

PENERAPAN MEDIA KARTU KATA DALAM KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS X MIA 1 SMA
NEGERI 1 GEDANGAN SIDOARJO

HELENA DONISIA YOSOA

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

helenayosoa27@yahoo.com

Drs. ABDUL KARIM M.Pd

Pendidikan Bahasa Jerman, fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kata kunci : Media permainan Kartu kata, Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah bentuk tindak tutur yang berupa bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap disertai dengan gerak-gerik tubuh dan ekspresi raut muka. Sesuai fungsinya, berbicara adalah media yang digunakan manusia untuk berkomunikasi. Salah satu media yang sesuai untuk dipraktikkan dalam proses belajar mengajar adalah permainan kartu kata. Permainan ini termasuk dalam media *flash card*. Dalam hal ini media kartu bertuliskan kata yang berkaitan dengan tema. Peserta didik merangkai tema dan kata pendukung yang terdapat dalam media permainan kartu kata menjadi ide awal untuk berbicara.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan kartu kata dalam keterampilan berbicara dan kemampuan keterampilan berbicara berbicara siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan, Sidoarjo dengan menggunakan media kartu kata. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu tentang penerapan media permainan kartu kata dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan, Sidoarjo.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan lembar observasi, angket, dan dokumentasi sebagai instrumen penelitian. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dengan menggunakan media kartu kata dan aktivitas berbicara siswa dengan menggunakan media kartu kata selama proses belajar mengajar berlangsung, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon dan motivasi siswa setelah menggunakan media kartu kata dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan kartu kata mendapat respon yang baik dari siswa pada kegiatan keterampilan berbicara bahasa Jerman dikelas. Dengan media kartu kata, siswa termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan media kartu kata ini siswa bekerjasama dalam kelompok, saling membantu dalam belajar dan membuat situasi belajar yang menyenangkan. Kemampuan berbicara siswa pun semakin meningkat dengan menggunakan media kartu kata yang diberikan.

Media permainan kartu kata dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru bahasa Jerman sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk membantu siswa aktif dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

ABSTRACT

USING THE MEDIA "PERMAINAN kartu KATA" IN LEARNING THE HANDS CRAFT OF STUDENTS OF
CLASS X MIA 1 SMA Negeri 1 Sidoarjo Gedangan

The four components of language skills, are listening, speaking, reading and writing. Talk is a form of speech acts as the noise produced by the vocal organs accompanied by gestures and facial lineament produced. In accordance with its function to speak, is the medium used by humans to communicate. A media adequately put into practice in teaching and learning is a word card game. The game is included in the flash memory card. In this case, the card media storage words together on the subject. Learning topics stringing and words that speak in the pun media card in the first idea to support.

the formulation of the problem in this research is how the application of the card in speaking skills and the ability to speak conversational abilities of students of Class X SMAN 1 MIA 1 Gedangan Sidoarjo using the word card media. The aim of this research is to talk about the word card game media use of the German language skills class X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo in learning.

this study is a qualitative study with observation sheets, questionnaires and documentation as a research tool. Observation sheet used to determine the activities of students, spoken by a media card and the words student activity using the word card media occurs during the learning process, while the questionnaire was used to assess the response and the motivation of the students after using the word card media in the learning activities German language skills.

The results of this study show that the card game media received a good response from the students about the activities of the German Sprachkenntnis class. With the map media said, the students are motivated to learn and participate during the teaching and learning take place. media card Students working with these words in teams to help each other in learning and learning fun situation. Your ability to speak does use given by a media card word.

Media shows the card game can be used as an alternative for German teachers as a teaching tool in teaching and learning, especially students actively help in the learning process and students can talk to improve skills.

Keywords :

PENDAHULUAN

Bahasa Jerman sebagai bahasa pengetahuan dan sastra menduduki posisi penting di dunia. Dalam kerjasama internasional bahasa Jerman masih banyak dipakai daripada bahasa lain. Pengetahuan dan penelitian menempati kedudukan kuat dalam kehidupan umum di Jerman. Itulah kenapa bahasa Jerman adalah bahasa yang cukup penting dan layak untuk dipertimbangkan.

Sejalan dengan pesatnya perkembangan jaman pada era teknologi informasi saat ini, maka mata pelajaran bahasa Jerman mulai diajarkan di SMA, SMK, maupun MA. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Anonim, 2006: 8), belajar bahasa Jerman dikembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Namun pembelajaran bahasa Jerman sendiri bukan berjalan tanpa kendala. beberapa kendala yang dialami baik oleh pendidik maupun peserta didik. Kendala pengajaran tersebut antara lain motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Jerman masih rendah karena

mereka berpikir bahasa Jerman masih kalah pentingnya dibandingkan bahasa Inggris, sehingga mata pelajaran bahasa Jerman seringkali masih ditempatkan di muatan lokal, pembelajaran bahasa Jerman masih kurang mendapat perhatian dari peserta didik, minat peserta didik untuk belajar bahasa Jerman masih rendah, serta pembelajaran bahasa Jerman terutama yang berhubungan dengan keterampilan berbicara masih dianggap sulit oleh peserta didik. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam menyusun kalimat dan penguasaan kosakata mereka cenderung kurang, sehingga berdampak langsung terhadap rendahnya keterampilan berbicara bahasa Jerman. Di samping itu, pendidik cenderung masih mengajar secara konvensional, dimana pendidik sebagai pusat pembelajaran. Peserta didik menjadi mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung karena monoton dan pendidik tidak variatif dalam memilih media pembelajaran yang ada, sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar peserta didik tetap tertarik dengan apa yang dipelajari. Selain itu, peserta didik hanya belajar secara individu, sehingga interaksi mereka kurang.

