

KESESUAIAN TEKNIK PERMAINAN *AUTOGRAMMJÄGER* UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN SISWA KELAS X BAHASA MAN BANGKALAN

Hidayanti Sakdiyah

S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
hidayantisakdiyah16020094010@mhs.unesa.ac.id

Fahmi Wahyuningsih

S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id

Abstract

From the result of interview found some problems in speaking skill. Those problems occur in X- Sprache Class in MAN Bangkalan. There are some problems, namely 1) students are not brave to speak German or to express their opinion, 2) students are still minimal in mastering German vocabulary, 3) students are still less motivated in learning foreign languages. Therefore the writer offers a learning technique or method to facilitate students in understanding of learning material. *Autogrammjägerspiel* is one of learning technique that can train speaking skill of student. The problem statement in this article is how the *Autogrammjägerspiel* matches with the German speaking skill. The purpose of discussion in this article is to describe the compatibility of the *Autogrammjägerspiel* with German speaking skill for theme Schule (school) and subtheme Gegenstände in der Schule (objects at school) in X- Sprache Class in MAN Bangkalan. The focus of discussion in this article is limited only to the suitability of the *Autogrammjägerspiel* with German speaking skill for student in X Sprache Class with theme school and subtheme objects at school in MAN Bangkalan. The Method used in this article is literature study. It means writer takes several sources in the form (comparison thinking and analysis from experts) and the results of a questionnaire from a German language teacher. The results of the discussion in this article can be concluded that the *Autogrammjägerspiel* with German speaking skill has a good compatibility. That result get from the questionnaire from German teacher who has a presentage 93,3 % of 100 % . Besides this result is also reinforced by some thoughts from experts and relevant data which proves that the *Autogrammjägerspiel* is matched with German speaking skill.

Keywords: *Autogrammjägerspiel*, game technique, speaking skill

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan menyimak (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*) seperti yang dikemukakan oleh Nida dan Haris (dalam Tarigan, 2015:52).

Menurut Humboldt (dalam Steinig dan Huneka, 2011: 56) "*Das Sprechen ist Ausdruck des Gedanken oder der Empfindung*" maksud dari kalimat tersebut adalah "Berbicara merupakan bentuk ungkapan dari gagasan dan perasaan yang dimiliki oleh seseorang yang ada di dalam pikirannya". Dalam kegiatan mengungkapkan ide atau gagasan, bukanlah sesuatu yang mudah untuk dilakukan oleh peserta didik. Tidak semua peserta didik mampu mengungkapkan ide dan gagasannya secara lisan. Ada sebagian peserta didik yang cenderung tidak mampu untuk berpendapat secara lisan namun menuangkan idenya dalam bentuk tulisan. Untuk mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dibutuhkan suatu keberanian serta beberapa aspek kebahasaan dan non kebahasaan seperti: 1) ketepatan

pelafalan 2) diksi atau pemilihan kata 3) gerak mimik wajah 4) kelancaran pelafalan 5) penguasaan topik dan masih banyak lagi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Hal itulah yang menjadikan keterampilan berbicara menjadi keterampilan berbahasa yang sulit dilakukan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Jerman di sekolah MAN Bangkalan, ditemukan beberapa kendala atau kesulitan yang dialami oleh peserta didik di kelas X Bahasa yaitu diantaranya; 1) peserta didik kurang berani untuk berbicara atau mengungkapkan pendapatnya 2) penguasaan kosakata bahasa Jerman yang masih minim 3) kurangnya motivasi dalam belajar bahasa asing. Hal ini sependapat dengan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa keterampilan berbicara tidak mudah dilakukan oleh peserta didik. MAN Bangkalan merupakan salah satu sekolah yang menjadikan bahasa Jerman tidak hanya sebagai lintas minat namun juga peminatan wajib. Terdapat 9 kelas yang mendapatkan pembelajaran bahasa Jerman. Semuanya dibagi menjadi kelas X, XI dan XII Bahasa, kelas X IPS 1, XI IPS 1 Dan XII IPS 1 kemudian kelas

