

PENERAPAN METODE PERMAINAN RANKING SATU PADA MATERI KONJUNGSI KOORDINATIF UNTUK KETERAMPILAN MENULIS DEKSRIPSI BAHASA JERMAN KELAS XI IPA 5 SMA NEGERI 1 TARIK

Tahniah Wahyu Priutomo

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
tahniah.19020@mhs.unesa.ac.id

Dwi Imroatu Julaikah

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dwijulaikah@unesa.ac.id

Abstrak

Keterampilan menulis dalam bahasa Jerman merupakan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa kelas XI IPA 5 di SMAN 1 Tarik. Namun, menulis merupakan salah satu keterampilan yang paling kompleks, karena penulis dituntut untuk mengorganisir pemikirannya dalam tulisan yang logis dan terstruktur, dengan memperhatikan kaidah penulisan tertentu. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa siswa kelas IPA 5 sering mengalami kesulitan dalam menulis dan memahami struktur penulisan dalam Bahasa Jerman. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pembelajaran mengenai struktur penulisan. Oleh karena itu, pengajar membutuhkan metode pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis mereka. Metode pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode permainan ranking satu. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana implementasi metode permainan ranking satu dan bagaimana hasil belajar keterampilan menulis deskripsi bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 5 di SMA Negeri 1 Tarik pada materi konjungsi koordinatif?". Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi metode permainan ranking satu dan hasil belajar keterampilan menulis deskripsi bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 5 di SMA Negeri 1 Tarik pada materi konjungsi koordinatif melalui metode permainan ranking satu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena penelitian ini mendeskripsikan implementasi dan hasil belajar siswa dalam bentuk tulisan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan ranking satu dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis siswa pada materi konjungsi koordinatif. Hal ini terlihat dari tingkat ketuntasan nilai siswa yang mencapai 66% dengan predikat *sehr gut*, *gut*, *befriedigend*, dan *ausreichend*.

Kata Kunci: Keterampilan Menulis, Metode Permainan Ranking Satu dan Hasil Belajar.

Abstract

German writing skill is a competency that must be achieved by students in class XI IPA 5 at SMAN 1 Tarik. However, writing is one of the most complex skills because it requires writers to organize their thoughts in a logical and structured manner while adhering to specific writing rules. Based on observations, it is evident that students in IPA 5 often encounter difficulties in writing and understanding the structure of German writing. This can be attributed to a lack of knowledge regarding writing structure. Hence, teachers require innovative learning methods to assist students in improving their writing skills. The learning method employed in this study is the ranking one game method. The research problem formulated for this study is "How is the implementation of the ranking one game method and what are the learning outcomes in German descriptive writing skills for class XI IPA 5 students at SMA Negeri 1 Tarik in coordinative conjunction material?" The objective of this study is to describe the implementation of the ranking one game method and analyze the learning outcomes of German descriptive writing skills for class XI IPA 5 students at SMA Negeri 1 Tarik in coordinative conjunction material through the ranking one game method. This research adopts a qualitative approach to describe the implementation process and students' learning outcomes in the form of descriptive writing. The results indicate that the ranking one game method can significantly enhance students' understanding and writing skills in coordinative conjunctions. This is evident from the overall score, which reached 66% with the predicate *sehr gut*, *gut*, *befriedigend*, and *ausreichend*.

Keywords: writing skills, "ranking satu" game method, learning outcomes

Auszug

Schreibfertigkeiten in Deutsch sind eine Kompetenz, die von Schülern der Klasse XI IPA 5 an der SMAN 1 Tarik erreicht werden muss. Schreiben ist jedoch eine der komplexesten Fertigkeiten, da Schriftsteller ihre

