemuan ketiga ini adalah tentang kehidupan sekolah dengan subtema *Gegenstande in der Klasse* yang berupa bentuk *singular* dan *plural* dari benda-benda di dalam kelas. Pada pertemuan ini terdapat tiga tahap pembelajaran yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Teknik pembelajaran yang dipakai adalah teknik permainan kata mengalir.

a. Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan ini siswa mulai membahas kembali materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya yaitu *adjektiv*. Agar siswa mengingat kembali bagaimana penggunaan *adjektiv* dalam kalimat dan penulisan *adjektiv* dalam bahasa Jerman maka siswa diberi pertanyaan *was ist das?* dan *wie ist das Fenster?* Sambil menunjuk pada benda aslinya yang ada di dalam kelas. Jika siswa membaca *groß* maka akan diberi perintah untuk mengejanya, *bitte buchstabieren Sie!*,

maka siswa akan menjawab *groß* maka akan diberi perintah untuk mengejanya, *bitte buchstabieren Sie!*, maka siswa akan menjawab *groß*.

b. Inti

Pada tahap inti siswa akan mulai mempelajari bentuk *singular* dan *plural* dari benda-benda di dalam kelas. Siswa mendapat pertanyaan *was ist das?* untuk benda *singular* dan *wie viele Bucher haben Sie?* untuk benda *plural*.

Dalam mempelajari kata benda bentuk *singular* dan *plural* siswa dibagi menjadi 6 kelompok. Pembagian kelompok diatur dengan masing-masing siswa mendapatkan sebuah kertas bertuliskan sebuah nomor dan dibaliknya terdapat sebuah kata benda. Siswa yang mendapatkan nomor yang sama berkumpul menjadi satu kelompok. Tugas dari masing-masing kelompok adalah menentukan kata benda yang tertulis di kertas masing-masing siswa dalam satu kelompok. Jika yang didapat adalah kata benda *singular* maka tugas siswa adalah mencari bentuk pluralnya dan sebaliknya. Siswa diperbolehkan melihat kamus. Contoh kertas pembagian kelompok sebagai berikut :

Tugas siswa adalah menempelkan kata benda dipapan tulis sesuai kolom *singular* dan *plural*. Kolom tampak seperti dibawah ini :

Singular	Plural
Die Tafel	Die Tafeln
Das Bild	Die Bilder
Der Stuhl	Die Stuhle
Die Tasche	Die Taschen

Dari kolom ini siswa akan lebih mudah mengenali bentuk kata benda *singular* dan *plural*. Selanjutnya siswa belajar melafalkan kosakata

baru di papan tulis yang berupa kata benda *singular* dan *plural*.

Berikut contoh kata benda *singular* dan *plural*.

(singular) die Klasse, die Tafel, der Projektor, der Tisch, der Stuhl, die Tasche, der Schwamm, der Kuli, das Buch, die Blume, der Schuh, der Lehrer, die Lampe, der Schuler, die Schulerin, der Schrank, die Sporttasche, die Wanduhr, die Tür, das Lineal, das Heft, die Abbildung, die Armbanduhr, der Bucherschrank, die Landkarte, das Bild, die Vase.

(plural) die Klassen, die Tafeln, die Projektoren, die Tische, die Stühle, die Taschen, die Schwämme, die Kulis, die Bücher, die Blumen, die Schuhe, die Lehrer, die Lampen, die Schüler, die Schülerinnen, die Schranke, die Sporttaschen, die Wanduhren, die Türen, die Lineale, die Hefte, die Abbildungen, die Armbanduhr, die Bucherschranke, die Landkarten, die Bilder, die Vasen.

Selanjutnya siswa belajar melafalkan bunyi kosa kata bahasa Jerman yang mengandung (*ei, eu, ie, ß, ä, ü, ö, sch, spr*). Setelah itu siswa akan belajar sesuai dengan teknik permainan kata mengalir. Permainan ini dimulai dengan mengorganisasikan siswa ke dalam 6 kelompok belajar sesuai *teknik permainan kata mengalir* dengan cara memberi kesempatan memilih satu permen dari macam-macam permen. Siswa yang mempunyai permen yang sama berkumpul menjadi satu kelompok.

