

Media Segitiga Domino untuk Melatih Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman

Fildzah Ajrina Ishtigfari Nandya

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
fildzahnandya@ymail.com

Abstrak

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Namun 80,77% menyatakan merasa kesulitan dalam menulis karangan sederhana, untuk itu perlu adanya sebuah media yang dapat membantu siswa dalam memilih kosa kata hingga merangkai kosa kata menjadi kalimat dan kalimat menjadi paragraf. Media kartu dalam penelitian ini diadaptasi dari kartu *Schubitrix* atau Triomino, yang mengandung kosa kata. Perbedaan kartu segitiga domino dan kartu *Schubitrix* atau Triomino adalah adanya gambar ilustrasi untuk menjelaskan arti dari kata kerja pada kartu. Penelitian ini memiliki rumusan masalah “Bagaimana mengembangkan media Segitiga Domino untuk keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman?” dan bertujuan Mendeskripsikan proses pengembangan media segitiga domino untuk melatih pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) teori sugiyono. Langkah-langkah tersebut diantaranya : (1) Identifikasi masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain media, (4) Validasi media, (5) Revisi media, (6) Uji coba produk media segitiga domino, (7) Revisi produk media.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu segitiga domino yang dikembangkan telah layak digunakan. Kualitas produk termasuk kriteria “Baik” dengan rata-rata presentase 79% dengan rincian : (1) Kualitas media berdasar penilaian validasi ahli media mendapat nilai sebesar 72% dengan kualitas “baik” dan memerlukan sedikit revisi, (2) Kualitas media berdasar penilaian validasi ahli materi mendapat nilai rata-rata 86% dengan kualitas “sangat baik” dan memerlukan sedikit revisi. Sementara berdasar hasil uji coba segitiga domino 92% responden menyatakan media mempermudah mereka dalam menulis karangan sederhana. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba dapat disimpulkan bahwa media segitiga domino yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran karangan sederhana bahasa Jerman kelas X.

Kata Kunci: media, segitiga domino, keterampilan menulis.

Abstract

Schreiben ist eine der vier Sprachfertigkeiten, die beim Deutschlernen beherrschen werden soll. Aber 80,77% der Befragter hat Schwierigkeiten um einen Aufsatz zu schreiben, deshalb brauchen die Lernende ein Medien, das den Lernenden beim vom Wortschatz zum Satz zum Text schreiben hilft. Die Kartenmedien in dieser Studie wird von Schubitrix oder Triomino angepasst. Die Unterschiede zwischen Segitiga Domino und Shubitrix oder Triomino ist die Illustration, die den Wortschatz erklärt. Die Formulierung des Studienproblems ist “Wie entwickelt man Segitiga Domino Medien für Schreibfertigkeit in einfache Aufsatz?” Und das Ziel ist Beschreibung des Entwicklungsprozesses von Segitiga Domino Medien für Schreibfertigkeit in einfache Aufsatz.

Die Studie ist eine Forschen und Entwicklen (RnD) Untersuchung von Sugiyono. Der Schritt der Theorie ist : (1) Problem Identifizierung, (2) Datensammlung, (3) Design-Medien, (4) die Medienbestätigung, (5) Revisions der Medien, (6) Segitiga Domino Media Prüfen, (7) Revision der entgeltigen Medien.

Die Ergebnisse dieser Studie zeigt, dass diese Segitiga Domino Medien in Schreibfertigkeit anzuwenden ist. Die Medienqualität ist “gut” mit dem durchschnittlichen Anteil von 79% mit den Details: (1) Die Medienqualität ist nach Medienvaliditor “gut” und ist mit dem Wert von 72% zu erkennen, es gibt aber kleine Revision, (2) Die Medienqualität ist nach Materienvoliditor “sehr gut” und ist mit dem Wert von 86% zu erkennen, es gibt aber kleine Revision. Laut der Befragten (92%), die diese Medien benutzen, ist diese Domino beim Schreiben eines einfachen Aufsatz behilflich. Auf der Grundlage der Ergebnisse der Validierung und Prüfen kann man zusammenfassen, dass diese Medien beim Schreiben eines einfachen deutschen Aufsatz besonders für Klasse X andwendbar ist.