Gedanken logisch und strukturiert organisieren und dabei bestimmte Schreibregeln einhalten müssen. Basierend auf den Beobachtungsergebnissen ist bekannt, dass die Schüler in IPA 5 oft Schwierigkeiten beim Schreiben und Verstehen der Struktur des Schreibens in Deutsch haben. Das liegt an schwierigen Unterricht über die Schreibstruktur. Deshalb benötigt die Lehrerin innovative Lernmethoden, die den Schülern helfen, ihre Schreibfertigkeiten zu verbessern. In dieser Untersuchung anwendung Lernmethode ist die 'Ranking Satu' Spielmethode. Die Formulierung des Problems in dieser Untersuchung lautet: "Wie ist die Implementierung der 'Ranking Satu' Spielmethode und wie sind die Lernergebnisse der deutschen Beschreibungs-Schreibfertigkeiten von Schülern der Klasse XI IPA 5 an der SMA Negeri 1 Tarik mit dem Thema der koordinativen Konjunktionen?". Die Ziele dieser Untersuchung sind, die Implementierung der 'Ranking Satu' Spielmethode zu beschreiben und die Lernergebnisse der deutschen Beschreibungs-Schreibfertigkeiten der Klasse XI IPA 5 an der SMAN 1 Tarik mit dem Thema Koordinativen Konjunktionen zu beschreiben. Die Forschungsmethode ist qualitative Deskriptive, so dass die erhaltenen Daten deskriptiv beschrieben werden. Die Ergebnisse zeigen, dass die "Ranking Satu" Spielmethode das Verständnis und die Schreibfähigkeiten der Schüler in koordinativen Konjunktionen verbessern kann und der Gesamtpunktzahl, bei der die Prädikate "sehr gut", "gut", "befriedigend" und "ausreichend" insgesamt 66 % erreicht.

Keywords: Schreibfertigkeiten, 'Ranking Satu' Spielmethode, Lernergebnisse

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Jerman telah masuk pada muatan lokal kurikulum yang telah diatur melalui Permendikbud Ristek No.56 pada jenjang SMA/MA diseluruh Indonesia, salah satunya adalah SMA Negeri 1 Tarik. Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat aspek keterampilan yang dapat menjadi tolok ukur kemampuan siswa, yaitu keterampilan membaca (*lesefertigkeit*), keterampilan berbicara (*sprechfertigkeit*), keterampilan menyimak (*hörfertigkeit*) dan keterampilan menulis (*schreibfertigkeit*). Salah satu keterampilan yang paling sulit dan kompleks adalah keterampilan menulis karena penulis dituntut untuk mengorganisasikan isi pikirannya dalam sebuah tulisan secara logis dan terstruktur (Dalman, 2:2021). Keterampilan menulis dalam bahasa Jerman menjadi kompetensi yang harus dicapai oleh siswa kelas XI IPA 5 SMAN 1 Tarik. Keterampilan ini telah ditetapkan sesuai dengan silabus kurikulum 2013 yang menyatakan bahwa keterampilan menulis siswa sekolah menengah berada pada tingkat A1 hingga A2.

Setelah melakukan observasi yang dilaksanakan ketika PLP pada bulan Agustus hingga November diketahui bahwa rendahnya keterampilan menulis siswa disebabkan oleh kurangnya pengetahuan terhadap struktur bahasa Jerman seperti gramatik. Observasi ini juga didukung oleh kuisisioner pada saat pra penelitian dengan responden yaitu siswa kelas XI IPA 5 yang berjumlah 36 siswa. Kuisisioner ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran bahasa jerman serta keterampilan menulis siswa. Dari hasil kuisisioner tersebut, terlihat bahwa pengajar telah mengaplikasikan beragam metode pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Jerman, termasuk ceramah, tugas, permainan, kerja kelompok, dan presentasi. Namun, terdapat kekurangan dalam penggunaan metode permainan, terutama untuk melatih keterampilan menulis siswa dengan menggunakan struktur

bahasa Jerman. Selain itu, materi struktur atau tata bahasa dalam Bahasa Jerman juga jarang diajarkan secara intensif di dalam kelas, yang menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam menulis dan memahami struktur penulisan Bahasa Jerman.

Menurut Julaiyah (2017), pembelajaran Bahasa Jerman di SMA harus menarik, karena suasana kelas yang menyenangkan dapat memotivasi siswa dalam mempelajari bahasa tersebut. Oleh karena itu, setelah menyadari adanya permasalahan dalam keterampilan menulis siswa, perlu dilakukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih menyenangkan. Darmadi menyatakan bahwa (2017:175) Metode pembelajaran merupakan teknik penyajian bahan pelajaran yang telah dikuasai oleh guru kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok agar pelajaran tersebut dapat dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Metode pembelajaran yang menjadi inovasi untuk mempelajari struktur dan keterampilan menulis yaitu metode permainan ranking satu. Metode permainan ranking satu menurut Maslani (2016:1016) merupakan versi modifikasi dari kegiatan cerdas cermat yang didesain untuk meningkatkan dan menilai kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Didukung oleh pendapat Situmorang (2016) Permainan ranking satu merupakan pembelajaran gamifikasi evaluatif yang dirancang oleh pendidik dengan tujuan utama untuk mengukur pencapaian hasil pembelajaran, sekaligus memupuk suasana yang penuh dengan keceriaan dan kompetisi yang sehat.