Melihat kondisi seperti itu, salah satu upaya yang sebaiknya dilakukan oleh pendidik

adalah mengubah proses belajar mengajar menjadi aktivitas yang menarik dan tidak membosankan. Contohnya adalah dengan menggunakan media permainan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Banyak pendidik yang belum menggunakan media ini, padahal hal ini cukup efektif untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan tidak monoton.

Salah satu media permainan yang diasumsikan cukup efektif untuk dipraktikkan dalam proses belajar mengajar adalah permainan kartu kata. Permainan kartu kata ini berisi kata-kata yang dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kosakata. Permainan ini termasuk dalam media *flash card*. Dalam hal ini media kartu bertuliskan kata yang berkaitan dengan tema. Sejumlah kartu disusun menjadi ide pokok kalimat. Kartu tersebut diacak dan peserta didik menentukan kata pendukung mana yang sesuai tema. Peserta didik merangkai tema dan kata pendukung yang terdapat dalam media permainan kartu kata menjadi ide awal untuk berbicara.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu: “Bagaimanakah penerapan kartu kata dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik Kelas X dan bagaimanakah kemampuan keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan, Sidoarjo dengan menggunakan media kartu kata?”

Penelitian mempunyai tujuan yang sesuai dengan masalah yang diteliti, yaitu : “Untuk mengetahui penerapan kartu kata dan kemampuan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X MIA 1 SMA Negeri Gedangan, Sidoarjo dengan menggunakan media kartu kata”

KAJIAN PUSTAKA

Berbicara adalah salah satu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain melalui media bahasa. Berbicara adalah bentuk tindak tutur yang berupa bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap disertai dengan gerak-gerik tubuh dan ekspresi raut muka. Berbagai definisi telah dikemukakan untuk memberikan makna tentang berbicara. Sesuai fungsinya, berbicara adalah media yang digunakan manusia untuk berkomunikasi.

Schiffler (1987: 171) mengatakan *“Sprache ist alle kreativen Verfahren, ihren Ideen und Meinungen zum Ausdruck zu bringen gehören in ganz besonderes Form zu dieser*

Art”. Pendapat di atas berarti bahwa berbicara adalah semua bentuk kreativitas yang bertujuan untuk mengungkapkan ide dan pendapat yang diwujudkan dalam bentuk tingkah laku.

Guntur Tarigan (1981:15) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian. jika komunikasi berlangsung secara tatap muka ditambah lagi dengan gerak tangan dan air muka (mimik) pembicara.

Arsyad (2007: 190) mengemukakan bahwa flash card adalah kartu kecil berisikan gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol tersebut. Menurut Suyatno (2004: 66-68) permainan kartu kata merupakan jenis pembelajaran kata majemuk melalui kartu. Kartu tersebut berukuran lebar 2 cm dan panjang 15 cm yang di dalamnya tertulis kata tunggal. Permainan ini dapat diterapkan secara individual maupun kelompok. Permainan kartu kata ini bertujuan agar peserta didik dapat dengan mudah, senang, dan bergairah dalam memahami kata melalui proses yang dilaluinya sendiri. Sementara itu, Bono (dalam Dananjaya, 2010: 169) mengungkapkan bahwa tujuan dari permainan kartu kata ini antara lain, (1) berlatih mengembangkan ide dari sebuah kata. (2) melatih keterampilan peserta didik. Kemudian Bono menjelaskan tentang proses permainan kartu kata ini yaitu, (1) kartu kata dibagikan. (2) peserta didik membuat kalimat dari kata yang sudah ada. (3) banyaknya kata yang dibuat dalam kalimat sesuai dengan instruksi pendidik.

Pemilihan media kartu kata sesuai dengan teknik pembelajaran keterampilan berbicara untuk tingkat pemula. Pada tingkat ini dijelaskan bahwa salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah menggunakan teknik permainan kartu kata.

Langkah-langkah permainan kartu kata menurut Bono (dalam Dananjaya, 2010: 170) yaitu (1) pendidik menjelaskan materi yang akan diajarkan, (2) pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, (3) pendidik membagikan kartu kata yang telah disiapkan sebelumnya, tiap kelompok menerima kurang lebih 15 media kartu kata, (4) pendidik meminta

peserta didik untuk menyusun kartu tersebut menjadi ide pokok karangan, (5) peserta didik bercerita berdasar rangkaian kartu tersebut selama kurang lebih 10 menit, (6) pendidik dan peserta didik mengoreksi bersama.

METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul “penerapan media kartu kata dalam keterampilan berbicara bahasa jerman” ingin menggambarkan bagaimana peningkatan kemampuan berbicara bahasa jerman siswa kelas X SMAN 1 Gedangan. Oleh karena itu jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif menurut kirk dan Miller adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang dalam bahasanya dan dalam peristilahannya (Moleong, 2002:3).

Adapun alasan peneliti memilih metode ini adalah:

1. Dari pengamatan empiris didapat bahwa sebagian besar laporan penelitian dilakukan dalam bentuk deskriptif.
2. Metode penelitian kualitatif deskriptif sangat berguna untuk mendapatkan variasi permasalahan yang berkaitan dengan bidang pendidikan maupun tingkah laku manusia.
3. Memiliki kepekaan dan daya penyesuaian diri dengan banyak pengaruh yang timbul dari pola-pola yang dihadapi.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah 35 siswa yang terdiri dari 18 orang siswa dan 17 siswi.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Menurut Lofland sumber data utama dalam penelitian kualitatif kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan bahan seperti dokumen dan lain-lain (Moleong, 2002:112). Berdasarkan teknik yang dijelaskan oleh Lofland dan instrument yang berupa observasi (pengamatan) dan tes berbicara, data yang dikumpulkan yaitu hasil tes yang meliputi aspek keakuratan informasi, hubungan antar informasi, ketepatan struktur dan kosakata, kelancaran, kewajaran wacana, dan gaya pengucapan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, tes berbicara dan dokumentasi.