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan kegiatan berbahasa secara aktif dan produktif. Menulis bukanlah sesuatu yang mudah, sekalipun untuk penutur aslinya, karena menulis merupakan kegiatan berusaha memindahkan gagasan atau ide yang ada di otak, ke dalam bahasa tulis.

Salah satu produk dari tugas menulis adalah mengarang. Karangan dibedakan atas beberapa jenis, diantaranya adalah karangan sederhana. Karangan sederhana memiliki ciri diantaranya: (1) bahasanya mudah dimengerti; (2) kata-kata yang digunakan masih sederhana; (3) kalimatnya pendek-pendek sehingga karangannya juga pendek; (4) isi cerita biasanya mengenai ling-kungan keseharian siswa, seperti pada tema *Schulaktivitäten* yang menceritakan aktivitas siswa selama di sekolah. Tugas menulis karangan sederhana sejalan dengan Standar Kompetensi pada kurikulum 2013 yakni menyusun teks tulis sederhana sesuai dengan topic kehidupan sehari-har (*Alltagsleben*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar dan sesuai konteks.

Berdasarkan pengamatan penulis di SMA Negeri 15 Surabaya kelas X IIS 2, diketahui bahwa 80,77% siswa merasa kesulitan dalam menyusun karangan sederhana dengan bahasa Jerman. Permasalahan tersebut tentunya tidak terlepas dari faktor yang melatarbelakangi proses pembelajarannya, yakni: (1) terbatasnya jam tatap muka pelajaran bahasa Jerman, dan (2) faktor rendahnya penguasaan tatabahasa dan kosakata karena bahasa Jerman sebagai bahasa asing baru didapatkan di jenjang SMA. Oleh karena itu, penulis mengembangkan media segitiga domino sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk melatih keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman.

Segitiga domino merupakan pengembangan dari media *dreiecke-Domino* dalam bahasa Jerman, serta *Triomino* atau *Triominoes* dalam bahasa Inggris. Sesuai dengan namanya, segitiga domino berbentuk segitiga sama sisi dengan kosakata dan gambar. Cara permainannya sama seperti domino, yakni menggabungkan kosakata berbentuk *verben* atau kata kerja yang memiliki hubungan dari dua sisi segitiga yang berbeda, sementara gambar hanya berfungsi sebagai penjelas dari kata kerja yang tertera. Pada penelitian ini fokus penulis ialah mengembangkan media segitiga domino yang akan diterapkan pada keterampilan menulis karangan sederhana

menggunakan jenis latihan konstruktif. Latihan konstruktif tersebut menggunakan bantuan kosakata dan gambar yang tertera pada media segitiga domino untuk memudahkan siswa menulis.

Bertolak dari latar belakang masalah ini, penulis akan meneliti tentang “Media Segitiga Domino untuk Melatih Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman”. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan media segitiga domino untuk keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman?. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses pengembangan media segitiga domino untuk melatih pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) yakni penelitian dan pengembangan. Sesuai dengan jenisnya penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk tersebut untuk digunakan. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan teori Sugiono (Emzir, 2012:275) yang meliputi: (1) identifikasi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media segitiga domino ini di deskripsikan sesuai dengan tujuan penelitian, yakni mendeskripsikan proses pengembangan media segitiga domino untuk melatih pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman. Adapun hasil dan pembahasannya akan dibagi dalam 7 tahap pengembangan sesuai dengan teori Sugiono, sebagai berikut:

1. Identifikasi kebutuhan siswa, diperoleh bahwa siswa memiliki minat yang cukup tinggi terhadap pelajaran bahasa Jerman, namun memiliki kesulitan untuk menyusun karangan sederhana. Siswa merasa bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran. Dari hasil angket juga dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang mereka minati adalah yang memiliki gambar, bewarna, dan membantu mereka dalam merangkai kosakata.
2. Pada tahap pengumpulan data, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan siswa dengan menggunakan angket. Dari angket diperoleh bahwa siswa memiliki minat yang cukup tinggi terhadap pelajaran bahasa

Jerman, namun memiliki kesulitan untuk menyusun karangan sederhana. Siswa merasa bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran. Dari hasil angket juga dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang mereka minati adalah yang memiliki gambar, bewarna, dan membantu mereka dalam menyusun karangan sederhana.