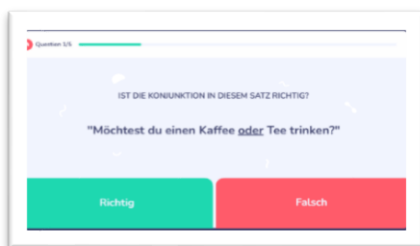
Metode permainan ranking satu dapat diterapkan jika tema ataupun materi pada pembelajaran sudah sesuai dengan aspek keterampilan menulis. Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan dalam pembelajaran struktur. Salah satu materi struktur yang dipelajari oleh kelas XI ialah konjungsi koordinatif. Konjungsi menurut Duden Grammatik merupakan "Die Konjunktion verbindet zwei äußere Bestandteile eines Satzes: Substantive,

Adjektive oder auch Sätze” yang artinya adalah konjungsi menghubungkan dua anggota diluar kalimat seperti kata sifat, kata benda atau kalimat. Adapun konjungsi koordinatif memiliki makna tata bahasa sederhana karena menghubungkan klausa yang memiliki kedudukan sama dan tidak mengubah posisi kata kerja. Konjungsi koordinatif yang akan menjadi pembelajaran siswa terdiri dari lima jenis yaitu *aber, denn, und, oder* dan *sondern*. Dengan mempelajari struktur konjungsi koordinatif yang didukung oleh penerapan metode permainan ranking satu, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi.

Keterampilan menulis deskripsi menurut Dalman (2016:94) adalah menyusun sebuah teks yang menggambarkan suatu objek atau peristiwa secara jelas dan komprehensif, menggunakan bahasa yang jernih dan terperinci, sehingga menimbulkan rasa mendalam pada pembaca, seolah-olah mereka merasakan atau mengalami secara langsung apa yang digambarkan oleh penulis. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, siswa akan belajar mendeskripsikan dan mengembangkan sebuah cerita dengan mengaplikasikan konjungsi didalamnya.

Adapun langkah-langkah metode permainan ranking satu dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membantu keterampilan menulis deskripsi siswa didasarkan oleh pendapat Grafura dan Wijayanti (2014:60-61) yang terdiri atas tiga tahap:

1. Kegiatan Awal
Guru akan mengobservasi kelas dan menyiapkan bahan pengajaran sesuai tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, guru memperkenalkan permainan ranking satu dan memberikan instruksi aturan serta metode dengan jelas.
2. Kegiatan Inti
 - a) Guru akan menyampaikan pertanyaan sesuai materi pembelajaran yang dituju, dengan waktu yang telah ditentukan. Bentuk soal pertama yang diberikan pada peserta didik, yaitu *richtig oder falsch*.



Gambar 1 Soal Richtig oder Falsch

Kemudian soal jenis kedua merupakan *lücke füllen* atau mengisi kalimat rumpang



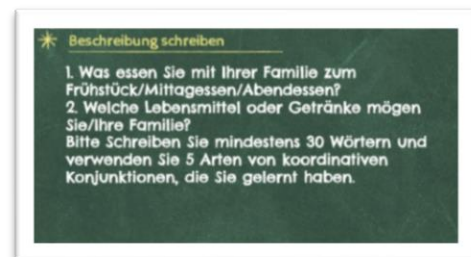
Gambar 2 Soal lücke füllen

Kemudian soal jenis ketiga merupakan *wörter sortieren* atau mengurutkan kata



Gambar 3 Soal wörter sortieren

Soal terakhir adalah soal untuk menulis deskripsi



Gambar 4 Menulis Deskripsi

- b) Peserta didik dapat menuliskan jawaban pada satu lembar kertas sesuai dengan waktu yang telah diberikan dan mengangkat kertas tersebut diatas kepala



Gambar 5 Metode Permainan Ranking Satu

3. Kegiatan Akhir
Guru akan menemukan dua atau tiga peserta didik terbaik dan memberikan kesempatan kepada

mereka untuk memberikan kesimpulan pada materi yang telah dijelaskan.