X IPS 2, XI IPS 2, XII IPS 3 serta kelas X IPS 3, XI IPS 3 dan XII IPS 3. Berdasarkan alasan itulah peneliti memilih MAN Bangkalan. Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman di MAN Bangkalan diketahui bahwa kelas X Bahasa mengalami kesulitan di dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Kesesuaian yang dimaksud dalam artikel ini adalah bahwa teknik permainan *Autogrammjäger* ini sesuai untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman di kelas X Bahasa di MAN Bangkalan dengan tema *Schule* dan subtema *Gegenstände in der Schule* berdasarkan berbagai permasalahan yang dialami dikelastersebut.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan teknik pembelajaran agar pembelajaran lebih bervariasi. Teknik pembelajaran menurut Sanjaya (dalam Suprihatiningrum, 2013: 157) adalah sebuah cara yang digunakan oleh pengajar untuk menerapkan suatu metode pembelajaran. Pendapat ini juga diperkuat oleh Knowles (dalam Suprihatiningrum, 2013: 157) bahwa teknik pembelajaran merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam metode pembelajaran untuk mengatur kegiatan pembelajaran.

Salah satu teknik yang dapat dijadikan referensi untuk melatih keterampilan berbicara ialah teknik permainan *Autogrammjägerspiel*. Menurut Benner (2011: 14) *Autogrammjägerspiel* merupakan salah satu permainan yang melatih keterampilan berbicara peserta didik dengan melakukan permainan memburu tanda tangan yang dilakukan antar peserta didik dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang ada di lembar kerja.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti ingin membuktikan apakah benar bahwa teknik permainan *Autogrammjäger* sesuai untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman. Oleh karena itu dilakukan penelitian artikel dengan judul *Kesesuaian Teknik Permainan Autogrammjäger Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman*.

METODE

Dalam penelitian artikel ini peneliti menggunakan metode studi pustaka sebagai alat pengumpulan data. Hal ini dilakukan karena artikel ini bukan merupakan artikel penelitian tindakan lapangan. Artinya tidak terdapat tindakan penelitian langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data. Namun pengumpulan data dilakukan secara pustaka melalui buku, jurnal, reset dan ensiklopedia. Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan data yang berhubungan dengan topik permasalahan dalam artikel ini.

Studi kepustakaan merupakan kegiatan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan topik permasalahan yang menjadi objek penelitian (Zed, 2008: 17). Sedangkan menurut George (dalam Djiwandono, 2015 : 29) studi pustaka merupakan kegiatan mencari informasi, sumber serta data yang berkaitan dengan variable-variabel utama dalam suatu penelitian.

Selain studi pustaka peneliti menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Angket merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dengan cara membuat daftar pertanyaan secara berurutan yang diajukan kepada responden. Angket tersebut diberikan kepada guru bahasa Jerman setelah peneliti memaparkan langkah- langkah dari penerapan teknik permainan *Autogrammjäger* untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman serta kelebihan dari permainan ini. Angket tersebut akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau pemikiran dan pendapat untuk memperkuat hipotesis dari peneliti bahwa teknik permainan *Autogrammjäger* memiliki kesesuaian dengan keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Menurut Herawan (2019: 75) Angket (Questioner) adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Sedangkan menurut Zainal Arifin (dalam Herawan, 2019: 75) angket adalah instrument penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data dan informasi yang harus dijawab oleh responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya.

Dari beberapa kelebihan yang dimiliki oleh angket maka dalam artikel ini peneliti menggunakan angket jenis skala bertingkat sebagai alat pengumpulan data yang diberikan kepada guru bahasa Jerman sebagai respondennya. Hal ini bertujuan untuk memperkuat hipotesis peneliti dan memperdalam analisis dari artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini ialah contoh lembar kerja (*Arbeitsblatt*) untuk permainan *Autogrammjäger* yang dibuat oleh peneliti dan juga telah divalidasi oleh ahli materi yaitu Frau Fahmi Wahyuningsih selaku dosen S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Dalam lembar kerja ini materi yang digunakan yaitu untuk kelas X Bahasa semester Genap tema *Schule* dan subtema *Gegenständ in der Schule*.