3. Desain media, media di desain dengan menyusun materi sesuai kompetensi dasar dan indicator yang akan di capai dalam pembelajaran dengan berdasar pada kurikulum 2013. Setelah naskah media disusun, kemudian media divisualisasikan dengan menggunakan corel draw.
4. Media kemudian di validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum di gunakan dalam pembelajaran. Dari hasil validasi diketahui bahwa: (1) Rata-rata kualitas produk media segitiga domino menurut ahli media adalah “baik” dengan presentase 72%. (2) Rata-rata kualitas produk media segitiga domino menurut ahli materi adalah “Sangat Baik” dengan presentase 86%. Kualitas ini diperoleh sebelum media di uji cobakan. Berdasarkan hasil validasi terdapat beberapa hal yang perlu di revisi, diantaranya: (1) Naskah media, yang menghilangkan distraksi, dan dalam satu kartu di buat dua macam tema, (2) Perbaikan petunjuk penggunaan media.
5. Uji coba produk di kelas X IIS 1 SMAN 15 Surabaya. Hasil dari uji coba produk adalah karangan siswa yang dibentuk dari media segitiga domino, dan angket respon siswa . Menurut hasil angket, media segitiga domino sudah cukup mudah digunakan, hal ini diperoleh dari 72% siswa menyatakan media ini mudah digunakan. Selain itu 92% siswa merasa media segitiga domino menarik. Sebanyak 48% siswa merasa mereka dapat memahami materi lebih mudah dengan bantuan segitiga domino, sementara 56% siswa merasa gambar pada segitiga domino dapat membantu mereka memahami arti dari kata kerja.
6. Revisi produk media menghasilkan rangkuman atas kelebihan dan kekurangan produk media segitiga domino.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pengembangan segitiga domino sebagai media pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman untuk siswa SMA kelas X dan pembahasan hasil penelitian yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan dengan tujuh tahap pengembangan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi tahap identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi media, revisi media, uji coba produk dan revisi produk media.
2. Penelitian yang dilakukan menghasilkan media visual yakni segitiga domino untuk pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman kelas X. Segitiga domino dimainkan dalam kelompok kecil, dan mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
3. Kualitas produk termasuk kriteria “Baik” dengan rata-rata presentase 79% dari hasil validasi dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru mitra bahasa Jerman. Menurut ahli media kualitas produk “baik” dengan presentase 72%. Rata-rata kualitas produk media segitiga domino menurut ahli materi adalah “Sangat Baik” dengan presentase 86%. Kualitas ini diperoleh sebelum media di uji cobakan.
4. Dari hasil Uji coba media segitiga domino dapat dilihat bahwa 92% menyatakan segitiga domino mempermudah responden dalam menulis karangan sederhana. Artinya media ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, yakni siswa dapat menghasilkan karangan tulis sederhana.

Saran

Penelitian ini termasuk dalam kategori *Research and Development* (RnD) atau penelitian pengembangan. Adapun saran untuk pengembangan media ini adalah:

1. Media segitiga domino ini merupakan media baru yang belum diuji cobakan. Penulis menyarankan agar ada penelitian lebih lanjut yang menguji keefektifannya dalam

pembelajaran dan hasil belajar dari media segitiga domino.