Wujud dari penelitian kualitatif ini berupa interpretasi peneliti dalam bentuk narasi yang menunjukkan kualitas dari gejala atau fenomena yang menjadi obyek penelitian. Data-data yang diperoleh akan diproses dan dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif yang kemudian akan ditarik kesimpulan. Analisisnya dengan menggunakan penilaian tes belajar menurut Reimann.

Skala Penilaian Keterampilan Berbicara menurut Reimann

Aspek	Nilai	Kriteria
<i>Ausdrucksfähigkeit</i>	4	Keterampilan peserta didik dalam mengungkapkan dengan gaya bahasa sangat bagus.
	3	Keterampilan peserta didik dalam mengungkapkan dengan gaya bahasa bagus.
	2	Keterampilan peserta didik dalam mengungkapkan dengan gaya bahas cukup bagus.
	1	Keterampilan peserta didik dalam mengungkapkan dengan gaya bahasa cukup buruk.
	0	Keterampilan peserta didik dalam mengungkapkan dengan gaya bahasa sangat buruk.
<i>Aufgabenbewältigung</i>	4	Keaktifan dan pemahaman peserta didik sangat bagus.
	3	Keaktifan dan pemahaman peserta

	2	didik bagus. Keaktifan dan pemahaman peserta didik cukup bagus.			Kesalahan dalam pelafalan dan intonasi sangat mengganggu pemahaman.
	1	Keaktifan dan pemahaman peserta didik cukup buruk.			
	0	Keaktifan dan pemahaman peserta didik sangat buruk.			
<i>Formale Richtigkeit</i>	4	Tidak ada atau jarang melakukan kesalahan struktur dan gramatikal bahasa Jerman			
	3	Sedikit melakukan kesalahan struktur dan gramatikal bahasa Jerman			
	2	Beberapa kali melakukan kesalahan struktur dan gramatikal bahasa Jerman			
	1	Banyak melakukan kesalahan struktur dan gramatikal bahasa Jerman			
	0	Sangat banyak melakukan kesalahan struktur dan gramatikal bahasa Jerman			
<i>Aussprache und Intonation</i>	3	Kesalahan dalam pelafalan dan intonasi tidak mengganggu pemahaman.			
	2	Kesalahan dalam pelafalan dan intonasi sedikit mengganggu pemahaman.			
	1	Kesalahan dalam pelafalan dan intonasi cukup mengganggu pemahaman.			

Prosedur penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan cara memberi latihan pada setiap pertemuan dengan menggunakan media kartu kata dan pada pertemuan terakhir diberikan tes berupa tes berbicara terdengar melalui tindakan-tindakan tertentu yaitu dengan menggunakan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Perencanaan
Dalam tahap perencanaan, peneliti membuat daftar berbagai hal yang bisa diterapkan dalam kelas. contohnya mempersiapkan rencana pembelajaran, mempersiapkan instrumen tes yang digunakan dalam penelitian, menyiapkan materi pelajaran dan materi yang akan diberikan kepada peserta didik.
2. Pelaksanaan
Dalam tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini sesuai langkah-langkah pembelajarannya dan perencanaan awal. Langkah-langkah pembelajarannya meliputi melaksanakan pembelajarannya, menerapkan media kartu kata dalam pembelajaran
3. Pengamatan
Dalam tahap pengamatan, peneliti mengamati proses pembelajaran siswa dan perubahan apa saja yang dialami peserta didik setelah menerapkan atau menggunakan media kartu kata terutama dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik.
4. Evaluasi dan Refleksi
Tahap evaluasi dan refleksi adalah tahap akhir. Dalam tahap ini peneliti menilai, melihat dan mempertimbangkan atas hasil tahap pelaksanaan dan pengamatan dengan media kartu kata yang diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman untuk melihat kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media permainan kartu kata dilakukan sebanyak 3 kali yaitu pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat. Pada pertemuan pertama, siswa masih sangat kurang aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran keterampilan belajar mengajar. Pada pertemuan

kedua dan ketiga siswa cukup aktif dan berpartisipasi karena media permainan kartu kata sudah diterapkan walaupun masih memiliki kendala atau masalah yang terjadi pada siswa selama kegiatan berlangsung. Peningkatan yang sangat baik terjadi pada pertemuan, karena siswa belajar dengan menggunakan media permainan kartu kata. Siswa selalu aktif dalam berbicara baik individu atau kelompok.

Kemampuan berbicara pada pertemuan 1 sebesar 33% dengan kriteria yang diberikan adalah sangat kurang. Pada pertemuan kedua aktivitas berbicara siswa dengan menggunakan media permainan kartu kata mengalami sedikit peningkatan sebesar 57% dan aktivitas siswa menggunakan media permainan kartu kata sebesar 50%, jumlah kenaikan berubah pada aktivitas berbicara siswa dengan menggunakan media kartu kata sebesar 85% dan aktivitas siswa menggunakan media kartu kata sebesar 75% pada pertemuan ketiga. Pada pertemuan keempat, aktivitas berbicara siswa tetap pada presentase yang sama dengan pertemuan ketiga yaitu sebesar 87% dengan kriteria sangat baik, sedangkan aktivitas siswa menggunakan media kartu kata mengalami peningkatan sebesar 88% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu kata dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya pada kegiatan berbicara bahasa Jerman di kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan, Sidoarjo.

