

**DAS MEDIUM BOARD GAME FÜR SPRECHFERTIGKEIT KLASSE XI SEMESTER 1 SMA  
YASMU MANYAR GRESIK**

**Lailatul Badriyah**

Pädagogik der deutsche Sprache Abteilung, Sprache und Kunst Fakultät, Universität Surabaya  
[lailaadriyah18@gmail.com](mailto:lailaadriyah18@gmail.com)

**Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd**

Pädagogik der deutsche Sprache Abteilung, Sprache und Kunst Fakultät, Universität Surabaya  
[aripujosusanto@yahoo.co.id](mailto:aripujosusanto@yahoo.co.id)

**Auszug**

Die vier Bestandteile der Sprachfähigkeiten sind Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben. Eine der wichtigsten Fähigkeiten ist Sprechen, weil diese Fähigkeit produktiv ist und bei der Interaktion genutzt werden kann. Nach dem Interview mit dem Deutschenlehrer SMA Yasmu lässt dies den Schluss zu, dass Schüler Schwierigkeiten haben, um eine Anzahl von Vokabeln als Materialien für die Sprechfertigkeit zu beherrschen. So dass unterstützende Medien für Deutschsprechfertigkeit erfordert wird. Dies ist der Grund Board Game medien für die Sprechfähigkeit. Die Erstellung dieser Medien wird in dieser Entwicklung forschung erwartet, so dass Lernen interessanter wird und die Schüler lernen die Vokabulare leichter. Die Methode, die in dieser Fors chung verwendet wird, ist die Entwicklung der Forschungs- und Entwicklungs (R & G) Theorie von Borg und Gall. Die Forschungsschritte, einschließlich : 1) Potenziale und Probleme, 2) Datenerhebung, 3) Produktdesign, 4) Designvalidierung. Board Game medien Die fertig gemacht. Die Ergebnisse der Analyse kommen zu dem Schluss, dass Board Game durchführbar ist . Dies wird die Validierungsergebnisse von 2 Experten gezeigt, nämlich 1 Medienexperte und 1 Materialexperte. Die Validierungsergebnisse vom Materialexperten und vom Medienexperten zeigen Werte von 97,3% und 93,3%, bisher allgemein und stark kategorisiert. Dieser Wert erfüllt die Minimalkategorie eines Mediums und wird als durchführbar oder nach sehr strengen Kriterien eingestuft.

**Schlüsselwort :** Forschung und Entwicklung, Board Game, das Fähigkeit zu sprechen.

**Abstract**

The four main components of language skills consist of listening, reading, speaking and writing. One of the most important skills is speaking ability because this skill are productive and can be used for the whole interacting processes. Based on the interviews with German teachers from Yasmu Senior High School, it can be concluded that students have difficulty to master a number of vocabulary as a material to be used for developing their speaking skills. Therefore it required an appropriate supporting media as a matter for developing German speaking skills. This reason become a fundamental basis for the development of Board Game media in order to develop German speaking skills. Through this media, it is expected in this research and development that the learning process will become more attractive and the students can easily master the vocabulary. The method used is the development of Research and Development theory (R & G) by Borg and Gall. The research stages, including: 1) potentials and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) Design validation. The Board Game media development has been completed. The results of the analysis concluded that the development of the Board Game media was proper enough to be used. This is indicated by the validation results made by 2 experts namely 1 media expert and 1 material expert. Validation results conducted by material experts and media experts showed a value of 97.3% and 93.3% which can be generally categorized as very strong. This value qualifies the minimal category of a media which is considered as properly feasible, or categorized as a very strong criteria.

**Keywords:** research and development, board games, speaking skills

**HINTERGRUND**

Deutsch wurde in mehrere Lehrpläne der Ober- (SMA) und der Berufsschule (SMK) aufgenommen. Im deutschen Sprachunterricht gibt es vier fertigkeiten , nämlich Schreiben, Lesen, Hören und Sprechen, den

Bedürfnissen der Schüler gerecht werden. Basierend auf Interviews mit Deutschlehrern an der SMA Yasmu Manyar beklagten sich Schüler über die Schwierigkeit des Schreibens, der Aussprache und des Wortschatzes auf Deutsch. Wortschatz ist ein wichtiges Element im Sprachenlernen, daher benötigt es einen

Handlungsbedarf, der die Vokabularbeherrschung der Schüler steigern kann. Eine Bemühung, die getan werden kann, um die Fähigkeit der Beherrschung der deutschen Sprache der Lernenden zu verbessern, nämlich eine neue innovative Medien. Dies wird durch die Meinung von Sudjana verstärkt (in Djamarah, 2002: 155), die darauf hinweist, dass die Mediennutzung das Interesse und die Aufmerksamkeit der Schüler beim Lernen steigern kann. Was ist also die Problemstellung in dieser Forschung, wie man das Board Game zu einem Medium für deutschsprachiges Können macht? Die Untersuchung zielt darauf ab, die Herstellung von das Board Game als Medium für Deutschkenntnisse zu beschreiben. Die Vorteile der die Untersuchung ist zum Produzieren der Lernenmedien, die als Trägermedium in das Erlernen der Deutsch-Sprechfertigkeit benutzt werden kann.

#### **METHODE**

Das Schreiben dieser Forschung verwendet eine deskriptive qualitative beschreibende Methode, um den Entwicklungsprozess von Board game-Medien zu beschreiben. Die angewandte Forschungsmethode ist die Forschungs- und Entwicklungsmethode von F & E (Forschung und Entwicklung). In dieser Forschung werden vier Schritte unternommen. Im Folgenden sind die Schritte des Entwicklungsforschungs-verfahrens nach Sugiyono (2009: 407) aufgeführt: (1) Potenzial und Problem

(2) Datensammlung (3) Produktdesign (4) Designvalidierung. Thema in dieser Forschung ist das zu produzierende Board Game. Forschungsdaten in Form einfacher quantitativer Daten aus der Verarbeitung von Fragebogenvalidierung-sergebnissen. Dann wird es beschrieben und in qualitative Datenform zusammengefasst. Datensammlungstechniken in dieser Studie sind Beobachtung und Fragebogen.

Der Titel der in dieser Studie verwendeten Medien stellt das Board Game dar. Das bei der Vorbereitung des Board Games verwendete Material entspricht den Lernfähigkeiten der deutschsprachigen Klassen XI Semester I mit dem Unterthema die Familie. Im Allgemeinen ist das Lernen:

Thema : die Familie

Subtema: die große Familie

Zu erreichende Lernziele sind:

Nachdem Lernende Informationen über die Familie erhalten haben, können sie Familienmitglieder auf Deutsch finden. Im Medien-Brettspiel antworten die Lernenden, dass sie sich auf der Karte befinden, entsprechend der Reihenfolge auf der Karte. Es gibt 3 Kartenarten, die auf den Board Game-Medien vorhanden sind: das Bild, das in deutscher Sprache

beantwortet werden muss, das gegenteilige Wort / Gegenteil, und die letzte Antwort auf die in der Karte enthaltenen Fragen.

#### **ERGEBNISSE UND DISKUSSION**

Das Ergebnis dieser Untersuchung ist eine beschreibende Beschreibung des Herstellungsprozesses von Board Game-Medien aus der Vorproduktion, Produktion und Postproduktion. Das in diesen Medien verwendete Material entspricht dem Thema Die Familie, Unterthema Die Großfamilie für die Klasse XI der ersten Semester.

Phase der formulierung der Medienschrift

1. Vorproduktionsphase: Vorbereitung von Werkzeugen und Materialien für den Medienherstellungsprozess des Board Games, Bestimmung des Wortschatzes und Zeichnen für Material.

2. Produktionsphase: Definierung der Herstellungsidee der Board Game in Verbindung mit dreidimensionalen Pop-up, Entwerfung der Spielkarten mit der Corel DrawX6-Software , Erstellung der Herausforderungskarten und Spielhinweise.

3. Postproduktionsphase: Überprüfung des Produkts und Validierung

Das Ergebnis der Bewertung durch den Materialexperten ergab einen Prozentsatz von 93,3%, wobei das Beurteilungskriterium sehr angemessen ist. Der Bewertungsergebnisse von Medienexperten erhält es einen Anteil von 97,3% mit sehr geeigneten Kriterien. Auf Grund, das Likertskala, wenn die Validierungsergebnisse  $\geq 61\%$  zeigten, dann sind es als gültige und entsprechende Medien der Lernaktivitäten in der Klasse.

#### **SCHLUSS**

##### **Abschluss**

In der Phase: 1) ein Interview mit einem deutschen Sprachlehrer Manyar Gresik Schule Yasmu zeigte, dass die Schüler Schwierigkeiten haben, Vokabular in Erinnerung. Daher entwickelten sich die Medien, um mit Sprechfertigkeiten an den deutschen Wortschatz zu erinnern.

2) um Daten in Form von Analyse der Verfügbarkeit von Klasse XI Medien in SMA Yasmu Gresik zu sammeln, erhält das Ergebnis, dass die für das Erlernen der deutschen Sprache verwendeten Medien sind immer noch gering. Daher entwickelten sich die Lernmedien des Brettspiels für Sprechfertigkeiten.

3) Erstellung von auf KD zugeschnittenen Brettspielmedien, Indikatoren und Lernzielen auf der Grundlage des Syllabuses und des 2013 überarbeiteten Lehrplans. Validierung von Fach- und Medienexperten erhält 93,3% und 97,3%, gehört zu den 'sehr gut' Kriterien mit einem sehr starken Likertskala. Die zeigt,

dass der Einsatz der Board Game-Medien im Lernprozesse entsprechend ist.

#### **Vorschlag**

Die Ergebnisse der Analyse folgert, dass die Entwicklung dieses Board Games gilt es als neues Medium in Lernmedien der deutschen Sprechfertigkeit. Die Entwicklung wird nur bis zur Validierungsphase und noch nicht bis zur Überprüfung in der Schule durchgeführt. So können die Board Game-Medien in der nächsten Untersuchung im breiteren Rahmen von SMA zum Erlernen der Deutschsprechfertigkeit in der Klasse XI des ersten Semesters verwendet werden

#### **BIBLIOGRAPHIE**

- Arsjad dan Mukti. (1993). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*, Cet.15. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Diana, Sinta. 2015. *Bahasa Indonesia Terapan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Götz, Dieter. 1998. *Langenscheidts Großwörterbuch*. Berlin.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung :Bumi Aksara
- Heyd, Getraude. 1991. *Deutsch lernen Grundwissen für Unterricht in deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Dieserweg.
- Keraf, Gorys. 1989. *Komposisi*. Ende Flores. Nusa Indah.
- Mike Scoviano. *Sejarah Board Game*. (2010). 18 Maret 2010.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2002. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and development Penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Schriffler, L. 1987. *Interaktiv Fremdsprachunterricht*. Stuttgart: Gmbh. Co. KG
- Scoviano, Mike. 2010. *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan*.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta : Alfabeta
- Wisana, Nelson Gustav. 2011. *Manfaat Board Game di Tengah Era Digital*. (<http://arulingame.blogspot.com/p/mengapa-board-game.html>)

## **MEDIA BOARD GAME UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN KELAS XI SEMESTER 1 SMA YASMU MANYAR GRESIK**

**Lailatul Badriyah**

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Jurusan Bahasa dan Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Surabaya  
[lailaadriyah18@gmail.com](mailto:lailaadriyah18@gmail.com)

**Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd**

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Jurusan Bahasa dan Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Surabaya  
[aripujosusanto@yahoo.co.id](mailto:aripujosusanto@yahoo.co.id)

### **Abstrak**

Empat komponen keterampilan berbahasa adalah mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis. Salah satu keterampilan yang penting adalah berbicara karena keterampilan ini bersifat produktif dan bisa digunakan dalam berinteraksi. Berdasarkan wawancara dengan Guru bahasa Jerman SMA Yasmu, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan menguasai sejumlah kosakata sebagai bahan untuk digunakan keterampilan berbicara. Sehingga diperlukan media penunjang untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman. Hal inilah yang menjadi dasar untuk adanya penelitian pengembangan media Board Game untuk keterampilan berbicara. Dengan adanya media ini diharapkan dalam penelitian pengembangan ini pembelajaran akan lebih menarik dan siswa lebih mudah menguasai kosakata. Metode yang digunakan adalah pengembangan teori Research and Development (R&D) Borg and Gall. Adapun langkah-langkah penelitian, diantaranya : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) Validasi desain. Pengembangan media Board Game telah selesai dilakukan. Hasil analisis menyimpulkan bahwa pengembangan media Board Game telah layak untuk dimanfaatkan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil validasi yang dilakukan oleh 2 ahli yaitu 1 ahli media dan 1 ahli materi. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan nilai 97,3% dan nilai 93,3% sehingga secara umum dikategorikan sangat kuat. Nilai ini memenuhi kategori minimal suatu media dikatakan layak, atau dikategorikan dengan kriteria sangat kuat.

**Kata Kunci:** research and development, board game, keterampilan berbicara

### **PENDAHULUAN**

Pelajaran Bahasa Jerman sudah di masukkan dalam beberapa kurikulum di Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pada pembelajaran bahasa Jerman terdapat pembelajaran menulis (schreiben), membaca(lesen), menyimak (hören), dan berbicara (sprechen) yang diajarkan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Jerman di SMA YASMU Manyar, peserta didik mengeluhkan sulitnya menulis, melafalkan, dan menggunakan kosakata dalam bahasa Jerman. Kosakata merupakan unsur yang penting dalam pembelajaran bahasa, oleh sebab itu perlu adanya tindakan yang mampu meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik, yakni perlunya media baru yang lebih inovatif. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sudjana (dalam Djamarah, 2002:155) yang mengemukakan bahwa penggunaan media dapat

meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk belajar. Maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini ialah Bagaimanakah pembuatan media board game sebagai media untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan pembuatan media Board Game sebagai media untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman.

### **METODE**

Penulisan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menjabarkan proses pengembangan media Board Game. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Ada empat langkah yang dilakukan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah langkah-langkah prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2009: 407) : (1) Potensi dan masalah (2) pengumpulan

data (3) desain produk (4) validasi desain. Subjek dalam penelitian ini adalah media board game yang akan diproduksi. Data penelitian berupa data kuantitatif sederhana dari pengolahan hasil validasi angket. Kemudian dideskripsikan dan disimpulkan menjadi bentuk data kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan angket.

Judul media yang digunakan dalam penelitian ini adalah board game. Materi yang digunakan dalam penyusunan board game yaitu sesuai dengan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas XI semester I dengan sub tema die Familie. Secara garis besar pembelajaran tersebut yaitu :

Tema : die Familie  
Subtema : die große Familie

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu :

Setelah diberikan materi tentang die Familie, peserta didik dapat mengetahui anggota keluarga dalam bahasa Jerman. Dalam media board game, peserta didik menjawab yang ada pada kartu sesuai perintah dalam kartu. Ada 3 bentuk kartu yang tersedia pada media board game yaitu gambar yang harus dijawab dalam bahasa Jerman, lawan kata / Gegenteil, dan yang terakhir menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa penjabaran secara deskriptif proses pembuatan media Board Game dari proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Materi yang digunakan dalam media ini sesuai dengan tema Die Familie, sub tema Die Großfamilie untuk kelas XI semester 1. Tahap perumusan naskah media :

1. Tahap Pra-produksi : Mempersiapkan alat dan bahan untuk proses pembuatan media Board Game, menentukan kosakata dan gambar untuk materi.

2. Tahap Produksi : Menentukan ide penciptaan board game yang dikombinasikan dengan pop-up dengan format 3 dimensi, mendesain board game dengan perangkat lunak Corel DrawX6, membuat kartu tantangan, membuat petunjuk permainan.

3. Tahap Pasca-produksi : Pengecekan produk dan validasi.

Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh prosentase sebesar 93,3% dengan kriteria penilaian sangat sesuai. Sedangkan hasil penilaian oleh ahli media memperoleh prosentase sebesar 97,3% dengan kriteria sangat sesuai. Sesuai skala Likert, apabila hasil validasi menunjukkan  $\geq 61\%$  maka media dikatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

## PENUTUP

### Simpulan

Pada tahap 1) wawancara dengan guru bahasa Jerman SMA Yasmu Manyar Gresik, didapatkan hasil bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata. Oleh karena itu media yang dikembangkan untuk mengingat kosakata bahasa Jerman dengan keterampilan berbicara. 2) melakukan pengumpulan data berupa analisis ketersediaan media kelas XI di SMA Yasmu Gresik, didapatkan hasil bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman masih minim. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran Board Game untuk keterampilan berbicara. 3) pembuatan media Board Game disesuaikan dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan silabus dan kurikulum 2013 revisi. 4) validasi ahli materi dan validasi ahli media diperoleh prosentase 93,3% dan 97,3% termasuk dalam kriteria sangat baik dengan skala likert sangat kuat yang menunjukkan bahwa media Board Game layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berupa pengembangan media Board Game ini sebagai media baru dalam media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai tahap validasi dan belum sampai uji coba ke sekolah. Sehingga media Board Game dapat digunakan di lingkup SMA yang lebih luas untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas XI semester 1.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsjad dan Mukti. (1993). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*, Cet.15. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Diana, Sinta. 2015. *Bahasa Indonesia Terapan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Götz, Dieter. 1998. *Langenscheidts Großwörterbuch*. Berlin.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara

- Heyd, Getraude. 1991. *Deutsch lernen Grundwissen für Unterricht in deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Dieserweg.
- Keraf, Gorys. 1989. *Komposisi*. Ende Flores. Nusa Indah.
- Mike Scorviano. *Sejarah Board Game*. (2010). 18 Maret 2010.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2002. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and development Penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Schriffler, L. 1987. *Interaktiv Fremdsprachunterricht*. Stuttgart: Gmbh. Co. KG
- Scorviano, Mike. 2010. *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan*.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta : Alfabeta
- Wisana, Nelson Gustav. 2011. *Manfaat Board Game di Tengah Era Digital*.  
(<http://arulingame.blogspot.com/p/mengapa-board-game.html>)
- 
- The logo of Universitas Negeri Surabaya (UNESA) is a large, light blue emblem. It features a central vertical element resembling a stylized tower or monument, flanked by two large, symmetrical, flame-like or leaf-like shapes that curve upwards and outwards. Below the emblem, the word "UNESA" is written in a bold, sans-serif font, and "Universitas Negeri Surabaya" is written in a smaller, similar font below it.
- UNESA  
Universitas Negeri Surabaya