2. Media segitiga domino ini dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut untuk kegiatan pembelajaran di sekolah pada kelas X, XI dan XII SMA lintas minat bahasa Jerman, sementara materi pada segitiga domino dapat disesuaikan dengan tingkat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti, dkk. 1994. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Angkowo, Robertus & A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo
- Aprianingsih, Vina. 2013. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: JPBJ FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metodologi Penelitian*. Mataram: Yayasan Cerdas Press.
- Argianita, Erllyn. 2015. *Media Kartu Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PSPBJ JBA FBS Universitas Negeri Surabaya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Bierzová, Kristýna. 2014. *Fertigkeit Schreiben*. (Online). (http://is.muni.cz/el/1441/podzim2008/NJ2MP_3DID/um/SCHREIBEN.pdf), diakses 26 November 2015)
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif, Pemahaman Filosofis, dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dalman, 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dvořáková, Dana. 2007. *Spiele im Deutschunterricht*. Skripsi tidak diterbitkan. Brunn: PF Masaryk-Universität.
- Fitiriani, Aprilia Nur. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana melalui Picture and Picture dengan Gambar Seri pada Siswa Kelas III SDN Petompon 01 Semarang*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: PGSD FIP Universitas Negeri Semarang.
- Ghazali, A. Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Koununikatif-Interaktid*. Bandung: Refika Aditama.
- Hawkeye. 23 Agustus 2009. *Auch die "Großen" wollen noch spielen*. (Online). (<http://www.lehrerforen.de/index.php?thread/22412-auch-die-gro%C3%9Fen-wollen-noch-spielen/>), diakses 2 Desember 2015)
- Heyd, Getraude. 1991. *Deutsch Lernen Grund Wissen für Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Fraknfurt: Diesterweg.
- Karen. 2014. *Tenacious Tri-Ominos Inventor – Allan Cowan*. (Online). (<http://owlworkslc.com/inventor-stories/tenacious-tri-ominos-inventor-allan-cowan/>), diakses 26 November 2015)
- Kaune, Christa, dkk. 2013. *Games for Enhancing Sustainability of Year 7 Maths Classes in Indonesia*. (Online). (<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jme/article/view/412>), diakses 26 November 2015)
- Mujib, Fathul & Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Putri, Mutiara Kamelia Ali. 2013. *Ensiklopedia sebagai Penunjang Materi Pembelajaran Arab di R.A Plus Qiraati Iqbal Jepara*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: PSPBA FBS Universitas Negeri Semarang.
- Syaifudien, Ahmad. 2015. *Pengertian dan Komponen RPP Kurikulum 2013*. (Online). (<http://www.tipspendidikan.site/2015/03/pengertian-dan-komponen-rpp-kurikulum.html>), diakses 2 Desember 2015)
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wulandari, Yunita. 2008. *Pengembangan Permainan Domino sebagai Media Pembelajaran Kosakata dan Tata Bahasa Jerman di SMA Negeri 7 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: JSJ FS Universitas Negeri Malang.
- Yems, Pamela. 2012. *Friday Afternoon Mathematics*. United Kingdom: Revaluation Book.
- Zorn, D. 2011. *Triominos*. (Online). (<http://methodenkoffer.blogspot.co.id/2011/05/triominos.html>), diakses 28 November 2015)

Tranieren des Schülers Schreibfertigkeit mit dem Segitiga Domino Lernmedien

Fildzah Ajrina Ishtigfari Nandya

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakulta Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
fildzahnandya@gmail.com

Abstrak

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Namun 80,77% menyatakan merasa kesulitan dalam menulis karangan sederhana, untuk itu perlu adanya sebuah media yang dapat membantu siswa dalam memilih kosa kata hingga merangkai kosa kata menjadi kalimat dan kalimat menjadi paragraf. Media kartu dalam penelitian ini diadaptasi dari kartu *Schubitrix* atau Triomino, yang mengandung kosa kata. Perbedaan kartu segitiga domino dan kartu *Schubitrix* atau Triomino adalah adanya gambar ilustrasi untuk menjelaskan arti dari kata kerja pada kartu. Penelitian ini memiliki rumusan masalah “Bagaimana mengembangkan media Segitiga Domino untuk keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman?” dan bertujuan Mendeskripsikan proses pengembangan media segitiga domino untuk melatih pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) teori sugiyono. Langkah-langkah tersebut diantaranya : (1) Identifikasi masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain media, (4) Validasi media, (5) Revisi media, (6) Uji coba produk media segitiga domino, (7) Revisi produk media.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu segitiga domino yang dikembangkan telah layak digunakan. Kualitas produk termasuk kriteria “Baik” dengan rata-rata presentase 79% dengan rincian : (1) Kualitas media berdasar penilaian validasi ahli media mendapat nilai sebesar 72% dengan kualitas “baik” dan memerlukan sedikit revisi, (2) Kualitas media berdasar penilaian validasi ahli materi mendapat nilai rata-rata 86% dengan kualitas “sangat baik” dan memerlukan sedikit revisi. Sementara berdasar hasil uji coba segitiga domino 92% responden menyatakan media mempermudah mereka dalam menulis karangan sederhana. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba dapat disimpulkan bahwa media segitiga domino yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran karangan sederhana bahasa Jerman kelas X.