Autogrammjägerspiel:

Carilah orang atau teman yang setuju dengan salah satu pernyataan yang ada di bawah dengan menggunakan kalimat tanya seperti contoh berikut !

Zum Beispiel:

Hast du **einen Projektor** in deinem Haus?

*kata yang ditebali diganti dengan pernyataan yang ada di lembar kerja

Jika kalian telah menemukan orang yang setuju maka minta tanda tangan dari orang tersebut di bagian titik-titik yang telah disediakan.

Kriterien

(kriteria)

Unterschrift

(Tanda Tangan)

Einen Projektor/ LCD	
Einen Tisch	
Viele Bücher	
Ein Deutschwörterbuch	
Einen Stuhl	
Einen Videorekorder	
Einen Bleistift	
Einen Computer	
Eine Tafel	
Einen Fernseher	

Langkah-Langkah Teknik Permainan
Autogramjäger

Aturan permainan:

1. Waktu permainan 15Menit
2. Tujuan permainan yaitu siswa dapat menemukan orang yang sesuai dengan bidang yang ada di lembar kerja(Arbeitsblatt).
3. Setiap bidang tidak boleh diisi oleh tanda tangan yang sama. Artinya satu orang hanya boleh memberikan satu tanda tangan di satu bidang. Jadi siswa harus mencari orang yang berbeda dalam setiap bidang.
4. Tidak boleh curang. Permainan selesai jika siswa mampu mendapatkan sepuluh tanda tangan dari sepuluh orang yangberbeda.

Berikut ini adalah tahap-tahap pelaksanaan permainan Autogramjäger (Autogramjägerspiel) menurut (Benner : 2011: 32) yaitu;

1. Setiap siswa menerima lembar kerja (Arbeitsblatt) yang berisi sepuluh pernyataan yang berbeda. Pernyataan disesuaikan dengan tema dan materi dalam pembelajaran.
2. Setiap siswa menyiapkan pena untuk mendapatkan tanda tangan dan nama orang yang mengisi bidang atau pernyataan di lembarkerja.
3. Setiap siswa mencari seseorang yang setuju di salah satu pernyataan yang ada di lembarkerja.
4. Jika siswa telah menemukan orang yang setuju dari salah satu pernyataan tersebut maka konfirmasi dengan orang yang bersangkutan yaitu dengan meminta tanda tangan orang tersebut. Jika siswa salah menebak atau orang tersebut menjawab “tidak” maka siswa tidak mendapatkan tanda tangan dari orangtersebut.
5. Kemudian siswa pergi ke siswa yang lain dengan pertanyaan lain dan memeriksa apakah pernyataan itu benar atautidak.

6. Permainan berakhir ketika setiap siswa sudah menemukan sepuluh orang berbeda yang telah mengkonfirmasi dengan tangannya di lembar kerja. Oleh karena itu tanda tangan harus berasal dari sepuluh orang yangberbeda.

Autogramjäger merupakan salah satu permainan yang masuk dalam kategori melatih keterampilan berbicara

Dalam Sprachlernspieloleh Judit Szklenór Goethe Institut bahwa terdapat beberapa permainan yang dapat melatih keterampilan berbicara peserta didik, diantaranya yaitu sebagai berikut;

1. *Wendekarten* atau permainan kartureversibel.
2. *Steckbrief* atau permainan lembar faktaatau lembar profil diri.
3. Bingo
4. *Klassensspaziergang* atau permainan jalanankelas
5. *Klassenumrage* atau permainan surveikelas
6. *Plätze Tauschen* atau permainan bergantikursi tempat duduk
7. *Autogrammjäger* atau permainan memburutanda tangan.