Dengan demikian, pemilihan inovasi metode permainan ranking satu ini didasari oleh tiga faktor utama, yaitu desain pembelajaran, intervensi, dan hasil belajar. Desain pembelajaran mencakup relevansi langkah penerapan dan aspek keterampilan yang dituju. Intervensi digunakan untuk memodifikasi pembelajaran. Hasil belajar bertujuan untuk memperoleh ilmu dan pemahaman mengenai struktur penulisan. Metode ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur konjungsi dan mengasah keterampilan menulis deskripsi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Metode tersebut dipilih bertujuan untuk menjabarkan dan mendeskripsikan proses pembelajaran keterampilan menulis deskripsi pada materi konjungsi koordinatif dengan menggunakan metode permainan ranking satu. Adapun sumber data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Tarik yang berjumlah 36 siswa dan data penelitian yang akan didapatkan dan diolah pada penelitian ini adalah data hasil observasi pembelajaran dan hasil belajar peserta didik baik sebelum menggunakan metode dan setelah menggunakan metode. Kedua data ini juga akan dilengkapi dengan instrumen penelitian non tes, yaitu lembar observasi dan instrumen penelitian tes berupa soal keterampilan menulis.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dua kali dengan dua cara berbeda. Pertama, melalui observasi selama kegiatan pembelajaran sebelum menerapkan metode permainan ranking satu. Kedua, melalui tes keterampilan menulis baik sebelum ataupun sesudah menggunakan metode tersebut.

Adapun untuk analisis data akan dilakukan dengan proses analisis data kualitatif yang didasarkan oleh teori Miles dan Huberman pada 3 alur kegiatan, yang terdiri dari:

1. Pengumpulan Data
Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi dan proses pembelajaran pada dua kali pertemuan. Kegiatan observasi akan dihimpun dalam bentuk lembar observasi dan yang selanjutnya akan dideskripsikan secara tertulis
2. Penyajian Data
Peneliti akan menyajikan hasil observasi, hasil belajar dan foto dokumentasi dalam bentuk tulisan deskripsi yang telah dianalisis untuk memperoleh informasi mengenai penerapan metode permainan ranking satu terhadap keterampilan menulis deskripsi siswa
3. Penarikan Kesimpulan

Dalam proses ini peneliti akan memberikan tafsiran berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan dan memberikan jawaban pada setiap rumusan masalah yang telah dituliskan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 22 Mei 2023 dan 23 Mei 2023 di kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Tarik. Pada setiap pertemuan dilakukan observasi oleh observer dan tes keterampilan menulis oleh siswa sesuai dengan instrument yang telah tervalidasi.

1. Pertemuan I

Dilaksanakan pada hari Senin, 22 Mei 2023, jam ke 8-9 dengan alokasi waktu 40 menit. Pada pertemuan 1 guru menjelaskan materi konjungsi koordinatif tanpa menerapkan metode permainan ranking satu. Pada saat melakukan kegiatan pembelajaran terdapat observer yang akan menilai bagaimana guru menjadi fasilitator pembelajaran didalam kelas.

Data observasi yang didapatkan ialah sebagai berikut:

Kode	Aspek yang dinilai	Nilai				Ket
		1	2	3	4	
Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan berdoa				√	4
	Guru melakukan Presensi sebelum memulai pembelajaran				√	4
	Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran di materi konjungsi koordinatif pada tema Essen und Trinken			√		3
	Guru melakukan ice breaking			√		3

	kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai					
Kegiatan Inti	Guru akan memberikan stimulus kepada siswa dengan bertanya mengenai materi yang akan dipelajari			√		4
	Guru dapat menjelaskan materi dengan mudah dan dapat dipahami (guru menguasai materi)			√		3
	Guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran			√		3
	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa			√		3
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya			√		3
	Guru memberikan apresiasi kepada siswa			√		4
	Guru akan membagikan soal evaluasi kepada siswa dan membimbing mereka sebelum mengerjakan soal evaluasi tersebut			√		3

Penutup	Guru akan bertanya kembali kepada peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari dan akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya			√		3
	Guru akan menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya			√		3
	Guru akan menutup pelajaran dengan berdoa Bersama-sama				√	4
	Jumlah			27	20	47
	Presentase			48 %	36%	84 %

Tabel 1 Lembar Observasi Pertemuan Pertama

Pada table diatas menunjukkan penilaian pembelajaran oleh observer pada pertemuan pertama tanpa menggunakan metode permainan. Total penilaian yang diberikan oleh observer adalah 56. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui presentasi kesesuaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil analisis pada pertemuan pertama diketahui bahwa perolehan presentase pada kategori baik dengan poin 3 mendapatkan sebanyak 27 poin atau 48 % dan pada kategori sangat baik dengan poin 4 mendapatkan 20 poin atau 36%. Setelah dikonversikan kedalam skala kriteria interpretasi dapat disimpulkan bahwa hasil analisis observasi pembelajaran pada pertemuan pertama masuk dalam kriteria baik yaitu dengan poin terbesar 84%.