Kata Kunci: media, segitiga domino, keterampilan menulis.

Abstract

Schreiben ist eine der vier Sprachfertigkeiten, die beim Deutschlernen beherrschen werden soll. Aber 80,77% der Befragter hat Schwierigkeiten um einen Aufsatz zu schreiben, deshalb brauchen die Lernende ein Medien, das den Lernenden beim vom Wortschatz zum Satz zum Text schreiben hilft. Die Kartenmedien in dieser Studie wird von *Schubitrix* oder Triomino angepasst. Die Unterschiede zwischen Segitiga Domino und *Schubitrix* oder Triomino ist die Illustration, die den Wortschatz erklärt. Die Formulierung des Studienproblems ist “Wie entwickelt man Segitiga Domino Medien für Schreibfertigkeit in einfache Aufsatz?” Und das Ziel ist Beschreibung des Entwicklungsprozesses von Segitiga Domino Medien für Schreibfertigkeit in einfache Aufsatz.

Die Studie ist eine Forschen und Entwickeln (RnD) Untersuchung von Sugiyono. Der Schritt der Theorie ist : (1) Problem Identifizierung, (2) Datensammlung, (3) Design-Medien, (4) die Medienbestätigung, (5) Revisions der Medien, (6) Segitiga Domino Media Prüfen, (7) Revision der entgeltigen Medien.

Die Ergebnisse dieser Studie zeigt, dass diese Segitiga Domino Medien in Schreibfertigkeit anzuwenden ist. Die Medienqualität ist “gut” mit dem durchschnittlichen Anteil von 79% mit den Details: (1) Die Medienqualität ist nach Medienvaliditor “gut” und ist mit dem Wert von 72% zu erkennen, es gibt aber kleine Revision, (2) Die Medienqualität ist nach Materienvoliditor “sehr gut” und ist mit dem Wert von 86% zu erkennen, es gibt aber kleine Revision. Laut der Befragten (92%), die diese Medien benutzen, ist diese Domino beim Schreiben eines einfachen Aufsatz behilflich. Auf der Grundlage der Ergebnisse der Validierung und Prüfen kann man zusammenfassen, dass diese Medien beim Schreiben eines einfachen deutschen Aufsatz besonders für Klasse X andwendbar ist.

EINFÜHRUNG

Schreibfertigkeiten sprechen und Aktivitäten produktiv inactive. Das ist keine schreiben leichte Aufgabe, selbst für Muttersprachler, weil das ist eine schreiben Tätigkeit, zu versuchen, oder die die Ideen Ideen im Gehirn, in die geschriebene ausgedrückt Sprache zu bewegen.

Eines der Produkte der Aufgabe des Schreibens ist, zu schreiben. Urheberschaft unterteilt in verschiedene Typen, wie einen einfachen Bouquet. Bouquet hat die Eigenschaften umfassen: (1) die Sprache leicht verständlich; (2) die verwendeten Worte sind einfach; (3) kurzen Satz, so dass sein schreiben ist auch kurz; (4) ist der Inhalt der Geschichte in der regel über-ling kungan Schüler jeden Tag, wie das Thema Schulaktivitäten, die die Aktivität während des Schultages des Studenten erzählt. Die Aufgabe ist einfach Essayistik Kompetenz im Einklang mit den Standards für Lehrpläne im Jahr 2013, die den Text entsprechend dem Thema komponieren schreiben einfache tägliche Leben-har (Alltagsleben), indem unter Berücksichtigung der Elemente der Sprache und Structure des Textes richtig und im a context.