Beberapa website yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Jerman juga merekomendasikan permainan *Autogrammjäger* sebagai permainan yang digunakan untuk keterampilan berbicara seperti yang termuat dalam DAF(Deutsch als Fremdsprache) Materialien WEBLOG yang diterbitkan pada 30 September 2015. Beberapa permainan dan metode yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicaraialah;

1. *Bild beschreiben und Wählen* atau memilih dan mendeskripsikan sebuahgambar
2. *Rollenspiel* atau bermain peran
3. *Personen raten spiel* atau permainan menebak orang
4. *Autogrammjäger* atau permainan memburu tanda tangan

Menurut salah satu tokoh terkemuka di bidang pendidikan bahasa Jerman yaitu Tilo Benner (2011: 12) , ia mengungkapkan bahwa terdapat tujuh puluh lebih permainan yang dapat meningkatkan soft skill seseorang diantaranya ialah;

1. *Wanderstab* atau permainan tongkatestafet
2. *Blinde Schatzsuche* atau permainan berburu harta karun
3. *Seilparcous*
4. *Tauschenfüssler* atau permainan kakiseribu
5. *Gruppenstärke*
6. *Hofnarr- Ritter-Bär*
7. *Im Nebelverirrt*
8. *Namensball*atau permainan bolanama
9. *Autogrammjäger* atau permainan memburu tanda tangan.

Salah satu kelebihan permainan Autogramjäger ialah membuat peserta didik atau pembelajar bahasa Jerman saling mengenal satu sama lain. Hal ini sejalan dengan beberapa artikel di sebuah website bahasa Jerman yaitu MINISCH.CH dan ELEANTISCH.DE yang diakses pada tanggal 06 Mei 2020 bahwa

Autogramjägerspiel dikategorikan sebagai Kennenlernenspiel atau permainan untuk saling mengenal satu sama lain. Dalam kegiatan mengenal satu sama lain tentunya siswa melakukan kegiatan berbicara yang secara tidak langsung juga dapat melatih keterampilan berbicara pesertadidik.

Berdasarkan pendapat dari beberapa tokoh para ahli di bidang kebahasaan dan pendidikan serta beberapa website resmi yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Jerman, dapat dipahami bahwa teknik permainan Autogramjäger memiliki kesesuaian dengan keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Hasil Angket dari Guru Bahasa Jerman

Pada tanggal 12 April 2020 peneliti memberikan angket kesesuaian kepada guru bahasa Jerman di MAN Bangkalan yaitu Frau Dian Kurniawati. Angket tersebut berisi tentang kesesuaian antara teknik permainan Autogramjäger dengan keterampilan berbicara bahasa Jerman. Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat dari salah satu pengajar bahasa Jerman yang ada di sekolah. Tentunya pendapat ini juga sangat mendukung dalam penilaian agar tulisan ini tidak subjektif dan mendekati objektif karena dilihat dari sudut pandang yang berbeda. Dari angket tersebut diperoleh persentase 93,3% dari 100%. Hasil angket ini diperoleh setelah peneliti memaparkan bagaimana langkah-langkah penggunaan teknik permainan Autogramjäger jika diterapkan di dalam kelas kepada guru bahasa Jerman serta kelebihan dari teknik permainan Autogramjäger.

Berikut daftar pertanyaan angket dan hasil pemberian skor oleh Frau Dian Kurniawati.

No	Deskriptor	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Teknik permainan <i>Autogrammjäger</i> sesuai digunakan untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman					V
2.	Langkah langkah dalam permainan <i>Autogrammjäger</i> merujuk pada keterampilan berbicara bahasa Jerman					V
3.	Teknik permainan <i>Autogrammjäger</i> memudahkan peserta didik untuk melakukan keterampilan berbicara bahasa Jerman				V	

Total	14
-------	----

Jumlah skor total x 100

$$K = \frac{\text{Skorkeseluruhan}}{15} \times 100$$

$$K = 93,3\%$$

Pada pertanyaan nomor satu responden atau Frau Dian memberikan nilai 5 yang artinya teknik permainan *Autogrammjäger* sangat sesuai digunakan untuk keterampilan berbicara hal ini didasari dengan alasan bahwa di dalam teknik permainan *Autogrammjäger* terdapat kelebihan-kelebihan yang menurut responden relevan dengan keterampilan berbicara.