2. Pertemuan II

Dilaksanakan pada hari Selasa, 23 Mei 2023 jam ke 1-2 dengan alokasi waktu 40 menit. Pada pertemuan 2 guru menjelaskan materi konjungsi koordinatif dengan menerapkan metode permainan ranking satu. Pada saat melakukan

kegiatan pembelajaran terdapat observer yang akan menilai bagaimana guru menjadi fasilitator pembelajaran didalam kelas dan menerapkan langkah-langkah metode permainan ranking satu yang sesuai dengan teori Grafuran dan Wijayanti (2021).

Data observasi yang didapatkan ialah sebagai berikut:

Kode	Aspek yang dinilai	Nilai				Ket
		1	2	3	4	
Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan berdoa				√	4
	Guru melakukan Presensi sebelum memulai pembelajaran				√	4
	Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran di materi konjungsi koordinatif pada tema Essen und Trinken			√		3
	Guru memberikan motivasi kepada siswa		√			2
	Guru akan memperkenalkan metode permainan ranking satu terhadap peserta didik			√		3
	Guru akan membacakan peraturan permainan kepada peserta didik dan mempersilahkan peserta didik untuk bertanya			√		3

kembali sebelum permainan dimulai					
Guru akan membagikan kertas HVS kepada siswa sebagai media untuk menulis jawaban			√		4
Guru akan memberi intruksi, membimbing dan memulai permainan pada setiap babak			√		3
Guru menjadi fasilitator pembelajaran pada permainan babak pertama yaitu <i>richtig oder falsch</i>			√		3
Guru menjadi fasilitator pembelajaran pada permainan babak pertama yaitu <i>Lucke füllen</i>			√		3
Guru menjadi fasilitator pembelajaran pada permainan babak pertama yaitu <i>Wörter sortieren</i>			√		3
Pada babak terakhir guru akan memberikan tes menulis yang akan dikerjakan oleh siswa			√		3

	dan guru dapat membimbing siswa dalam mengerjakan tes					
	Guru memberi reward kepada peserta didik		√		3	
Penutup	Guru akan bertanya kembali kepada peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari		√		3	
	Guru juga akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami		√		3	
	Guru akan menutup pelajaran dengan berdoa Bersama-sama			√	4	
	Jumlah		2	33	16	51
	Presentase		3 %	51,5 %	25 %	79,6 %

Tabel 2 Lembar observasi pertemuan 2

Pada table diatas menunjukkan penilaian pembelajaran oleh observer pada pertemuan kedua dengan diterapkannya tanpa menggunakan metode permainan. Total penilaian yang diberikan oleh observer adalah 64. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui presentasi kesesuaian pembelajaran metode permainan ranking satu yang dilakukan oleh guru. Hasil analisis pada pertemuan kedua diketahui bahwa perolehan presentase pada kategori cukup dengan poin 2 dengan presentase 3% pada kategori baik dengan poin 3 mendapatkan sebanyak 33 poin atau 51,5 % dan pada kategori sangat baik dengan poin 4 mendapatkan 16 poin atau 25%. Setelah

dikonversikan kedalam skala kriteria interpretasi dapat disimpulkan bahwa hasil analisis observasi pembelajaran pada pertemuan pertama masuk dalam kriteria baik yaitu dengan poin terbesar 79,6%.

Hasil Belajar Siswa

Data yang digunakan pada penelitian ini berupa hasil belajar keterampilan menulis deskripsi pada materi konjungsi koordinatif. Hasil belajar pertemuan pertama diambil dari nilai evaluasi sebelum penggunaan metode dan hasil belajar kedua diambil dari nilai tes setelah diterapkannya penggunaan metode. Penilaian hasil belajar ini didapatkan melalui model penilaian milik *Goethe Insititute, Pruefungstraining FIT A1* yang kemudian disesuaikan kembali dengan penilaian yang dibutuhkan.