Basierend auf der Beobachtung des Verfassers in SMA Negeri 15 X Surabaya Klasse IIS 2, beachten Sie, dass 80,77% der Schüler Schwierigkeiten finden einen einfachen Strauß mit der deutschen Sprache bei der Organisation. Diese Probleme dürfen nicht von den Faktoren hinter den Lernprozess getrennt werden, und zwar: (1) die begrenzten Stunden Gesicht Deutschunterricht zu Gesicht, und (2) die Ursachen der niedrigen Beherrschung der Grammatik und Wortschatz für Deutsch als Fremdsprache neu an der High-School-Ebene erhalten. Deshalb entwickelten die Autoren ein Dreiecksdomino Medien als alternatives Medium des Lernens, die Fähigkeiten von Essayistik einfach Deutsch zu üben.

Triangle Domino ist die Entwicklung von Medien-Domino dreiecke in Deutsch sowie Triomino oder Triominos auf Englisch. Wie der Name schon sagt, eine dreieckförmige Domino gleichseitiges Dreieck mit dem Vokabular und Bildern. Wie wie ein Domino-Spiel, das verben Vokabular oder Verb förmigen Mähdreschers, die eine Beziehung von zwei verschiedenen Seiten des Dreiecks hat, während die Bilder nur als Erläuterung der aufgeführten Verb dienen. In dieser Studie konzentrieren sich die Autoren auf Medien Dreiecksdomino entwickeln, die auf eine einfache Essayistik Fähigkeiten angewendet werden, eine Art konstruktive Übung verwenden. Die konstruktiven Übungen, um die Unterstützung des Wortschatzes und Bilder auf dem Medium Dreiecks Domino enthalten mit Schülern zu helfen, schreiben.

Basierend auf dem Hintergrund dieser Ausgabe werden untersuchen die Autoren die "Triangle Medien Domino Einfache Essay Writing Skills Deutsch zu trainieren" . Die Formulierung des Problems dieser Forschung ist es , wie Medienkompetenz Dreiecksdomino zu entwickeln Deutsch einen einfachen Aufsatz zu schreiben? . Das Ziel dieser Studie ist es, den Prozess der Entwicklung der Medien Dreiecksdomino zu beschreiben Essayistik einfache Fähigkeit , Deutsch zu lernen zu üben.

VERFAHREN

Diese Forschung ist eine Studie der F & E (Forschung und Entwicklung), nämlich Forschung und Entwicklung. In Übereinstimmung mit der Art der Forschung ist eine Studie, die die Durchführbarkeit des Produkts herzustellen und zu testen ist, verwendet zu werden. Modellentwicklung in dieser Forschung mit der Theorie Sugiono (Emzir , 2012: 275), die umfasst : (1) Identifizierung des Problems , (2) die Sammlung von Informationen , (3) das Design des Produkts , (4) Design-Validierung , (5) Verbesserung des Entwurfs, (6) von Produkttests , (7) Produktrevison .

ERGEBNISSE UND DISKUTION

Ergebnisse und Diskussion Dreiecksdominomedienentwicklung Forschung wird in Übereinstimmung mit dem Zweck der Forschung beschrieben , die den Prozess der Medienentwicklung Dreiecksdominobeschreibt Essayistik einfache Fähigkeit , Deutsch zu lernen zu üben. Die Ergebnisse und Diskussion wird in 7 Phasen der Entwicklung in Übereinstimmung mit der Theorie Sugiono , wie folgt unterteilt werden :

1. Identifizieren Sie die Bedürfnisse der Schüler gefunden , dass sisaw ziemlich hohe Interesse an den Deutschunterricht haben , hat aber Schwierigkeiten, eine einfache Essay zu formulieren. Die Schüler das Gefühl, dass sie pembelajaan Medien benötigen . Aus den Ergebnissen des Fragebogens auch zu erkennen, dass sie in Lernmedien interessiert sind, ist eine, die Bilder , gefärbt, und unterstützen sie bei der Montage Vokabular hat .
2. In der Datensammelphase , identifizieren die Forscher die Bedürfnisse von Studierenden mit mennggunakan Fragebogen . Erhalten aus Fragebögen , die Schüler hoch genug Interesse an Deutschunterricht haben , hat aber Schwierigkeiten, eine einfache Essay zu formulieren. Die Schüler das Gefühl, dass sie pembelajaan Medien benötigen . Aus den Ergebnissen des Fragebogens auch zu erkennen,

dass sie in Lernmedien interessiert sind, ist eine, die Bilder, farbige und Hilfe.