Pada pertanyaan nomor dua responden atau Frau Dian memberikan nilai 5 yang artinya langkah langkah dalam permainan *Autogrammjägers* sangat sesuai pada keterampilan berbicara. Hal ini didasari dengan alasan bahwa di dalam langkah-langkah permainan *Autogrammjäger* semuanya mengacu atau merujuk agar peserta didik melakukan keterampilan berbicara.

Pada pertanyaan nomor 3 responden atau Frau Dian memberikan nilai 4 yang artinya teknik permainan *Autogrammjäger* memudahkan peserta didik untuk melakukan keterampilan berbicara. Hal ini didasari dengan alasan bahwa di dalam teknik permainan *Autogrammjäger* peserta didik tidak merasa sedang belajar untuk memahami materi karena kegiatan belajar dikombinasikan dengan bermain sehingga akan lebih mudah dan efektif dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru bahasa Jerman, dapat dikatakan jika teknik permainan *Autogramjäger* memiliki kesesuaian dengan keterampilan berbicara bahasa Jerman khususnya di kelas X Bahasa MAN Bangkalan karena di kelas ini siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman berupa kurangnya keberanian peserta didik dalam berbicara dan materi yang diangkat yaitu sesuai mengenai benda benda yang ada di sekolah. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket kesesuaian yang mendekati 100% yaitu 93,3%. Namun peneliti belum bisa memastikan apakah teknik permainan ini juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal itu dikarenakan peneliti belum melakukan penerapan secara langsung penggunaan teknik *Autogramjägerspiel* di dalam kelas. Atau dapat dikatakan bahwa teknik permainan *Autogramjäger* memang sesuai untuk keterampilan berbicara secara teoritis namun belum tentu dapat meningkatkan hasil belajar jika dipraktekkan secara langsung di dalam kelas.

Hubungan Antara Teknik Permainan *Autogramjäger* Dengan Keterampilan Berbicara

Teknik permainan *Autogramjäger* memiliki kelebihan yang dapat membuat guru tertarik untuk menerapkan permainan ini dalam pembelajaran. Beberapa kelebihan permainan ini juga memiliki keterkaitan dengan keterampilan berbicara. Berikut merupakan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh permainan *Autogramjäger*, diantaranya yaitu;

1. Melatih keberanian peserta didik untuk berinteraksi dengan lawan main dengan cara bermain memburu tanda tangan. Salah satu faktor yang dapat membuat seseorang terampil berbicara adalah keberanian dan percaya diri. Dengan adanya permainan memburu tanda tangan ini peserta didik akan dilatih untuk lebih berani dan percaya diri dalam berbicara khususnya bahasa Jerman
2. Melatih keterampilan peserta didik dalam berbicara yaitu dengan menayakan setiap anak yang sesuai dengan bidang yang terdapat di lembar kerja.
3. Peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan siswa yang sama karena dalam permainan ini peserta didik akan berkeliling mencari seseorang yang sesuai dengan bidang yang ada di lembar kerja.

Berdasarkan pemaparan yang sudah dibahas sebelumnya, diketahui jika beberapa kelebihan dari teknik permainan *Autogramjäger* ialah dapat melatih keberanian siswa dalam berbicara. Karena dalam permainan ini, siswa akan berkeliling dan mencari orang yang sesuai dengan pernyataan yang terdapat di lembar kerja atau orang yang menjawab „ya“ dalam setiap pernyataan yang ada di lembar kerja. Tidak hanya itu, siswa juga diharuskan untuk mendapatkan sepuluh orang yang berbeda dalam permainan tersebut. Dengan begitu siswa tidak hanya berbicara dengan siswa yang pandai atau siswa kurang pandai. Namun peserta didik akan mencari orang yang sesuai dengan pernyataan di tabel secara acak. Hal ini tentunya akan melatih dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman pesertadidik.

Selain itu terdapat penelitian telah membuktikan jika teknik permainan ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman. Penelitian tersebut dilakukan oleh Muhammad Syaiful Nurasman Mahasiswa Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “Efektivitas Teknik Permainan *Autogramjäger* Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman”. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Nurasman, hasil belajar peserta didik dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman meningkat. Berdasarkan beberapa pemaparan yang telah dibahas, dapat diasumsikan jika teknik permainan *Autogramjäger* memiliki keterkaitan serta kesesuaian dengan keterampilan berbicara pesertadidik.