Nilai	Keterangan Kompetensi
<i>Kommunikativ Gestaltung</i>	
3 punkte	Teks yang dihasilkan sesuai dengan perintah penulisan yaitu menggunakan 4-5 konjungsi dan jumlah yang diperlukan dari 30 kata telah tercapai
2 punkte	Teks yang dihasilkan sebagian besar sesuai dengan petunjuk penulisan yaitu menggunakan 3-4 konjungsi dan jumlah kata yang dibutuhkan antara 20 hingga 30 yang telah tercapai
1 punkte	Teks yang dihasilkan sampai batas tertentu sesuai dengan perintah penulisan yaitu menggunakan 2-3 konjungsi dan kalimatnya telalu pendek kurang dari 20 kata dan diambil tanpa perubahan dari <i>template</i>
0 punkte	Teks yang dihasilkan tidak sesuai dengan perintah penulisan. Dalam hal ini seluruh bagian penulisan ujian akan ditandai dengan nilai 0
<i>Formale Richtigkeit</i>	
3 punkte	Tidak ada kesalahan ejaan atau tanda baca dan tidak mengganggu pemahaman
2 punkte	Terdapat beberapa kesalahan pada ejaan atau tanda baca dan hanya sedikit mengganggu pemahaman
1 punkte	Terdapat beberapa kesalahan pada ejaan atau tanda baca dan mengganggu pemahaman yang signifikan
0 punkte	Terdapat banyak kesalahan dan tanda baca sehingga isinya tidak adapat dipahami

Lalu perhitungan nilai dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang kemudian dibagi dengan total skor maksimal dan dikalikan 100. Adapun rumus penyekoran dari perhitungan tersebut sebagai berikut:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Setelah mendapatkan nilai siswa, nilai tersebut akan dikonversi ke dalam skala penilaian yang didasarkan pada ketentuan Kemdikbud (19: 2021) yang tercantum dalam buku konversi dan matrikulasi sistem pendidikan internasional ke satuan pendidikan nasional di SMA. Berikut adalah skala penilaian yang digunakan:

Skala Nilai	Nilai Huruf	Grade Description	Presentase/Konversi
4.0	A+	<i>Sehr Gut (Very Good)</i>	91 – 100
3.0	A	<i>Gut (Good)</i>	86 – 90
2.0	B	<i>Befriedigend (Satisfactory)</i>	81 – 85
1.0	C	<i>Ausreichend (Sufficient)</i>	75 – 80
0.0	F	<i>Nicht Ausreichend (Insufficient)</i>	< 75

Berdasarkan hasil evaluasi dan tes pada setiap pertemuan yang telah dilakukan, maka dapat diketahui nilai peserta didik disetiap pertemuan. Berikut merupakan nilai peserta didik secara keseluruhan mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua

NAMA	PERTEMUAN	
	I	II
ATW	50	75
AM	50	33
ARP	17	17
AP	83	83
ALP	42	75
AK	83	83
AAR	75	75
CWS	100	83
DRP	67	83
DAR	67	83
DPR	42	75
EP	42	42
FSC	33	67
FDA	50	75
IET	59	67
KRA	75	92
LRNH	0	50
MSF	59	67
MSA	0	83
MZ	83	83
MFAF	42	67
MAR	67	83
NAA	59	83
NH	67	75
NM	50	83
RYP	83	83
RTA	75	67
RZ	83	83
RGS	42	67

RNS	100	83
SFM	42	67
SFAL	67	67
SPA	0	83
SW	50	92
YDA	83	83
ZSRP	83	92
Jumlah	2070	2649
Rata-rata	57,5	73,58

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa

1. Pertemuan I

Diketahui dari 33 siswa yang mengikuti tes, terdapat 21 siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas dengan kategori *nicht ausreichend* dan 12 siswa yang tuntas dengan rincian 3 siswa mendapatkan kategori *ausreichend*, 7 siswa mendapatkan kategori *befriedigend* dan 2 siswa mendapatkan kategori *sehr gut*. Presentase ketuntasan pada pertemuan ini hanya 33%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis dan menerapkan konjungsi koordinatif

2. Pertemuan II

Dari 36 peserta didik yang mengikuti tes, terdapat 24 siswa yang memperoleh nilai tuntas dengan rincian 3 siswa mendapatkan kategori *sehr gut*, 15 siswa mendapatkan kategori *befriedigend*, 6 siswa mendapatkan kategori *ausreichend* dan terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas dengan kategori *nicht ausreichend*. Presentase ketuntasan pada pertemuan ini sebesar 66%.

Dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama ketika tidak menggunakan metode permainan ranking satu, mayoritas siswa dengan presentase 64% masih memiliki kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan menerapkan keterampilannya dan beberapa siswa lainnya menunjukkan bahwa mereka memiliki pemahaman dan penerapan keterampilan yang baik, namun perlu perbaikan untuk tetap dapat memahami materi pembelajaran. Sementara itu, pada pertemuan kedua setelah diterapkannya metode permainan ranking satu, pemahaman dan keterampilan siswa terkait materi yang telah diajarkan mengalami kemajuan. Hal ini dapat dilihat dari mayoritas siswa dengan presentase 66% yang berhasil mendapatkan nilai tuntas dengan predikat *sehr Gut*, *befriedigend* dan *ausreichend*

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan metode permainan ranking satu pada materi konjungsi koordinatif untuk keterampilan menulis deskripsi bahasa jerman kelas xii ipa

5 SMA Negeri 1 Tarik dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode permainan ranking satu yang didasari oleh Grafura dan Wijayanti dapat diterapkan dengan baik. Hal ini didasari oleh hasil total lembar observasi pembelajaran dengan presentase sebesar 79,68 % yang mana guru dapat membimbing dan menjadi fasilitator didalam pembelajaran dengan baik.
2. Hasil belajar siswa pada pertemuan pertama tanpa penerapan metode menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki pemahaman dan penerapan keterampilan menulis pada materi pembelajaran yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan ketidaktuntasan hasil belajar dengan presentase sebesar 64%. Adapun pada pertemuan kedua ketika telah menerapkan metode permainan ranking satu, pemahaman dan keterampilan menulis siswa terhadap materi konjungsi mengalami kemajuan. Hal ini ditunjukkan dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa yang mencapai 66%.

Oleh karena itu, penerapan metode permainan ranking satu dapat digunakan untuk membantu siswa belajar pada materi struktur, salah satunya adalah konjungsi koordinatif dan menerapkannya pada keterampilan menulis.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan manfaat teoritis yang telah diuraikan oleh peneliti, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Metode permainan ranking satu cukup baik diterapkan pada pembelajaran keterampilan menulis karena guru dapat dengan mudah membangun pembelajaran interaktif pada materi struktur.
2. Penerapan metode permainan ranking satu dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan kefokusannya siswa dalam mempelajari struktur bahasa Jerman dengan menyenangkan
3. Penerapan metode ini dapat menjadi inovasi guru untuk pembelajaran didalam kelas dengan topik dan materi yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

Belajar Siswa Akuntansi SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

[Dalman.2021.Keterampilan Menulis . In Google Books. Rajawali Press. \[https://books.google.com/books/about/Keterampilan_Menulis_Rajawali_Pers.html?hl=id&id=3-cdEAAAQBAJ\]\(https://books.google.com/books/about/Keterampilan_Menulis_Rajawali_Pers.html?hl=id&id=3-cdEAAAQBAJ\)](https://books.google.com/books/about/Keterampilan_Menulis_Rajawali_Pers.html?hl=id&id=3-cdEAAAQBAJ)

Dalman.2016, March. Keterampilan Menulis (5th ed.).PT RajaGrafindo

Darmadi, H., & MM, M.2018.Penerapan metode permainan bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi siswa Asyiknya Belajar Sambil Bermain. (n.d.). (n.p.): Guepedia

Grafura, Lubis dan Wijayanti, Ari.2014. "Metode Strategi Pembelajaran yang Unik". Jogjakarta. Arruzmedia

Grammatik, D. 2009. Duden. *Die Grammatik*, 7

Julaikah, D. I. (2017). MENGHADIRKAN FILM DALAM PEMBELAJARAN BAHASA `JERMAN SEBAGAI BAHASA ASING (DEUTSCH ALS FREMDSPRACHE). *Paramasastra : Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1). <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v4n1.p%p>

Maslani, M. 2016. Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui permainan (game) ranking I pada materi norma dalam kehidupan bersama di kelas VII A SMPN 4 pelaihari. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 1010-1020

Situmorang, M. 2016. Pengaruh Permainan Rangkaing 1 Berbantuan Media Kartu terhadap Hasil