Masing-masing kelompok mendapatkan dua gambar. Masing-masing anggota kelompok menyebutkan satu kata dimulai dari siswa paling kanan sehingga menjadi kalimat yang benar sesuai masing-masing gambar. Ketua kelompok bertugas memegang gambar dan bertanya sesuai gambar tersebut.

c. Penutup

Pada tahap penutup, siswa bersama guru merefleksikan pelajaran yang telah didapat hari ini. Siswa mengingat materi plural dan cara menerapkannya dalam kalimat. Siswa mengetahui cara bertanya dan menjawab mengenai benda-benda di dalam kelas. Tidak lupa guru memberikan penghargaan kepada tiap kelompok yang sudah menjalankan tugas dengan baik dan tertib. Kendala pada pertemuan ini adalah banyaknya siswa yang tidak mempunyai kamus bahasa Jerman sehingga mereka kesulitan dalam menentukan kata benda *singular* dan *Plural*.

4.1.4 Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat tanggal 20 Mei 2013 ini bersama guru mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Materi yang diberikan pada pertemuan keempat ini adalah tentang kehidupan sekolah dengan subtema *Gegenstande in der Klasse* yang berupa bentuk kata ganti berupa *er, sie, es* dari benda-benda di dalam kelas yang berartikel *der, die, das*. Pada pertemuan ini terdapat dua bagian. Bagian pertama adalah kegiatan belajar mengajar yang terdapat tiga tahap pembelajaran yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Bagian kedua yaitu *post test*. Teknik pembelajaran yang dipakai adalah teknik permainan kata mengalir.

4.1.4.1 Kegiatan Belajar Mengajar

a. Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan ini siswa mulai membahas kembali materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya yaitu kata benda bentuk *singular* dan *plural*. Agar siswa mengingat kembali bagaimana penggunaan *singular* dan *plural* dalam bahasa Jerman maka siswa diberi pertanyaan *was ist das?* dan *wie viele die Kulis haben Sie?* sambil menunjuk pada benda aslinya. Jika siswa menjawab *4 Kulis* maka akan diberi perintah

untuk mengejanya, *bitte buchstabieren Sie!*, maka siswa akan menjawab *K u l i s*.

b. Inti

Pada tahap inti siswa belajar penggunaan kata ganti *er, sie, es* pada benda berartikel *der, die, das*.

- Das ist ein Tisch
Der Schrank ist alt
Er ist teuer
- Das ist eine Tafel
Die Tafel ist sauber
Sie ist grob
- Das ist ein Bild
Das Bild ist schoen
Es ist klein
- Das sind Schranke
Die schranke sind alt
Sie sind billig

Setelah itu siswa melafalkan kosakata di papan tulis dan siswa belajar melafalkan bunyi kosakata bahasa Jerman yang mengandung (ei, eu, ie, ß, ä, ü, ö, sch, spr).

Selanjutnya siswa akan melakukan permainan kata mengalir. Siswa diorganisasikan ke dalam 6 kelompok belajar sesuai *teknik permainan kata mengalir* dengan cara memberi kesempatan menyebutkan angka 1-6. siswa yang mempunyai nomor sama berkumpul menjadi satu kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan dua gambar. Masing-masing anggota kelompok menyebutkan satu kata dimulai dari siswa paling kanan sehingga menjadi kalimat yang benar sesuai gambar. Dengan menggunakan kata ganti *er, sie, es*. Ketua kelompok bertugas menanyakan tentang gambar tersebut.

Selanjutnya siswa dibimbing dan diberi waktu untuk menyelesaikan permainan kata mengalir. Setelah permainan selesai guru memberikan balikan dan seluruh kelompok diminta menyempurnakan jawabannya.

c. Penutup

Pada tahap penutup, siswa bersama guru merefleksi pelajaran yang telah didapat hari ini. Siswa mengingat materi kata ganti *er, sie, es* untuk kata benda berartikel *der, die, das* dan cara menerapkannya dalam kalimat. Siswa mengetahui cara bertanya dan menjawab mengenai benda-benda di dalam kelas. Tidak lupa guru memberikan penghargaan kepada tiap kelompok yang sudah menjalankan tugas dengan baik dan tertib walaupun masih terdapat beberapa siswa yang bingung menerapkan penggunaan kata ganti *er, sie, es* pada kata benda berartikel *der, die, das*.

