

ISSN : 2302-2833



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

L A T E R N E
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

Vol. 1, Nomor 2, Februari 2013

Laterne	Vol. 1	No. 2	Hal. 1 - 86	Surabaya Februari 2013	ISSN 2302-2833
---------	--------	-------	-------------	---------------------------	-------------------

Diterbitkan oleh:
Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

SUSUNAN DEWAN REDAKSI JURNAL LATERNE
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Jurnal “Laterne” (ISSN: 2302-2833) diterbitkan oleh Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya sebagai media untuk menampung karya ilmiah dalam bidang pendidikan bahasa Jerman yang dihasilkan oleh sivitas akademika. Jurnal “Laterne” juga dimaksudkan sebagai sarana pertukaran informasi dan sumber rujukan yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan oleh seluruh bagian sivitas akademika dan juga masyarakat umum. Jurnal “Laterne” terbit tiga kali dalam satu tahun.

Pemimpin Redaksi

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

Editor

Drs. Abdul Karim, M.Pd.

Agus Ridwan, S.Pd., M.Hum.

Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd.

Drs. Benny Herawanto Susetyo, M.Psi.

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd., M.Pd.

Dra. Enny Sulistiowati

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

Lutfi Saksono, S.Pd., M.Pd.

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M.Pd.

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Dra. Tri Prasetyawati, M.Pd.

Dra. Wisma Kurniawati, M.Pd.

Yunanfathur Rahman, S.S., M.A.

Alamat Redaksi

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Gedung T1 Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, 60213

Telepon/Fax (031) 7531864

jerman.fbs.unesa.ac.id

<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne>

DAFTAR ISI

	Halaman
Susunan Dewan Redaksi	i
Daftar Isi	ii
Lernetui Als Lernmedien Des Deutschen Wortschatz Für Die Lesefertigkeit In Der Klasse Xi IPA 3 An Der SMAN 14 Surabaya (Angela Mariana Yoran)	1-6
Sprachstil Auf Der Onlineshop www.gambio.de (Dinda Putri Rahmawati)	7-13
Die Anwendung Des Spiels Tebak Kata Bei Der Steigerung Schreibfertigkeit In Der Schülern Klasse XI IPA 5 An Der SMAN 14 Surabaya (Indra Hardiyanti)	14-20
Penggunaan Media Internet Pada Pembelajaran Keterampilan Mendengar Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 3 SMKN 1 Boyolangu (Ismawanto)	21-25
Die Sprachstil Im Artikel In Der Deutschland Magazin Im April/ Mai 2010 (Maria Analinda Dos Santos)	26-30
Die Beherrschung der deutschen Präpositionen von Schülern der Klasse 12. UPW an der SMKN 1 Boyolangu Tulungagung durch die Verwendung des Maketmediens (Mutia Amalia Juhara)	31-37
Die Lernergebnisse Der Lesefertigkeit Durch Den Instrument True Or False Von Den Schülern Der Klasse XI IPA 1 An Der SMA Negeri 1 Waru (Nur Eka Liawati)	38-42
Die Modifikation Des Monopolspiels Für Das Gelenktes Gespräch Beim Deutschlernen An Der 11. Klasse SMA (Nurul Aini)	43-47
Die Frageleiter Als Die Medium Der Sprechfertigkeit Des Deutschunterrichts An Der Sma Klasse XI (ein Vorschlag) (Oktavia odice)	48-54
Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Tai (Team Accelerated Instruction) dalam Pembelajaran Membaca Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 8 Kediri (Priska Febrianti)	55-61
Peningkatan Keterampilan Menulis Kalimat Dengan Menerapkan Model Concept Sentence Siswa Kelas XI IPA 7 SMAN 1 Waru (Putri Imadhini Indrayana)	62-67
Die Steigerung Der Schreibfertigkeit Der Schüler Klasse XI IPA 2 SMAN 1 Menganti Durch Die Methode Example Non Example (Siti Niadatun Ni'mah)	68-73
Analisis Latihan-Latihan dalam Modul Bahasa Jerman Kelas X (Sri Juwati Wulandari)	74-80
Bildgeschichte untuk Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 1 Menganti (Yunita Mega Pratiwi)	81-86

**DIE MODIFIKATION DES MONOPOLSPIELS
FÜR DAS GELENKTES GESPRÄCH BEIM DEUTSCHLERNEN
AN DER 11. KLASSE SMA**

Nurul Aini

Pendidikan Bahasa Jerman-Fakultas Bahasa dan Seni -Universitas Negeri Surabaya

Email : nurul_082094219@yahoo.com

Dra. Rr. Dyah woroharsi P., M.Pd.