Saran

1. Bagi pihak sekolah
Pihak sekolah hendaknya memberikan fasilitas kepada guru dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pihak sekolah juga hendaknya mengikutsertakan guru dalam pelatihan pembelajaran dan peningkatan kerja guru dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru
 - a. Guru hendaknya meningkatkan kreatifitas dalam pemilihan media pembelajaran agar siswa tidak bosan.
 - b. Guru hendaknya tidak menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang monoton, yaitu guru sebagai satu-satunya sumber belajar.
 - c. Penerapan media permainan kartu kata dapat dijadikan salah satu media yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Akhadiah, Sabarti. 1998. *Evaluasi dalam Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Online), (<http://eprints.uny.ac.id/8597/3/bab%20%20-%2008108249131.pdf>), diakses pada 15 Oktober 2015)

Hardjono, Sartinah. 1988. *Prinsip-prinsip Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Lado. R. 1961. *Language Testing: The Construction and Use of Foreign Language Testing*.

Lanang, Maria Novia Rosalia Evi. 2014. *Penggunaan Media Tangga Pertanyaan Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman di SMAN 8 Kediri. Skripsi S1*. Surabaya: FBS UNESA

PENUTUP

Simpulan

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan media permainan kartu kata berjalan dengan baik dan mendapat respon yang sangat baik. Dari observasi pengamat dan angket yang diberikan, penggunaan media permainan kartu kata mendapatkan respon yang positif. Belajar menggunakan media kartu kata merupakan hal yang baru bagi siswa, namun siswa terotivasi untuk belajar berbicara dengan menggunakan media kartu kata. Hal ini dilihat dari keaktifan siswa dalam mengerjakan soal, dalam menjawab pertanyaan, dan berkomunikasi baik dalam kelompok ataupun didepan kelas. Siswa mulai berani untuk menyatakan pendapat mereka baik kepada guru ataupun terhadap teman di dalam kelompok. Partisipasi siswa dalam keterampilan berbicara didepan kelas dengan menggunakan kartu katapun sangat baik dan siswapun dapat memecahkan masalah yang mereka temui dalam berbicara dengan menggunakan media kartu kata.

Moleong, Lexy. J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Octavien, Tika Fajar. 2013. Keefektifan Penggunaan Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Menulis Bahasa Jerman di SMAN 1 Sleman. *Skripsi S1*. Yogyakarta: FBS UNY.

Schreffler, L. 1987. *Interaktiv Fremdsprachunterricht*. Stuttgart: GmbH. Co. KG.

Subyakto-Nababan, Sri Utari. 1988. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, P2LPTK.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta

Strauss, Dieter. 1988. *Teori Dan Praktik mengajar Bahasa Asing*. Jakarta: Sapdodadi NV

DIE VERWENDUNG DER MEDIEN “ PERMAINAN KARTU KATA” IM LERNEN DER SPRECHFERTIGKEIT
DER SCHÜLER VON DER KLASSE X MIA 1 SMA NEGERI 1 GEDANGAN SIDOARJO

HELENA DONISIA YOSOA

Pendidikan Bahasa jerman, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

helenayosoa27@yahoo.com

Drs. ABDUL KARIM M.pd

Pendidikkan Bahasa Jerman, fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

AUSZUG

Stichwort : die Karten Medien, Sprachfertigkeiten

Die vier Komponenten der Sprachkenntnisse , sind Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben. Sprechen ist eine Form von Sprache wirkt wie die Geräusche durch die Stimmorgane begleitet von Gestik und Mimik Lineament erzeugt . Entsprechend seiner Funktion zu sprechen, ist das Medium, durch den Menschen verwendet zu kommunizieren. Ein Medien angemessen in die Praxis umgesetzt in das Lehren und Lernen ist ein Wort -Kartenspiel . Das Spiel wird in der Flash- Speicherkarte enthalten. In diesem Fall ist die Kartenmedien Lager Wörter zum Thema zusammen. Lernende Themen Bespannen und Wörter , die in dem Wortspiel Medienkarte in der ersten Idee zu sprechen, zu unterstützen.

Die Formulierung des Problems in dieser Forschung ist es , wie die Anwendung der Karte in Sprechen Fähigkeiten und die Fähigkeit Konversationsfähigkeiten der Schüler der Klasse X SMAN 1 MIA 1 Gedangan , Sidoarjo unter Verwendung der Wort -Karte Medien zu sprechen . Das Ziel dieser Forschung ist über das Wort Kartenspiel Medien Anwendung der deutschen Sprache zu sprechen Fähigkeiten Klasse X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan , Sidoarjo in das Lernen .

Diese Studie ist eine qualitative Studie mit Beobachtungsbögen , Fragebögen und Dokumentation als Forschungsinstrument . Beobachtungsblatt verwendet, um die Aktivitäten der Schüler zu ermitteln, indem eine Medienkarte und die Worte Schüleraktivität mit Hilfe der WortkarteMedien während des Lernprozesses erfolgt gesprochen , während der Fragebogen die Antwort und die Motivation der Schüler nach der Verwendung der Wortkarte Medien zu bewerten verwendet in den Lernaktivitäten deutschsprachiger Fähigkeiten .