4.2 Analisis Hasil Penelitian

Dari daftar nilai tes siswa tersebut diatas, dinyatakan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas X.5 semester II SMA Negeri 12 Surabaya mengalami peningkatan walaupun ada beberapa siswa yang masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peningkatan nilai ini disebabkan oleh bantuan teknik pembelajaran yaitu teknik permainan info berantai dan kata mengalir. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik permainan info berantai dan kata mengalir dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan materi pelajaran bahasa Jerman khususnya pada keterampilan berbicara. Hal ini disebabkan sebagian dari siswa mengetahui cara pelafalan dan struktur kalimat bahasa Jerman dengan baik. Apabila dibandingkan dengan nilai hasil *pre-test* yang dilaksanakan tanpa perlakuan sama sekali sebelumnya, sebagian besar dari siswa mengalami kesalahan

pada pelafalan dan struktur kalimat bahasa Jerman, terlihat ketika siswa melafalkan kata yang mengandung (ei, eu, ie, ß, ä, ü, ö, sch, spr). Dengan teknik permainan info berantai dan kata mengalir siswa terbiasa mendengar dan berbicara dengan pelafalan yang benar sehingga kesalahan bisa diminimalisir dan dapat meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Jerman khususnya nilai keterampilan berbicara.

Teknik permainan info berantai dan kata mengalir yang dilaksanakan dan dimanfaatkan dengan baik dapat menambah minat dan kreatifitas siswa karena dengan ini siswa mengikuti pelajaran dengan senang dan tidak merasa digurui. Permainan info berantai dan kata mengalir ini disukai siswa karena mereka bisa belajar sambil bermain di dalam kelas bersama teman-temannya sehingga siswa tidak saja dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, rasa malas, dan keruwetan pikiran tetapi juga siswa merasa mendapat hiburan, kesenangan sekaligus pengetahuan baru. Secara tidak langsung materi pelajaran yang diberikan akan lebih mengesankan dan tidak mudah hilang atau terlupakan. Akhirnyaapun tingkat keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa yang diajarkan melalui teknik permainan info berantai dan kata mengalir tersebut dapat lebih meningkat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV, dapat diambil simpulan

1. Teknik permainan info berantai dan kata mengalir dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, yaitu pada keterampilan berbicara. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata kelas yang meningkat.
2. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* rata-rata hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara meningkat dari *pre-test* 33,9 menjadi 65,14 pada *post-test*.

5.2 Saran

Melalui penelitian yang telah dilakukan, dapat disarankan bahwa :

1. Dalam menyampaikan materi pelajaran seorang guru hendaknya lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai teknik pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga menunjang. Salah satunya dengan teknik permainan info berantai dan kata mengalir pada keterampilan berbicara. Melalui teknik permainan ini siswa dapat bermain sambil belajar. Dengan pembelajaran melalui permainan siswa menjadi terkesan, hal tersebut dapat berdampak pada peningkatan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jerman.
2. Diharapkan kepada guru agar lebih tanggap terhadap apa yang dirasakan siswa, apabila siswa terlihat jenuh sebaiknya guru segera mencari solusi agar siswa kembali termotivasi dalam belajar. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan teknik permainan info berantai dan kata mengalir.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin, dkk. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aufderstrabe, Hartmud dkk.2005. *Themen neu Kursbuch I*. Jakarta: Katalis.
- Goetz, Dieter dkk.2002. *Langenscheidts Grosswoerterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Germany: Graphischer Grossbetrieb Poessenck.
- Harjono, Tini dkk. 2010. *Kontakte Deutsch I*. Jakarta: Katalis.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1988. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Sugiyanto T., Mayke. 1998. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC
- Syamsuddin. Prof.Dr.dkk.2007. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung:Rosdakarya.
- Tarigan, H.G.1984. *Pengajaran Berbicara*. Bandung: Angkasa