Pendidikan Bahasa Jerman-Fakultas Bahasa dan Seni -Universitas Negeri Surabaya

Abstract

One of language which is studied in Indonesia is German. Based on interviews with German teacher on SMA 1 Krian obtained explanations that the students tend to be passive when they studied German especially speaking. Students always think is a difficult foreign language lessons. In connection with the effort to create a teaching and learning strategy that fun, teachers take advantage of the game. Playing monopoly on learning the German language would probably make students will be more active. This study aimed to describe the form of the game of Monopoly to practice conversational skills in German and describes strategies exploit monopoly game to practice conversational skills in German class XI High School.

Keywords: conversation skills, the game Monopoly.

1. Einleitung:

Die Sprache ist ein wichtiges Kommunikationsmittel im Leben der Menschen als soziales Wesen. Um richtig zu kommunizieren, muss man die Fähigkeit zu sprechen. Einer der viel studierte Sprache in Indonesien ist Deutsch. Nach Nugiyantoro (2001:278-279), um die Fähigkeit der Schüler, in einer Sprache zu sprechen zu offenbaren, kann ein Bild eine gute anregende Gespräche sein. Basierend auf Interviews mit deutschen Sprachlehrerin SMA 1 Krian erhalten Erklärungen, dass die Schüler passiv zu sein beim Erlernen der deutschen Sprache besonders beim Sprechen neigen. Schüler denken Deutsch ist eine schwierige Fremdsprachenunterricht. Im Zusammenhang mit den Bemühungen um eine Lehr-und Lernstrategie, dass Spaß, Lehrer können die Vorteile des Spiels nehmen zu schaffen. Spielen Monopol auf das Erlernen der deutschen Sprache würde wahrscheinlich die Atmosphäre langweilig Klasse und Studenten werden mehr aktiv. Basierend auf dem oben, heben die Forscher die Frage der Forschung zum Thema " Das Monopolspiel für das Gelenktes Gespräch beim Deutsch an der SMA Klasse XI ".

2. Der Hintergrund Theorie:

A. Definition Spielmedien

Das Wort kommt aus dem Lateinischen Medien medius bedeutet wörtlich "Mitte" intermediate "oder" Einführung "(Musfiqon, 2012:26). Das Wort Das Medium, sterben Medien in Langenscheidt Großwörterbuch (1997:643) bedeutet Ein Mittel, *mit dem man Informationen weitergeben kann* (bedeutet verwendet, um Informationen über die Kanäle). " *Eine Übung kan Z.B. auf einer Kasette sein, Im Lehrbuch, auf einer Folie, an der Wandtafel oder auf einer Fotokopie. Hilfsmittel/Medien sind die Träger oder verstärker der Materialien*". Die obige Aussage kann geschlossen werden, dass eine Übung in Bänder, Übung Bücher, Blatt über, Schiefer oder Kopie gefunden werden kann.

B. Definition Monopolspiel

Viele der Zuschauer, dass das Spiel des Monopols ist einer der berühmtesten Brettspiels dunia. Tujuan Spiels ist es, alle Plots auf dem Brett durch den Kauf, Leasing und Immobilien Börsen im wirtschaftlichen System vereinfacht meistern.

In einem Spiel des Monopols erforderlichen Sätze

oder Äußerungen unter den Spielern verbal. Spiele in das Erlernen von Sprachen (darunter Deutsch) bringt Vorteile, wie sie von Irmgard et al (in Nurtjahjani, 1998), die besagt hingewiesen: *Die Vorteile des Spielens im Sprachunterricht sind unumstritten. Viel ist darüber geschrieben worden, wie man mit Hilfe von Spielen den Unterricht lockerer, lebhafter, und motivierender gestalten kann. Weitere Vorteile von solchen Spielen im Deutschunterricht sind:*

- Alle Schülerinnen und Schüler können mitmachen.
- Hörverstehen und Aussprache werden trainiert.
- Die Wettkampfsituation regt besonders zum Sprechen an.
- Gruppenspiele fordern die Fähigkeit zur Zusammenarbeit in Gruppen.
- Beim Spielen lernen die Schüler spielerisch voneinander und miteinander.
- Spielen macht einfach Spaß.