3. Das Mediendesign, Mediengestaltung, indem das Material die Anordnung gemäß der Grundkompetenz und Indikator, der im Lern Lehrplan auf denen im Jahr 2013 nach dem Text vorbereitet Medien auf Basis erreicht werden, dann die Medien mithilfe von Corel Draw sichtbar gemacht wurde.
4. Medien dann von Medienexperten und Fachexperten validiert die Machbarkeit der Medien vor der Verwendung beim Lernen zu bestimmen. Die Validierung der Ergebnisse festgestellt, dass: (1) durchschnittlicher Qualität Medienprodukte Dreiecksdominonach Medienexperte "gut" mit einem Anteil von 72% war. (2) Durchschnittliche Qualität Medienprodukte Dreiecksdominonach Fachexperten ist "sehr gut" mit einem Anteil von 86%. Diese Qualität wird erhalten, bevor die Medien getestet. Auf der Grundlage der Ergebnisse der Validierung gibt es einige Dinge, die geändert werden müssen, einschließlich: (1) Der Text der Medien, die die Ablenkung beseitigt, und eine Karte besteht aus zwei Arten von Themen gemacht, (2) Reparaturanleitung für Medienprodukt Studien in der Klasse X SMAN 15 Surabaya IIS 1. Die Ergebnisse des Testprodukts aus einer Zusammensetzung Student Medien Dreiecks Domino und Schüler Antworten auf den Fragebogen gebildet. Laut der Umfrage Ergebnis ist Medien Dreiecksdominobereits ziemlich einfach zu bedienen, ist es von 72 % der Studierenden erhalten wird angegeben, diese Medien ist einfach zu bedienen. Darüber hinaus 92 % der Schüler fühlen DreiecksdominoInteresse der Medien. So viele wie 48 % der Schüler das Gefühl haben, das Material mit Hilfe der dreieckigen Domino verstehen kann leichter, während 56 % der Schüler die Bilder auf dem dreieckigen Domino fühlte können sie die Bedeutung des Verbs verstehen helfen.
5. Revisionen Medienprodukte erzeugen einen Überblick über die Vor- und Nachteile von Medienprodukten Dreiecks Domino

SCHLUSS

Knoten

Basierend auf der Entwicklung von Dreiecks Domino als Medium des Lernens einfach Essayistik Fähigkeiten in Deutsch für Schüler der Klasse X und Diskussion der

Ergebnisse der Forschung, die im vorigen Kapitel vorgestellt wurde, kann geschlossen werden, wie folgt:

1. Forschung, die die Forschung und Entwicklung durchgeführt, indem ein sieben Bühne zu entwickeln. Pengembagan Bühne in dieser Forschung den Schritt, das Problem zu identifizieren, das Sammeln von Informationen, Produkt-Design, Validierung Medien, Revision von Medien, Produkttests und Produktrevision Medien.
2. Forschung durch erzeugt visuelle Medien, die dreieckige Domino zu schreiben Essays einfache Fertigkeit Erlernen der deutschen Sprache Klasse X. Dreieck Domino gespielt wird in kleinen Gruppen, und ermutigen die Schüler ist beim Lernen aktiv zu sein.
3. Die Qualität der Produkte einschließlich der Kriterien für "gut" mit einem durchschnittlichen Anteil von 79% der Ergebnisse der Validierung Medienfachdozenten, Dozenten und Lehrer Experten deutschen Partnern. Laut Medienexperte Produktqualität "gut" mit einem Anteil von 72%. Die durchschnittliche Qualität der Medienprodukte Dreiecksdomino nach Fachexperten ist "sehr gut" mit einem Anteil von 86%. Diese Qualität wird erhalten, bevor die Medien getestet.
4. Von dem dreieckigen Domino-Test Medien ist zu sehen, dass 92% der Befragten Dreiecksdomino erleichtern die einfache Essay schriftlich erklärt. Dies bedeutet, dass die Medien in Übereinstimmung mit dem Zweck des Lernens ist, kann der Schüler einfache Essayistik produzieren.