Die Ergebnisse dieser Studie zeigen, dass das Kartenspiel Medien die gute Resonanz bei den Studierenden über die Aktivitäten der deutschen Sprachkenntnis in der Klasse erhalten . Mit der Karte Medien sagte , sind die Schüler motiviert zu lernen und während der Lehr- und Lernstattfinden teilnehmen . Mit diesen Worten die Medienkarte Studenten in Teams arbeiten , sich gegenseitig beim Lernen zu helfen und Spaß Situation machen zu lernen. Ihre Sprechfähigkeit nimmt durch eine Medienkarte gegebene Wort verwenden.

Medien zeigt das Kartenspiel kann als Alternative für Deutschlehrer als Lehrmittel im Unterricht und Lernen genutzt werden , vor allem Schüler aktiv in den Lernprozess zu helfen und können Schüler sprechen Fähigkeiten zu verbessern .

ABSTRACT

USING THE MEDIA "PERMAINAN kartu KATA" IN LEARNING THE HANDS CRAFT OF STUDENTS OF CLASS X MIA 1 SMA Negeri 1 Sidoarjo Gedangan

The four components of language skills, are listening, speaking, reading and writing. Talk is a form of speech acts as the noise produced by the vocal organs accompanied by gestures and facial lineament produced. In accordance with its function to speak, is the medium used by humans to communicate. A media adequately put into practice in teaching and learning is a word card game. The game is included in the flash memory card. In this case, the card media storage words together on the subject. Learning topics stringing and words that speak in the pun media card in the first idea to support.

the formulation of the problem in this research is how the application of the card in speaking skills and the ability to speak conversational abilities of students of Class X SMAN 1 MIA 1 Gedangan Sidoarjo using the word card media. The aim of this research is to talk about the word card game media use of the German language skills class X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo in learning.

this study is a qualitative study with observation sheets, questionnaires and documentation as a research tool. Observation sheet used to determine the activities of students, spoken by a media card and the words student activity using the word card media occurs during the learning process, while the questionnaire was used to assess the response and the motivation of the students after using the word card media in the learning activities German language skills.

The results of this study show that the card game media received a good response from the students about the activities of the German Sprachkenntnissein class. With the map media said, the students are motivated to learn and participate during the teaching and learning take place. media card Students working with these words in teams to help each other in learning and learning fun situation. Your ability to speak does use given by a media card word.

Media shows the card game can be used as an alternative for German teachers as a teaching tool in teaching and learning, especially students actively help in the learning process and students can talk to improve skills.

Die Eröffnung Hintergrund

Deutsch Sprache als Sprache des Wissens und der Literatur besetzt eine wichtige Position in der Welt. In der deutschen internationalen Zusammenarbeit ist immer noch weit verbreitet als jede andere Sprache. Wissen und Forschung belegen eine starke Position im öffentlichen Leben in Deutschland. Deshalb ist die deutsche Sprache ist eine Sprache, die ganz wichtig und eine Überlegung wert ist.

Zusammen mit der rasanten Entwicklung der Ära in der Ära der Informationstechnologie heute die deutschen Sprachfächern begann in der High School, SMK und MA unterrichtet werden. Gemäß Einheit Ebene Curriculum (Anonymous, 2006: 8), Lernen die deutsche Sprache vier Sprachfertigkeiten entwickelt, das heißt Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben. Aber das Erlernen der deutschen Sprache selbst nicht läuft reibungslos. einige Einschränkungen erfahren beide von Pädagogen und Lernenden. Einschränkungen dieser Lehre, unter anderem die Motivation der Lernenden die deutsche Sprache zu lernen, ist immer noch niedrig, weil

sie die deutsche Sprache denken, ist weniger wichtig als die englische Sprache, so dass die Themen der deutschen Sprache oft noch auf lokalen Inhalt platziert wird, die deutsche Sprache zu lernen, ist immer noch weniger Aufmerksamkeit von Lernenden, Interesse Schüler die deutsche Sprache zu lernen, immer noch niedrig ist, und die deutsche Sprache zu lernen, vor allem auf Konversationsfähigkeiten in Beziehung stehen immer noch als schwierig angesehen, die von den Lernenden. Die Lernenden finden es immer noch schwierig, Sätze und Wortschatz zu machen sie neigen dazu, weniger zu sein, so dass die direkte Auswirkungen auf die niedrigen Fähigkeiten Deutsch sprechen. Darüber hinaus neigen Pädagogen, wo Pädagogen als Lernzentrum noch die konventionelle lehren. Lernende zu werden leicht während des Lernprozesses für Pädagogen eintönig und nicht variiert bei der Auswahl von Lehrmedien geböhrt, die vorhanden sind, oft schwierig, den Lernenden durch Eingriff zu halten, was gelernt wird. Darüber hinaus lernen die Studierenden nur individuell, so dass ihre Interaktion weniger ist.

Sehen solchen Bedingungen eine der Anstrengungen, die von den Erziehern gemacht werden sollte, ist der Lernprozess zu ändern wird eine interessante Aktivität und nicht langweilig. Ein Beispiel ist die Verwendung von Spielmedien in den Prozess der Lehr- und Lernaktivitäten. Viele Pädagogen, die noch nicht diese Medien verwenden, aber es ist effektiv genug, um Lehr- und Lernaktivitäten interessant und nicht eintönig zu sein, zu machen.