C. Monopolspiel Gerät

In Monopoly gibt es mehrere Geräte in einem Paket zum Monopol spielen. Solche Vorrichtungen umfassen:

- Bauern-Bauern zu vertreten Spieler. Im Monopoly vorgesehene Feld zehn Stücke, die Kappe, Filme, Hunde, Schiffe, Autos, Karren, Glas, Waffen, Pferde und Schuhe.
- Zwei Würfel mit sechs
- proprietäre Karte für jede Eigenschaft. Diese Karten sind für Spieler, die die Eigenschaft haben gegeben. An der Oberseite der Karte aufgeführten Immobilienpreise, Mietpreise, Hypothekenzinsen, Hauspreise und Hotel.
- Brettspiele mit Plots:
 - 22 Plätze, aufgeteilt in 8 Gruppen von Farbe mit jedem der zwei oder drei Stellen. Ein Spieler muss zu meistern a Ganzkörperanzug sesbelum Spieler kann ein Haus oder Hotel zu kaufen.
 - 4 Zug. Spieler verdienen eine höhere Miete, wenn Sie mehr als eine Station haben. Aber es sollte nicht über der Station Haus gebaut werden.
 - 2 Unternehmen, The Electric Company und das Wasser Unternehmen. Spieler verdienen höhere Mieten, wenn ein Spieler hat beides. Das Haus und das Hotel sollte nicht auf das Unternehmen gebaut werden.
 - der Karte allgemeinen Fond oder die Gelegenheit Karte. Spieler, die auf diesem Grundstück landen muss eine Karte nehmen und Ausführen von Befehlen auf sie.

- Geld-Finance Monopoly
- 32 Häuser und 12 Hotels aus Holz oder Kunststoff. Das Haus hat in der Regel grün, rot Hotel.
- der Karte allgemeinen Fond oder die Gelegenheit Karte.

Die Vollständigkeit der deutschen Monopoly-Spiel sind:

1. Spielbrett mit Quadraten. Monopoly Bord versorgt ist ein großes Monopol Bord von 2,1 m x 2,1 m. Monopoly Platten demontiert und wieder zusammgebaut werden wodurch es leichter zu transportieren und zu speichern. Dieses Board gibt es 20 Parzellen und jede Parzelle 30 cm x 30 cm, bestehend aus:
 - 14 Parzellen von Speisen und Getränken
 - 1 Grundstücke restaurant
 - 1 Grundstücke Toilette
 - 1 Grundstücke Gefängnis
 - 1 Grundstücke beginnen
 - 2 der Karte allgemeinen Fond oder die Gelegenheit Karte
2. Studenten dienen als Spielfiguren / Bauer.
3. Zwei Würfel mit sechs Punkten Würfel sind Würfel-sized besar. Dadu aus Pappe und Maßnahmen 15cm x 15cm hergestellt wird.
4. Geld-Finance : Geld-Finance im Spiel des Monopols, nämlich Euro verwendet.
5. Karte allgemeinen Fond oder die Gelegenheit Karte, die von den Studierenden beantwortet werden sollten symbolisiert symbolisiert, müssen die Bilder durch die Studenten, Belohnung und Bestrafung beschrieben werden.

D. Kooperatives Lernen

Suyatno (2004) gaben eine Erklärung, die auf kooperative Lernaktivitäten in der Klasse konzentriert für Studenten zusammen zu arbeiten in den Lernprozess. Aus dem obigen kann geschlossen werden, dass kooperatives Lernen ein Weg des Lernens eine heterogene Gruppe von Studenten in kleinen Gruppen zusammenarbeiten, um Probleme zu lösen ist.