Dari hasil angket yang telah diberikan kepada guru bahasa Jerman pun menunjukkan jika teknik

permainan ini memiliki kesesuaian dengan keterampilan berbicara. Hal tersebut bisa diketahui dari langkah-langkah dalam permainan ini merujuk pada kegiatan berbicara. Selain itu teknik ini juga termasuk dalam salah satu permainan untuk melatih keterampilan berbicara menurut (Benner :2011).

Dalam salah satu buku yaitu *Sprachlernspiele Deutsch für den Anfang* yang ditulis oleh Judit Szklenár Goethe Institut bahwa dalam buku tersebut terdapat beberapa permainan yang dapat melatih keterampilan berbicara peserta didik. Salah satu permainan tersebut ialah permainan *Autogramjäger* atau kita sebut permainan memburu tandatangan.

Selain itu beberapa artikel menyebutkan jika permainan *Autogramjäger* atau kita sebut permainan memburu tanda tangan dikategorikan sebagai salah satu permainan untuk saling mengenal satu sama lain (*Kennenlernenspiel*).

Berdasarkan keseluruhan pendapat dari sudut pandang yang berbeda tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa teknik permainan *Autogramjäger* memiliki kesesuaian dengan keterampilan berbicara bahasa Jerman serta dapat dijadikan referensi teknik pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran bahasa Jerman di kelas X Bahasa MAN Bangkalan dengan tema *Schule* dan subtema *Gegenstände in der Schule* untuk menumbuhkan motivasi atau minat belajar peserta didik serta memudahkan peserta didik agar terampil dalam berbicara bahasa Jerman.

PENUTUP

Simpulan

Pembelajaran bahasa Jerman memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*) dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara adalah keterampilan yang paling sulit. Hal ini berdasarakan beberapa pendapat dari para ahli serta hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman terdapat beberapa kendala dan masalah yang dialami oleh kelas X Bahasa dalam keterampilan berbicara. Salah satunya ialah peserta didik kurang berani dalam berbicara atau mengungkapkan secara lisan dalam bahasa Jerman. Untuk mampu mengungkapkan ide secara lisan, di butuhkan suatu keberanian dan kemampuan kosakata bahasa Jerman yang memadai. Salah satu upaya yang dapat memudahkan peserta didik dalam berbicara bahasa Jerman adalah teknik permainan *Autogramjäger*. Menurut (Benner, 2011: 14) Teknik permainan *Autogramjäger* merupakan salah satu permainan yang dapat melatih keterampilan berbicara peserta didik dengan cara berburu tanda tangan diantara peserta didik dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang ada di lembar kerja.

Beberapa para ahli mengatakan jika teknik permainan *Autogramjäger* menjadi kategori salah

satu permainan yang dapat melatih dan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Tokoh tersebut adalah Tilo Benner bahwa beberapa permainan yang dapat melatih keterampilan berbicara peserta didik ialah *Wanderstab* atau permainan tongkat estafet, *Blinde Schatzsuche* atau permainan berburu harta karun, *Tauschenfössler* atau permainan kaki seribu, *Namensball* atau permainan bola nama dan *Autogrammjäger* atau permainan memburu tanda tangan.

Unggahan artikel dari beberapa website yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Jerman seperti DAF (Deutsch als Fremdsprache) Materialien WEBLOG juga merekomendasikan Autogrammjägerspiel untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman karena permainan ini sangat menyenangkan untuk peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat dari sudut pandang yang berbeda tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa teknik permainan *Autogrammjäger* benar-benar sesuai untuk keterampilan berbicara serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jerman khususnya keterampilan berbicara peserta didik.