Eines der Medien Spiel wird angenommen, ausreichend wirksam zu sein, in der Praxis in der Lehre zu setzen und das Lernen ein Wort Kartenspiel ist. Das Kartenspiel dieses Wort enthält Wörter, die verwendet werden können, Vokabular zu entwickeln. Das Spiel wird in der Flash-Speicherkarte enthalten. In diesem Fall ist die Kartenmedien Lager Wörter zum Thema zusammen. Einige Karten werden in die Hauptidee Satz gebaut. Die Karte wird verschlüsselt und Lernenden bestimmen, welche Unterstützer sagte, dass nach dem Thema. Lernende Themen Bessern und Wörter, die in dem Wortspiel Medienkarte in der ersten Idee zu sprechen, zu unterstützen.

Basierend auf dem Hintergrund, die beschrieben wurde, kann sie formuliert werden, Probleme nämlich studiert werden: "Wie funktioniert die Anwendung der Wortkarten in deutscher Sprache zu sprechen Fähigkeiten der Schüler der Klasse X MIA 1 und wie die Fähigkeit, Deutsch Fähigkeiten Klasse X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan, Sidoarjo Medienkarte mit dem Wort zu sprechen?"

Diese Forschung hat einen Zweck angemessen auf die Probleme untersucht, und zwar: "Um die Anwendung der Wortkarten bestimmen und die Fähigkeit, die deutsche Sprache erlernen MIA Klasse X SMAN 1 Gedangan, Sidoarjo Medienkarte mit dem Wort zu sprechen"

Die Untersuchungsmethode

Sprechen, ist die Fähigkeit, mit anderen durch das Medium der Sprache zu kommunizieren. Sprechen ist eine Form von Sprache wirkt wie die Geräusche durch die Stimmorgane begleitet von Gesten und ekspresiv Lineament produziert. Verschiedene Definitionen wurden vorgeschlagen, um die Bedeutung der Sprache bereitzustellen. Entsprechend seiner Funktion, talk ist das Medium, durch den Menschen verwendet zu kommunizieren.

Scheffler (1987: 171) sagt, "Sprache ist alle kreativen Verfahren, ihren Ideen und Meinungen zum Ausdruck zu bringen gehören in ganz besonderes Form zu dieser Art". Stellungnahme des oben bedeutet, dass die Diskussion alle Formen der Kreativität, die in Form von

Verhalten zum Ausdruck gebrachten Gedanken und Meinungen zum Ausdruck bringen soll.

Guntur Tarigan (1981: 15) argumentiert, dass die Sprechfähigkeit ist die Fähigkeit, Töne Artikulation oder Wörter auszusprechen auszudrücken, sagen und vermitteln Gedanken, Ideen und Gefühle. Hörern erhalten Informationen durch eine Reihe von Tönen, Drücke und die Anordnung der Gelenke. Wenn die Kommunikation erfolgt face-to-face gekoppelt mit Handgesten und Mimik (Ausdrücke) Lautsprecher.

Arsyad (2007: 190) argumentiert, dass die Flash-Karte eine kleine Karte ist es, Bilder, Texte, Symbole oder Zeichen zu erinnern oder Führungs Lernenden alles im Zusammenhang mit Bildern, Text oder markieren Sie das Symbol enthält. Nach Suyanto (2004: 66-68), der Kartenspiel ist eine Art Verbindung durch die Karte des Lernens. Die Karte misst 2 cm breit und 15 cm lang, in denen nur ein einziges Wort geschrieben. Diese Spiele können einzeln oder in Gruppen angewendet werden. Die genannten Kartenspiel ist Studenten, die leicht, glücklich und leidenschaftlich in das Wort zu verstehen, durch die es sendi. Sementara geht es, Bono (in Dananjaya 2010: 169) zeigt, dass der Zweck des Kartenspiels dieses Wort, unter anderem (1) Praxis die Idee eines Wortes zu entwickeln. (2) üben die Fähigkeiten der Lernenden. Bono erklärte später über das Kartenspiel dieses Wort, nämlich (1) Die Wort Karten ausgeteilt werden. (2) die Lernenden machen einen Satz von Wörtern, die bereits vorhanden sind. (3) die Anzahl der Wörter in einem Satz, der in Übereinstimmung mit den Anweisungen der Lehr hergestellt ist.

Die Auswahl der Kartenmedien gemäß der Technik der Konversationsfähigkeiten für Anfänger zu lernen. Bei dieser Rate erklärt, dass eines der Lerntechniken, die das Lernen Konversationsfähigkeiten verwendet werden kann, ist das Wort Kartenspiel - Techniken verwenden.

Steps Kartenspiele Worte von Bono (in Dananjaya, 2010: 170), und zwar (1) Erzieher erklärt das Material unterrichtet werden, (2) Lehrer die Schüler in mehrere Gruppen aufteilen, (3) Erzieher Wortkarten teilen, die hergestellt worden war früher, wobei jede Gruppe erhielt mehr als 15 Medien Wortkarten, (4) Erzieher Lernenden bitten, die Karte in die Hauptidee des Artikels, (5) Lern Storytelling basierte Reihe solcher Karten für etwa 10 Minuten, (6) Pädagogen und Lernenden zu kompilieren Korrektur zusammen.

Die Forschungsmethoden

Die Studie mit dem Titel "Umsetzung der genannten Kartenmedien Deutsch Sprache sprechen Fähigkeiten "wollen zu beschreiben, wie erhöhte Fähigkeit, die deutsche Sprache Klasse X SMAN 1

Gedangan zu sprechen. Deshalb ist diese Art der Forschung durch den Autor verwendet wird, beschreibende qualitative Forschung. Qualitative Forschungsmethoden nach dem kirk und Miller sind bestimmte Traditionen in den Sozialwissenschaften auf Beobachtungen beim Menschen in der eigenen Region grundsätzlich abhängig ist und in Kontakt mit den Menschen in ihrer Sprache und in ihrer Terminologien (Moleong, 2002: 3).