E. Sprachfertigkeit

Wilkin (in Jafrizal, 2003) besagt, dass Raum Geschick die Fähigkeit, Sätze zu bauen, weil die Kommunikation erfolgt über einen Satz-kalimaut um den Kontrast zu Verhaltensweisen, die aus verschiedenen Gemeinden unterschiedlich ist. - Neuf Munkel und Roland (1991:50) argumentiert,

über den Zweck des Lehrens Sprechen: *“Aber wir können auch nicht ganz davon absehen, weil gerade der Bereich Sprechen von neuen Zielsetzungen besonders betroffen ist. Im gegensatz zu früheren Konzepten des Sprachunterrichts ist gelingende mündliche Kommunikation für jedes moderne Sprachlehrwerk eines des wichtigsten Unterrichtsziel”.*

3. Die Untersuchung Methode

A. Art der Forschung

Diese Forschung ist eine qualitative Studie, und die Autoren der Studie verwendet deskriptive Analyse-Methode.

B. Techniken der Datenerhebung

• Datenquellen

Datenquellen in dieser Studie ist das Buch als Lehrbuch Kontakte Deutsch Deutsch in der Schule, gibt es Material in diesem Buch Essen und Trinken und Bücher im Zusammenhang mit den rhetorischen Fähigkeiten und Lehrmethoden.

• Techniken der Datenerhebung

Techniken der Datenerhebung in dieser Forschung ist die Literatur zu studieren. In dieser Studie ist die Technik verwendet die Dokumentation.

• Techniken der Datenanalyse

Techniken der Datenanalyse in dieser Studie ist die Analyse qualitativer Daten. Nach Budiharso (2004, 167) analysiert qualitative Daten und wie zu interpretieren oder zu erklären, der Grund für die Existenz der Daten auf Kontext basiert.

4. Ergebnisanalyse

• Die Form des Spielgeräts

• Spielgerät

Dieses Monopolspielgerät ist ähnlich das Monopolspiel im Allgemeinen. Das Unterschied zwischen den beiden ist die Schachfigur, die direkt von den Monopolfiguren gespielt wird. Das Monopolbrett ist ein quadratisches Monopolspielbrett und die Größe ist 2,1m x 2,1m. Das Monopolspielbrett enthält 20 Abschnitten. Es besteht aus: 14 Abschnitten für *Speisen und Getränken*, 1 Abschnitt für *Starten*, 1 Abschnitt für *das Restaurant*, 1 Abschnitt für *die Toilette*, 1 Abschnitt für *die Strafe*, 1 Abschnitt für *das allgemeine Fonds* (wird symbolisiert “X”), 1 Abschnitt für *die Gelegenheit* (wird symbolisiert “Y”). Jede

Abschnitt auf dem Monopolspielbrett ist 30cm x 30 cm und enthält ein Wort nach dem Thema *Essen und Trinken*.

o Spielregeln

Im Spiel von Monopoly auf die Lernfähigkeit des Sprechens, gibt es einige Regeln, die sind:

1. In diesem Monopoly Schüler wurden in 4 Gruppen eingeteilt und jede Gruppe besteht aus 8-10 Studenten und ein Student, der als Bank dient.
2. Dauer des Spiels beträgt 45 Minuten.
3. Das Spiel beginnt *Starten*.
4. Wenn die Monopolfigur in *Essen und Trinken* stoppen, müssen die Monopolfigur einen Satz nach dem Bild äußern. Dann fragen die andere Schüler auf die Äußerung.
5. Wenn die Monopolfigur fällt auf den X oder Y, dann nehmen die Monopolfigur die Karte “X” oder “Y”. Wenn sie “X” oder “Y” nehmen, müssen sie das das Befehl tun.
6. Wenn die Monopolfigur fällt im *Restaurant*, sie bekommen dem Preis 2.
7. Wenn die Monopolfigur fällt in *der Toilette*, sie muss 1 als Geldstrafe zahlen.
8. Wenn die Monopolfigur fällt im *Strafe*, werden die Monopolfigur eine Strafe, zum Beispiel singen, tanzen oder Gedicht.

o Schritt Monopoly Spiel

Die Schritte zu berücksichtigen sind wie folgt:

1. Lehrer teilt die Schüler in Gruppen. Jede Gruppe besteht aus 8-10 Studenten. Lehrer dient als Spiel-Analyst.
2. Ein Schüler in jeder Gruppe wurde beauftragt, ein Bauer zu sein (Wie ein Monopoly-Spiel im Allgemeinen, rollen Schüler Würfel, nach dem Fluss der Bilder, siehe X (Karte allgemeinen Fonds) und Y (Karte Gelegenheit), und die drei Winkel als Restaurant, Gefängnis und Toilette).
3. Die Schüler wurden zu plotten Bauern zugeordnet starten Sie das Spiel an den Start.
4. Um herauszufinden, wer wird vor dem Würfeln, die die meisten der verwendeten Zahlen ausgeführt sind insgesamt 11 Punkte. Wenn die Zwillinge Würfel Spieler müssen 3 mal werfen versuchen.
5. Studenten die Würfel rollen und gehen nach den Zahlen erhalten. Wenn ein Bauer zu stoppen die Handlung Essen und Trinken hatten die Schüler einen Satz in Übereinstimmung mit der Aussage, dass Bilder auf gestuft und beantworten Sie dann die Fragen des Gegners zu sagen. Die Frage

ist eine Frage. (Beispiel: Ein Student trat auf das Bild das Brot dann Schüler Aussagen wie auszusprechen: " ? War Essen Sie zum Frühstück" esse Ich Ein Brot, kaufe Ich Ein Brot, verkaufe Ich Ein Brot, mache Ich Ein Brot Dann der Gegner gibt auf die Frage .

6. Lehrer geben Punkte an Studierende, die Fragen beantworten kann.
7. Wenn der Bauer fällt auf den X (der Karte allgemeinen Fonds) oder Y (champus), dann pawn erforderlich, um die Karte, X oder Y so zu nehmen und seine Gebote auf der Karte X oder Y. geschrieben Zum Beispiel der Satz auf die Karte geschrieben X " gehen Sie vorwärt bis 3 Abschnitten und Sie bekommen 20 € ".
8. Wenn der Bauer fällt im Restaurant, wird das Stück, das Geld in Höhe von € 25 als Tipps bekommen, aber wenn es in der Toilette fällt Toilette erforderlich, um eine Steuer in Höhe von 25 € zu zahlen.
9. Wenn ein Bauer die Handlung Gefängnis zu stoppen, werden die Bauern nicht erlaubt, für eine Runde zu spielen.
10. Je mehr Geld gesammelt, Punkte, Karten und Artikel von Eigentumsrechten, dann ist die Gruppe der Gewinner.

B. Sprechen Strategies Lernen mit Monopoly deutschen

Competence Standard und Basic Competence wird dann in Unterrichtsmaterialien wie folgt umgerechnet:

Apropos:

- Satz Markierung (Fragesatz)
- Satz news / statement (Aussagesatz) mit Vokabeln, Satzstrukturen und kommunikativen Äußerungen nach dem Motto

Redemittel:

- Fragen und Antworten über Essen und Trinken:
 - Was möchten Sie gern essen?*
 - Ich möchte gern Suppe.*
 - ✚ *Was möchten Sie gern trinken?*
 - Ich möchte gern Bier.*
 - ✚ *Mögen Sie Nudeln?*
 - Ja, ich mag Nudeln.*
 - ✚ *Was essen Sie zum Frühstück?*
 - Ich frühstucke ein Brot mit Wurst.*
 - ✚ *Was trinken Sie zum Frühstück?*
 - Ich trinke ein glass Milch.*

o Wortsatz kann in Monopolspiel gebrauchte

1. Essen und Trinken

Tabelle 4.1 Essen und Trinken

Nomen	Essen	das Brot, der Pizza, der Hamburger, das Fleisch, das Gemüse, das Ei, der Käse, die Suppe, die Wurst, das Kotelett, das Hähnchen, die Marmelade
	Trinken	das Mineralwasser, die Milch, die Cola, der Wein, das Bier, der Orangensaft, der Apfelsaft, der Kaffee
Verben	kochen, essen, kaufen, tragen, brauchen, schmecken.	
Zeitangabe	Wochenende, morgens, sonntags.	
Fragewörter	was, wann, wie viel, was kostet das.	

2.Redemittel

- Fragen und Antworten zu Essen und Trinken:

✚ *Was möchten Sie gern essen?*

Ich möchte gern Suppe.

✚ *Was möchten Sie gern trinken?*

Ich möchte gern Milch.

✚ *Mögen Sie Nudeln?*

Ja, ich mag Nudeln.

- Fragen das kostet zu Essen und Trinken:

✚ *Was kostet Ihr Brot?*

Es kostet €15.

- Fragen und Antworten zu Essen und Trinken mit das Zeit.

Was essen Sie zum Frühstück?

Ich frühstucke ein Brot mit Wurst.

✚ *Was trinken Sie zum Frühstück?*

Ich trinke ein glass Milch.

- Fragen das Zeit zu essen und trinken.

✚ *Wann kaufen Sie ein Brot?*

Am morgen.

2. Der Schritt Deutschlernen Gespräch über Spiele Monopoly.

✚ Erste Aktivität

- Phase Lieferumfang Ziele und Schüler motivieren

Lehrer gibt Apperzeption den Studierenden, indem assoziogramm motivieren.

✚ Kernaktivitäten

- Phase Präsentation von Informationen
Lehrer geben Erklärungen und gelten Redemittel in den Satz auf das Material Essen und Trinken

- Phase organisieren die Studierenden in Gruppen zu lernen. Lehrer teilen die Monopoly-Spiel durch den Zusammenbau Puzzle. Jeder Student mempinya eine Reihe von Dingen, die Rätsel wird die

erste vollständige Bild. Puzzle, wer ihrer Gruppe bestimmen. Danach werden die Schüler spielen Monopoly nach den Regeln der Lehrer gemacht.

- Phase Führung des Arbeitskreises
In dieser Phase gibt der Lehrer Anleitung für Schüler, wenn die Schüler Fragen haben oder sollten Schwierigkeiten beim Lernen zu sprechen, wenn spielen Monopol, aber der Lehrer sollte den Studierenden zu entdecken und zu beschreiben Bilder angefordert.

✚ Ende Aktivität

- Phase Evaluierung Schüler reflektieren über die Dinge, die sie gelernt haben, indem wir einige Fragen an die Schüler über das Essen oder trinken, was Ihnen gefällt. Dann Schüler beantworten nach der Frage.
- Phase Auszeichnungen Lehrer gibt das Ranking der Ordnung der Gruppe gelungen, mehr Punkte und Geld zu sammeln. Aus den Ergebnissen der Punkte und die Menge des Geldes ist ersichtlich, dass die beste und das Recht auf Meister sein. Die Gruppensieger qualifizieren sich durch den Lehrer anerkannt werden

D. Erwartete Ergebnisse

Basierend auf dem Theaterstück von rund Monopol der Lehrer gegeben, sind die erwarteten Ergebnisse:

1. In dem Spiel Monopoly: Die Schüler können auch spielen können und spielen nach den Vorschriften des Lehrers gemacht haften. Studenten können auch neue Vokabeln in diesem Monopoly-Spiel.
2. In Speaking Skills: Schüler können aktiv und sprechen fließend deutsch sowohl bei der Aufdeckung Aussagen und den Dialog mit Freunden.

E. Schlussfolgerungen und Vorschläge

a. Folgern

Zu lernen, Kenntnisse der deutschen Sprache mit dem Spiel des Monopols in der High-School-Klasse XI, Redemittel Vokabular und in Übereinstimmung mit dem Lehrplan und Lernstrategien sprechen, sind kooperatives Lernen Sprechen.

b. Vorschlag

Wenn die Forschung in das Erlernen der deutschen Sprache des Sprechens angewendet wird, sollten die nachfolgenden Forscher verfeinern oder entwickeln ein Monopol mit Variationen um das Material anzupassen.

Referenze

_____, 1998. *Langenscheidts Großwörterbuch*, Berlin und München: Zusammenarbeit mit der Langenscheidt-Redaktion

Jafrizal. 2003. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Teknik KWL dan Permainan Bahasa* (Online), (http: www.geocities.com/jipsumbar/lap.ar.04.html, diakses pada 2 Januari 2012)

Musfiqon, HM., 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta, Prestasi Pustaka.

Suyatno. 2004. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University pre