Saran

Dalam tulisan artikel ini peneliti hanya mengkaji mengenai kesesuaian teknik permainan Autogrammjäger dengan keterampilan berbicara bahasa Jerman melalui studi pustakayang diperoleh dari data yang relevan, pendapat tokoh para ahli dibidangnya dan juga hasil angket dari guru bahasa Jerman. Dari tulisan ini dapat diketahui oleh pembaca jika teknik permainan *Autogrammjäger* memiliki kesesuaian dengan keterampilan berbicara. Namun tidak terdapat pernyataan bahwa *Autogrammjäger* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu diharapkan selanjutnya akan ada penelitian relevan yang dilakukan untuk menerapkan permainan ini di sekolah agar pembaca dapat mengetahui apakah teknik permainan *Autogrammjäger* dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu diharapkan artikel ini dapat membantu pengajar atau guru bahasa Jerman dalam menentukan metode atau teknik pembelajaran. Dan juga diharapkan teknik permainan Autogrammjäger akan menjadi variasi model atau teknik pembelajaran yang dapat digunakan sebagai referensi untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik di dalam kelas.

DAFTAR RUJUKAN

Benner, Tilo. 2011. *105 Spiele zur Förderung der Soft Skill*. Buxtehude: Persen Verlag.
 Dimiyati dan Moedjiono. 1999. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
 Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT. Indeks.
 Djiwandono, M. S. 2008. *Tes Bahasa : Pegangan*

bagi Pengajar Bahasa. Surakarta: Jakarta Indeks.
 Djiwandono, P.I. 2015. *Meneliti Itu Tidak Sulit: Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Deepublish.
 Hamalik. 2008. *Proses Belajar mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
 Hamiyah dan Jauhar. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
 Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif*. Bumi Aksara: Jakarta.
 Herawan, Iwan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, kualitatif dan Mix Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
 Holis, Mohammad. 2020. *62 Rekayasa Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
 Lutfi, Ahmad. 2019. *30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game*. (online) <https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-haridiakses pada 15 Desember 2019>
 Anonim. 2019. *JFF Medien Fur Padagogik*. <https://act-on.jff.de/autogramme-jagen/diakses pada tanggal 3 Mei 2020>.
 Astungkoro, Ronggo. *Survei Dua dari Tiga Anak Bosan Belajar*. <https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/17/07/23/otjb0j425-survei-dua-dari-tiga-siswa-bosan-belajardiakses pada tanggal 15 Desember 2019>
 Anonim. 2015. *Spiele*. <https://deutschlektorinnen.wordpress.com/category/spiele/page/4/diakses pada tanggal 06 Mei 2020>
 Anonim. 2017. *Kennenlernensiele*. <http://www.elefantastisch.de/kennenlernspiele.htm/diakses pada tanggal 06 Mei 2020>
 Anonim. *Spielbox 223 Autogrammjäger*. <https://www.minis.ch/produkt/spielebox-223-autogrammjaeger/diakses pada tanggal 06 Mei 2020>
 Nurasman, Mohammad Syaiful. 2018. *Efektivitas Teknik Permainan Autogrammjäger Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman*. <http://repository.upi.edu/34471/>. Di akses padatanggal 14 Desember 2019.
 Ilham, Muhammad dan Wijayati A.I. 2020. *Keterampilan Berbicara : Pegantar Keterampilan Berbahasa*. Pasuruan: Lembaga Akademik & Resarch Institute.
 Midar G. Arsyad dkk. 1993. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
 Nurasman, Muhammad Syaiful (2018) *Efektivitas Teknik Permainan Autogrammjäger Dalam*

Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Reimann. 1988. Penilaian ZIDS.
- Sadiman, A.M. 2014. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Szklenar, Judit. *Sprachlernspiele Deutsch für Anfang*. München: Blue Print AG.
- Steinig, Wolfgang dan Huneke-Werner. 2011. *Sprachdidaktik Deutsch*. Berlin. Erich Schmidt Verlag.
- Subhayni dkk.2017. *Keterampilan Berbicara*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya.
- Suprihatiningrum, jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz-Media.
- Suyatno. 2004. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*. Jakarta : PT.Grammedia Widiasarana Indonesia.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung:Angkasa.
- . 1983. *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung:Angkasa.