Der Grund, warum die Forscher diese Methode gewählt sind:

1. Aus empirischen Beobachtungen festgestellt , dass der größte Teil des Forschungsberichts in beschreibender Form durchgeführt .

2. Der beschreibende qualitative Forschungsmethode ist sehr nützlich, um eine Variation zu Fragen der Bildung und des menschlichen Verhaltens im Zusammenhang mit zu bekommen.

3. Empfindlichkeit und Leistungsanpassung mit einer Menge von Einflüssen aus den Mustern entstehen, begegnet.

Das Forschungsthema ist die Klasse X MIA 1 SMA Negeri 1 Sidoarjo Gedangan 2015/2016 Studienjahr mit der Zahl von 35 Studenten aus 18 Studenten und 17 Studentinnen.

Die Datenerfassungstechnik ist die der strategische Schritt in der Studie, weil das Hauptziel der Studie ist es, die Daten zu erhalten. Nach der primären Datenquelle Natur Lofland qualitative Studie von Worten und Taten, die übrigen Dalah zusätzliche Daten, wie Materialien und anderen Unterlagen (Moleong, 2002; 112). Basierend auf der Technik von Lofland und Instrument in Form von Beobachtungen (Beobachtung) und einem mündlichen Test beschrieben, ist die gesammelten Daten das Ergebnis von Tests Aspekte der Richtigkeit der Angaben, die Beziehung zwischen Informationen, die Richtigkeit der Struktur und Vokabular, fließend, Natürlichkeit Diskurs, und die Art der Aussprache abdeckt.

Das Gerät in dieser Studie verwendet wird, ist die Beobachtung, Fragebögen, Tests Sprechen und Dokumentation.

Die Realisierung dieser qualitativen Forschung in Form von Interpretation der Forscher in Form von Erzählung, die die Qualität der Symptome oder Phänomene zeigt Objekt, das untersucht . Die erhaltenen Daten werden verarbeitet und analysiert unter Verwendung von beschreibenden Verfahren wird dann abgeleitet werden. Seine Analyse unter Verwendung von Lern Assessment-Tests nach Reimann.

Sprechen Fähigkeiten Rating Scale nach Riemann :

Aspekt	Wert	Kriterien
<i>Ausdrucksfähigkeit</i>	4	Fähigkeiten der Lernenden in einem Stil, sehr schön zum Ausdruck .
	3	Fähigkeiten der Lernenden in mit großem Stil zum Ausdruck
	2	Fähigkeiten der Lernenden in den Stil zum Ausdruck diskutiert ganz nett.
	1	Fähigkeiten der Lernenden in einem Stil ganz schlecht ausdrücken
	0	Fähigkeiten der Lernenden in einem Stil sehr schlecht ausdrücken .
<i>Aufgabenbewältigung</i>	4	Aktivität und Verständnis der Lernenden ist sehr gut.
	3	Lebhaftigkeit und ein gutes Verständnis der Lernenden .
	2	Aktivität und Verständnis Lernenden ziemlich gut.
	1	Aktivität und Verständnis Lernenden genug schlecht.
	0	Aktivität und Verständnis der Lernenden ist sehr schlecht.

Formale Richtigkeit	4	Keine oder nur selten Fehler machen und grammatische Struktur der deutschen Sprache
	3	Wenig tat dangramatikal Strukturfehler in der deutschen
	2	Mehrere Male machen Fehler und grammatische Struktur
	1	der deutschen Sprache Viele machen den Fehler dangramatikal Struktur der deutschen Sprache
	0	Sehr viele Fehler Struktur und grammatische Deutschland
Aussprache und Intonation	3	Fehler in der aussprache und intonation nicht mit verstaendnis stoeren
	2	Fehler in der aussprache und intonation ein wenig aergerlich zu verstehen
	1	Fehler in der Aussprache und Intonation sehr stoeren verstaendnis
	0	Fehler in der Aussprache und Intonation ist sehr beunruhigend Verstaendnis .

Forschungsverfahren Diese Studie wurde über 5 Sitzungen durchgeführt durch das Training bei jedem Treffen mit der Medienkarte mit dem Wort und in der letzten Sitzung gibt der Test in Form eines mündlichen Tests geführt durch bestimmte Aktionen, indem Sie die Schritte wie folgt angeben:

1. Planung

In der Planungsphase, erstellt die Forscher eine Liste von Dingen, die im Unterricht eingesetzt werden können. zum Beispiel, bereiten in der Studie einen Unterrichtsplan, verwendet, um ein Testinstrument Vorbereitung, Unterrichtsmaterialien und Materialien herzustellen, die den Lernenden gegeben werden.

2. Umsetzung

In der Umsetzungsphase angewendet die Forscher die Lehrmedien in dieser Studie verwendeten gemäß den Schritten des Lernens und der frühen perencanaan. Zu den Maßnahmen gehören melaksanankan ihre Lektion lernen, die Anwendung Medien in Lernwortkarten

3. Bemerkungen

In der Beobachtungsphase beobachteten die Forscher den Lern Schüler und welche Veränderungen werden von den Lernenden erfahren nach der Anwendung oder das Wort Karte Medien, vor allem im deutschsprachigen Raum Fähigkeiten der Lernenden.