Vorschlag

Diese Studie wurde in der Kategorie Forschung und Entwicklung (RnD) oder Forschungsentwicklung enthalten. Die Vorschläge für die Entwicklung dieser Medien sind:

1. DreiecksdominoMedia ist ein neues Medium, die nicht getestet wurden. Die Autoren schlagen vor, dass es mehr Forschung ist, die die Effektivität des Lernens und der Lernergebnisse des DreiecksdominoMedien getestet.
2. MediendreiecksDomino verwendet werden können und weiterentwickelt für können Aktivitäten in der Schule in der Klasse X, XI und XII SMA kreuzen deutschen Interessen, während

das Material auf dem dreieckigen Domino Lernen auf das Niveau des Lernens zugeschnitten werden.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti,dkk. 1994. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Angkowo, Robertus & A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo
- Aprianingsih, Vina. 2013. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: JPB FBS UniversitasNegeri Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metodologi Penelitian*. Mataram: Yayasan Cerdas Press.
- Arganita, Erlyn. 2015. *Media Kartu Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PSPBJ JBA FBS Universitas Negeri Surabaya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Bierzová, Kristýna. 2014. *Fertigkeit Schreiben* . (Online). (http://is.muni.cz/el/1441/podzim2008/NJ2MP_3DI/um/SCHREIBEN.pdf , diakses 26 November 2015)
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif, Pemahaman Filosofis, dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dalman, 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dvořáková, Dana. 2007. *Spiele im Deutschunterricht*. Skripsi tidak diterbitkan. Brünn: PF Masaryk-Universität.
- Fitiriani, Aprilia Nur. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana melalui Picture and Picture dengan Gambar Seri pada Siswa Kelas III SDN Petompon 01 Semarang*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: PGSD FIP Universitas Negeri Semarang.
- Ghazali, A. Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Koununikatif-Interaktid*.Bandung: Refika Aditama.
- Hawkeye. 23 Agustus 2009. *Auch die “Großen“ wollen noch spielen*. (Online). . (<http://www.lehrerforen.de/index.php?thread/22412-auch-die-gro%C3%9Fen-wollen-noch-spielen/>, diakses 2 Desember 2015)
- Heyd, Getraude. 1991. *Deutsch Lernen Grund Wissen für Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Fraknfurt: Diesterweg.
- Karen. 2014. *Tenacious Tri-Ominos Inventor – Allan Cowan*. (Online). (<http://owlworkslc.com/inventor-stories/tenacious-tri-ominos-inventor-allan-cowan/> , diakses 26 November 2015)
- Kaune, Christa, dkk. 2013. *Games for Enhancing Sustainability of Year 7 Maths Classes in Indonesia*. (Online). (<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jme/article/view/412> , diakses 26 November 2015)
- Mujib, Fathul & Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press
- Musfiquon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Putri, Mutiara Kamelia Ali. 2013. *Ensiklopedia sebagai Penunjang Materi Pembelajaran Arab di R.A Plus Qiraati Iqbal Jepara*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: PSPBA FBS Universitas Negeri Semarang.
- Syaifudien, Ahmad. 2015. *Pengertian dan Komponen RPP Kurikulum 2013*. (Online). (<http://www.tipspendidikan.site/2015/03/pengertian-dan-komponen-rpp-kurikulum.html> , diakses 2 Desember 2015)
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.Bandung: Angkasa.
- Wulandari, Yunita. 2008. *Pengembangan Permainan Domino sebagai Media Pembelajaran Kosakata dan Tata Bahasa Jerman di SMA Negeri 7 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: JSJ FS Universitas Negeri Malang.
- Yems, Pamela. 2012. *Friday Afternoon Mathematics*. United Kingdom: Revaluation Book.
- Zorn, D. 2011. *Triominos*. (Online). (<http://methodenkoffer.blogspot.co.id/2011/05/triominos.html>, diakses 28 November 2015)