4. Evaluierung und Reflexion

Evaluierung und Reflexion der Bühne ist die letzte Stufe. In diesem Stadium sehen die Forscher beurteilt, an und die Ergebnisse der Umsetzungsphase und Beobachtungen mit der Medienkarte betrachten, die Wort an der Fähigkeit der Lernenden Fähigkeiten sprechen Deutsch Sprachunterstützung aussehen im Unterrichten der deutschen Sprache zu sprechen Fähigkeiten anzuwenden.

Resultate und Diskussion

Die Anwendung der genannten Karte permainanan mdia 3 mal getan, dass in der Sitzung des zweiten, dritten und vierten Platz. In der ersten Sitzung ist der Student noch sehr weniger aktiv und beteiligen preformance keiatan pembelajaran Lernen vor allem auf Lehr- und Lernkompetenz. In der zweiten und dritten Treffen der Studenten sind sehr aktiv und berartisipasi weil das Kartenspiel Medien Wort angewendet wurde, obwohl nach wie vor Hindernisse oder Probleme hat, die bei den Schülern U-Boot-Aktivität eingetreten ist. Ausgezeichnete Verbesserung geschieht in der Sitzung, da die Schüler das Wort Medienkartenspiel zu verwenden

lernen. Die Schüler sind immer aktiv in entweder individuell oder einer Gruppe zu sprechen.

Die Fähigkeit, in einer Sitzung 1 um 33% mit den Kriterien zu sprechen, ist sehr weniger. In der zweiten Sitzung Aktivität Studenten sprechen von einem Medienkartenspielen Worte leicht erhöht mit um 57% und Schüler Aktivität eines Medienkartenspiel Wort um 50% unter Verwendung der Betrag der Erhöhung Veränderungen in der Aktivität Studenten sprechen Kartenmedien zu verwenden, sagte belief sich auf 85% und Aktivitäten der Schüler mit Hilfe der Medien um 75% auf der dritten Sitzung der Karten. Sehr gut in der vierten Sitzung, Sprechen Aktivität Schüler bleibt mit einem Anteil in Höhe der dritten Sitzung 87% der Kriterien sehr gut, während die Shiva-Aktivität einer Medienkarte sebsar unter Verwendung der 88% der Kriterien erhöht.

Basierend auf der obigen Beschreibung kann, disimpulkann, dass die Anwendung der Kartenmedien Schüler sprechen Fähigkeiten zu verbessern, vor allem im deutschsprachigen Raum Aktivitäten in der Klasse X SMA Negeri 1 MIA 1 Gedangan, Sidoarjo.

Die Folgerung

Schlussfolgerung

Aus der obigen Aussage kann geschlossen werden, dass die Ergebnisse des Lernprozesses keterampilan das Wort Medienkartenspiel sprechen läuft gut und bekam eine sehr gute Resonanz. Aus Beobachtungen und Fragebögen gegeben Beobachter verwenden Medien die Wortkartenspielen eine positive Antwort erhalten. Das Erlernen der Medienkarte zu verwenden, ist ein neues Wort für die Studenten, sondern Studenten terotivasi zu lernen, mit der Medienkarte mit dem Wort zu sprechen. Es ist zu sehen von keaktifan Studenten zu den Problemen arbeiten, Fragen zu beantworten und zu kommunizieren vor einer Gruppe oder Klasse baaiik. Die Schüler begannen zu wagen, ihre Meinungen entweder an den Lehrer oder an die Freunde in der Gruppe zum Ausdruck bringen. Die Teilnahme von Studenten in den Fertigkeiten Sprechen vor der Klasse mit einem ausgezeichneten menggunakan Wortkarten und siswapun können Probleme sie stoßen lösen mit der Medienkarte mit dem Wort zu reden.

Vorschlag

1. Für Schulen

Parteischulen sollten Einrichtungen für Lehrer bei der Auswahl der Medien zur Verfügung stellen, die verwendet werden, um die Lernziele zu erreichen. Die Schule sollte auch die Lehrerausbildung preformance

Lernen und Verbesserung der Arbeit der Lehrer in den Lernprozess umfassen.

2. Für den Lehrer

a. Die Lehrer sollten Kreativität bei der Auswahl von Unterrichtsmedien verbessern, so dass die Schüler nicht langweilig wird.

b. Die Lehrer sollten nicht Lernmaterialien in einer Weise, dass eintönig, der Lehrer als die einzige Quelle des Lernens liefern.

c. Anwendung des Kartenspiels Medien ein yang Medien von Lehrern genutzt werden können, die Fähigkeit zu verbessern, um Studenten zu sprechen.

Die Bibliographie

Akhadiah, Sabarti. 1998. *Evaluasi dalam Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Online), (<http://eprints.uny.ac.id/8597/3/bab%20%20-%2008108249131.pdf>), diakses pada 15 Oktober 2015)

Hardjono, Sartinah. 1988. *Prinsip-prinsip Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Lado. R. 1961. *Language Testing: The Construction and Use of Foreign Language Testing*.

Lanang, Maria Novia Rosalia Evi. 2014. *Penggunaan Media Tangga Pertanyaan Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman di SMAN 8 Kediri. Skripsi S1*. Surabaya: FBS UNESA

Moleong, Lexy. J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Octavien, Tika Fajar. 2013. *Keefektifan Penggunaan Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Menulis Bahasa Jerman di SMAN 1 Sleman. Skripsi S1*. Yogyakarta: FBS UNY.

Schriffler, L. 1987. *Interaktiv Fremdsprachunterricht*. Stuttgart: Gmbh. Co. KG.

Strauss, Dieter. 1988. *Teori Dan Praktik mengajar Bahasa Asing*. Jakarta: Sapdodadi NV

Subyakto-Nababan, Sri Utari. 1988. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, P2LPTK.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta