

PENERAPAN MEDIA PUZZLE KATA UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA KELAS X SMAN 2 JOMBANG

Dyah Ayu Wulandari

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

Drs. Benny Herawanto S., M.Psi

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Apabila penyusunan kata dan pengucapan tidak sesuai, maka informasi yang diterima oleh pendengarpun akan dapat menimbulkan kesalahpahaman. Oleh karena itu, berbicara adalah keterampilan dasar untuk berkomunikasi. Selama kegiatan berbicara sering ditemui berbagai hambatan. Setelah berdiskusi dengan guru bahasa Jerman SMAN 2 Jombang, diketahui bahwa hambatan yang dialami oleh peserta didik kurangnya pemahaman kata kerja dan subyek sebagai bahan berbicara. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengujicobakan media pembelajaran yang diharapkan mampu menjawab permasalahan berbicara di kelas tersebut. Data penelitian berupa hasil tes berbicara yang dilakukan sebanyak dua kali. Data yang diperoleh kemudian dibandingkan dan dianalisis dengan angket respon yang diisi oleh peserta didik untuk kemudian ditarik kesimpulan. Berdasarkan hasil tes tersebut, sebanyak 56% peserta didik mengalami peningkatan nilai dan 44% tidak mengalami perubahan. Oleh karena itu, puzzle kata dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman.

Kata Kunci: Respon Belajar, Media Pembelajaran, Puzzle Kata, Keterampilan Berbicara

Abstract

The ability to speak is the ability to say sentences to express, express, convey thoughts, ideas and feelings. If word-writing and pronunciation are not appropriate, then the information received by the listener will be misleading. Therefore, speaking is a basic skill to communicate. During the talk activities are often encountered various obstacles. After discussions with the German language teacher SMAN 2 Jombang, it is known that the obstacles experienced by the learner lack understanding of the verb and the subject as a talking material. Therefore, the researcher is interested to try out instructional media which is expected to answer the problem of speaking in that class. Research data in the form of speaking test results conducted twice. Data obtained then compared and analyzed by a questionnaire response filled by learners to then be drawn conclusions. Based on the results of the test, as many as 56% of students have increased value and 44% did not change. Therefore, word puzzles can be used as a medium of learning German language writing skills

Keywords: Learning Response, Learning Media, Word Puzzle, Speech Skills.

PENDAHULUAN

Berbicara adalah perbuatan yang menghasilkan bahasa untuk berkomunikasi, sebagai salah satu keterampilan dasar dalam berbahasa (Laksana, 1982 : 25). Sementara menurut (Arsjad dan Mukti, 1993:23) kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Apabila penyusunan kata dan pengucapan tidak sesuai, maka informasi yang diterima oleh pendengarpun akan dapat menimbulkan kesalahpahaman. Oleh karena itu, berbicara adalah keterampilan dasar untuk berkomunikasi seperti apa yang dikemukakan Laksana. Selama kegiatan berbicara sering ditemui berbagai hambatan. Setelah berdiskusi dengan guru bahasa Jerman SMAN 2 Jombang, diketahui bahwa hambatan yang dialami oleh peserta didik kurangnya pemahaman kata kerja dan subyek sebagai bahan berbicara.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah respon peserta didik SMAN 2 Jombang terhadap puzzle kata untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon siswa SMAN 2 Jombang terhadap puzzle kata untuk membantu keterampilan berbicara.

Faktor-faktor yang menjadi tolak ukur bagi seseorang sehingga dikatakan terampil berbicara menurut Arsjad dan Mukti (1993:87) adalah Faktor kebahasaan mencakup, 1) pengucapan vocal, 2) pengucapan konsonan, 3) penempatan

tekanan, 4) penempatan persendian, 5) penggunaan nada/irama, 6) pilihan kata, 8) variasi kata, 9) tata bentukan, 10) struktur kalimat, dan 11) ragam kalimat.

Yang termasuk kedalam non kebahasaan meliputi, 1) keberanian dan semangat, 2) kelancaran, 3) kenyaringan suara, 4) pandangan mata, 5) gerak-gerik dan mimik, 6) keterbukaan, 7) penalaran, dan 8) penguasaan topic.

Heyd (1991:13-24) mengungkapkan bahwa permainan mempunyai karakteristik,yaitu:

1. *Es ist mit aus formulierten Lernzielen Verbunden,*
2. *Es zieht keine Sanktionen in der Realität nachsich,*
3. *Es ist wiederholbar, kann jederzeit abgebrochen und neu begonnen warden,*
4. *Es ist offen, d.h.der Spieleausgang ist nicht festgelegt,*
5. *Es folgt expliziten Regeln, die von den Spielern verändert warden können,*
6. *Es muss Spass machen,*

(menurut Getraude Heyd dalam permainan harus melibatkan : permainan harus menyatu dengan tujuan pembelajaran, dalam permainan tidak aka nada sanksi dalam kehidupan nyata, permainan dapat dilakukan berulang-ulang tiap waktu danmulai dengan yang baru, permainan harus bersifat terbuka, permainan harus mengikuti aturan, permainan harus menyenangkan.)

Adapun langkah-langkah berbicara bahasa Jerman dengan menggunakan media puzzle kata:

1. Pendidik membagi peserta didik menjadi 4 kelompok
2. Pendidik membagikan potongan puzzle yang berisi verben dan subyek kepada setiap kelompok
3. Pendidik menginstrusikan peserta didik untuk menyusun verben sesuai dengan subyeknya
4. Pendidik memberikan waktu yang telah disepakati berikutnya
5. Peserta didik menempel potongan puzzle ditempat yang telah disediakan pendidik
6. Setelah selesai menyusun semua puzzle, pendidik mengkoreksi pekerjaan peserta didik dengan cara membalik puzzle kata tersebut. Jika gambar tersusun dengan benar maka pekerjaan peserta didik tepat namun jika ada gambar yang salah maka pekerjaan peserta didik belum tepat

Respon belajar peserta didik adalah bentuk tindakan peserta didik dapat menerima atau menolak sebuah bentuk pembelajaran. Peserta didik menerima sebuah bentuk pembelajaran apabila:

1. bersemangat dan tidak mudah bosan
2. tekun menghadapi tugas yang diberikan
3. mengalami kemudahan dalam proses pembelajaran
4. serta meningkatnya kemampuan sebuah pembelajaran peserta didik

Keterampilan yang dinilai yaitu memperhatikan *Nomen* dan *Verben* yang benar sesuai dengan kaidah bahasa Jerman.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif . Data diperoleh dari hasil belajar tes keterampilan berbicara kelas X semester I dengan tema "*Kennenlernen*" menggunakan media Puzzle Kata yang dilaksanakan pada tanggal 6 dan 20 November 2017. Sumber data penelitian yaitu 34 orang peserta didik kelas X IPS-1 SMAN 2 Jombang. Analisis data dilakukan dengan cara menganalisis perubahan skor akhir peserta didik selama 2x pertemuan dan angket respon yang diisi peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasilyang didapatkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Pertemuan I:

No.	NamaPesertaDidik	Nilai
1.	AR	70
2.	AM	80
3.	AT	60
4.	AR	70
5.	AA	80
6.	AF	75
7.	DA	70
8.	DH	75
9.	DR	80

10.	EY	75
11.	EA	85
12.	EAA	70
13.	HN	75
14.	IK	70
15.	INS	85
16.	IN	80
17.	MA	60
18.	MK	80
19.	NA	85
20.	NM	75
21.	OI	75
22.	QR	85
23.	RHB	60
24.	RF	75
25.	RH	75
26.	SB	80
27.	SA	85
28.	SP	85
29.	SN	85
30.	SAS	60
31.	TH	80
32.	TN	85
33.	YA	85
34.	YC	85

Pertemuan II:

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	AR	80
2.	AM	85
3.	AT	80
4.	AR	85
5.	AA	80
6.	AF	75
7.	DA	80
8.	DH	75
9.	DR	85
10.	EY	75
11.	EA	85
12.	EAA	75
13.	HN	75
14.	IK	80
15.	INS	90
16.	IN	80
17.	MA	85
18.	MK	80
19.	NA	90
20.	NM	90
21.	OI	80
22.	QR	85
23.	RHB	85
24.	RF	75
25.	RH	80
26.	SB	85
27.	SA	85
28.	SP	85
29.	SN	85

30.	SAS	75
31.	TH	80
32.	TN	85
33.	YA	85
34.	YC	85

Respon siswa terhadap media puzzle kata adalah sebagai berikut:

No.	Pernyataan	Skala penilaian	Jumlah	Presentase
1.	Saya menyukai pembelajaran bahasa Jerman dengan menggunakan media puzzle kata	Sangat setuju	20	59%
		Setuju	13	38%
		Kurang setuju	1	3%
		Tidak setuju	-	-
2.	Penggunaan media puzzle kata mempermudah pemahaman terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jerman	Sangat setuju	16	47%
		Setuju	14	41%
		Kurang setuju	4	12%
		Tidak setuju	-	-
3.	Penggunaan media puzzle kata membuat kelas gaduh dan ramai	Sangat setuju	3	9%
		Setuju	9	26%
		Kurang setuju	22	65%
		Tidak setuju	-	-
4.	Media puzzle kata membuat pembelajaran bahasa Jerman lebih menarik dan menyenangkan	Sangat setuju	23	68%
		Setuju	10	30%
		Kurang setuju	1	3%
		Tidak setuju	-	-
5.	Penggunaan media puzzle kata menumbuhkan minat dan motivasi dalam belajar bahasa Jerman	Sangat setuju	15	44%
		Setuju	9	56%
		Kurang setuju	-	-
		Tidak setuju	-	-
6.	Media puzzle kata membutuhkan waktu yang sangat lama untuk penyelesaiannya	Sangat setuju	-	-
		Setuju	2	6%
		Kurang setuju	18	53%
		Tidak setuju	14	41%
7.	Media puzzle kata dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jerman	Sangat setuju	9	24%
		Setuju	23	67%
		Kurang setuju	3	9%
		Tidak setuju	-	-

Dari hasil angket dapat dilihat bahwa 59% peserta didik sangat menyukai media puzzle kata sebagai media pembelajaran bahasa Jerman dan 56% menyatakan bahwa media puzzle kata dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Selain itu, 68% peserta didik merasa media puzzle kata membuat pembelajaran bahasa Jerman lebih menarik dan menyenangkan dan 67% peserta didik berpendapat bahwa media ini dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara mereka terutama dalam penghafalan Nomen dan Verben.

Total 34 orang peserta didik, hasil belajar peserta didik selama dua kali pertemuan yang mengalami peningkatan yakni sebanyak 56% atau sebanyak 19 orang. Perolehan hasil belajar 19 orang mengalami peningkatan pada pertemuan kedua. 15 orang peserta didik atau sebanyak 44% tidak mengalami perubahan.

PENUTUP

Simpulan

Puzzle kata yang penuh warna dapat meningkatkan motivasi dan membantu peserta didik berkonsentrasi pada pembelajaran. Hasil tes pada pertemuan pertama menunjukkan kurangnya kemampuan peserta didik untuk memahami struktur kalimat. Pada tes kedua peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Puzzle kata menyajikan informasi berupa ide-ide yang membantu peserta didik untuk memahami struktur kalimat bahasa Jerman. Potongan kata pada media puzzle kata berguna untuk membantu peserta didik memahami struktur kalimat yang tepat secara logis, runtut dan tidak monoton. Melalui penggunaan media puzzle kata kosakata peserta didik juga semakin beragam. Hal tersebut karena puzzle kata tidak hanya berisi gambar tetapi juga memadukan potongan kata yang dapat menambah kosakata peserta didik.

Namun puzzle kata sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara juga memiliki kelemahan. Diantaranya, tata cara permainan puzzle kata yang sukar dimengerti menyulitkan peserta didik untuk memahami alur permainan dalam satu kali penjelasan. Berdasarkan kelebihan dan kelemahan media puzzle kata di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa puzzle kata dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman

Saran

Agar Puzzle Kata dapat digunakan secara maksimal terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan tema yang menarik supaya peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran serta untuk menjaga konsentrasi peserta didik tetap pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Heyd,Getraude. 1991. *Deutsch lernen: Grundwissenfr den Unterricht in Deutsch als Fremsprache*. Frankfurt am Main: Diesterweg.

Maidar G, Arsjad dan Mukti U.S. 1993. *Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga

Sanjaya,Wina. 2013. *Perencanaan dan Sistem Pembelajaran*.Cetakan VI. Jakarta: Penerbit Kencana Prenamedia Grup.

Soedjatmiko. 2008. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

Sudirman,dkk. 1992. *Ilmu Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Group



**DIE VERWENDUNG DER MEDIEN „PUZZLE WORD“ FÜR SPRECHFERTIKEIT IN DER
KLASSE X SMAN 2 JOMBANG**

Dyah Ayu Wulandari

Studienprogramm S1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität
Surabaya

Drs. Benny Herawanto S., M.Psi

Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität Surabaya

Abstrak

Sprechfertigkeit eine Fertigkeit ist, um Sätze aus zu sprechen,. Die Sätze sind nützlich, um Ideen und Gefühle nach andere Personen über zu mitteln. Wenn die Wortstellung und die Aussprache nicht richtig sind, werden die Hörer die sagende Informationen nicht klar bekommen und das kann Verständnis beeinflussen. Das heißt, dass Sprechfertigkeit bei den Kommunikationen sehr wichtig ist. Beim Sprechen gibt es leider oft mals Schwierigkeiten. Basierend auf ein Interview mit der Deutschlehrerin in der SMAN 2 Jombang ist es gekannt, dass die Schüler bei der Auffaßung von den Verben und Subjekte Probleme haben. Deshalb interessiert die Forscherin sich, um eine Unterrichtsmedien, die die obene Probleme lösen können, zu testen. Die Daten werden dann mit der Unterstutzung der Fragebogen, die von den Schülern gefüllt werden haben, verglichen und

analysiert. Basierend auf die Testergebnisse sind es bekannt, dass 56% der Schüler ihre Sprechfertigkeit erhöhte haben und 44% der Schüler beim Sprechen keine Veränderung gemacht haben. Darauf kann es geschlossen werden, dass Puzzle Wort als eine alternative Unterrichtsmedien für Sprechfertigkeit verwendet werden kann.

Schlüsselwort: Lernerwiderung, Unterrichtsmedien, Puzzle Wort, Sprechfertigkeit.

Abstract

The ability to speak is the ability to say sentences to express, express, convey thoughts, ideas and feelings. If word-writing and pronunciation are not appropriate, then the information received by the listener will be misleading. Therefore, speaking is a basic skill to communicate. During the talk activities are often encountered various obstacles. After discussions with the German language teacher SMAN 2 Jombang, it is known that the obstacles experienced by the learner lack understanding of the verb and the subject as a talking material. Therefore, the researcher is interested to try out instructional media which is expected to answer the problem of speaking in that class. Research data in the form of speaking test results conducted twice. Data obtained then compared and analyzed by a questionnaire response filled by learners to then be drawn conclusions. Based on the results of the test, as many as 56% of students have increased value and 44% did not change. Therefore, word puzzles can be used as a medium of learning German language writing skills

Keywords: Learning Response, Learning Media, Word Puzzle, Speech Skills.



EINLEITUNG

Sprechen ist einer der Sprachfertigkeiten, das die Sprecher zur Kommunikation herstellen (Laksana, 1982:25). Arsjad und Mukti (1993:23) haben die Meinung, dass die Sprechfertigkeit eine Fertigkeit ist, um Sätze auszusprechen. Die Sätze sind nützlich, um Ideen und Gefühle nach andere Personen über zu vermitteln. Wenn die Wortstellung und die Aussprache nicht richtig sind, werden die Hörer die sagende Informationen nicht klar bekommen und das kann das Verständnis beeinflussen. Das heißt, dass die Sprechfertigkeit bei den Kommunikationen sehr wichtig ist. Beim Sprechen gibt es leider oft viele Schwierigkeiten. Basierend auf einem Interview mit der Deutschlehrerin in der SMAN 2 Jombang ist es bekannt, dass die Schüler bei der Auffassung von den Verben und Subjekten Probleme haben. Deshalb interessiert die Forscherin sich, um eine Unterrichtsmedien, die die obigen Probleme lösen können, zu testen. Die Formulierung dieser Forschung ist, "wie sind die Erklärungen der Schüler SMAN 2 Jombang gegenüber dem Puzzlewort als die Unterrichtsmedien der Sprechfertigkeit". Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah respon peserta didik SMAN 2 Jombang terhadap puzzle kata untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan

respon siswa SMAN 2 Jombang terhadap puzzle kata untuk membantu keterampilan berbicara.

Die Faktoren, die zum Maßstab für eine Person werden, sind laut Arsjad und Mukti (1993: 87) linguistische Faktoren, 1) Vokale Aussprache, 2) Konsonant Aussprache, 3) Druckbeschleunigung, 4) gemeinsame Platzierung, 5) Rhythmen, 6) Wortwahl, 8) Wortvariation, 9) Ordnung, 10) Satzstruktur und 11) Satzbereich. Eingeschlossen in Nicht-Sprache umfasst, 1) Mut und Geist, 2) Geläufigkeit, 3) Lautstärke der Stimme, 4) Auge, 5) Gesten und Mimik, 6) Offenheit, 7) Argumentation und 8) Beherrschung des Themas.

Heyd (1991: 13-24) hat die Meinung, dass das Spiel Eigenschaften hat, nämlich:

1. *Es ist mit aus formulierten Lernzielen verbunden,*
2. *Es zieht keine Sanktionen in der Realität nach sich,*
3. *Es ist wiederholbar, kann jederzeit abgebrochen und neu begonnen werden,*
4. *Es ist offen, d.h. der Spieleausgang ist nicht festgelegt,*
5. *Es folgt expliziten Regeln, die von den Spielern verändert werden können,*

6. Es muss Spaß machen,

(Laut Getraude Heyd muss das Spiel mit einbezogen werden: das Spiel muss mit den Lernzielen integriert sein, im Spiel darf keine Aka Sanktion im wirklichen Leben sein, das Spiel kann jedes Mal wiederholt werden und mit Neuem beginnen, das Spiel muss offen sein, das Spiel muss den Regeln folgen, sollte Spaß machen.)

Die Schritte des Sprechens in Deutsch mit Wortpuzzlemedien:

1. Pädagogen teilen die Lernenden in 4 Gruppen ein
2. Erzieher verteilt Puzzleteile mit Verben und Thema zu jeder Gruppe
3. Erzieher weist die Lernenden an, Verben nach ihrem Thema zu ordnen
4. Der Erzieher stellt die nächste vereinbarte Zeit zur Verfügung
5. Die Lernenden bleiben bei den Puzzleteilen, die den Pädagogen zur Verfügung gestellt wurden
6. Nachdem Sie alle Puzzles zusammengestellt haben, korrigiert der Erzieher die Arbeit der Lernenden, indem er das Worträtsel umdreht. Wenn das Bild richtig arrangiert ist, ist die Arbeit der Lernenden korrekt, aber wenn es ein falsches Bild gibt, ist die Arbeit der Lernenden nicht richtig

Lernende Schülerreaktionen sind eine Form von Aktion, bei der Lernende eine Form des Lernens akzeptieren oder ablehnen können. Lernende erhalten eine Form des Lernens, wenn: 1. eifrig und nicht leicht

gelingt
2. sich fleißig der gestellten Aufgabe stellen
3. Leichtigkeit im Lernprozess erleben
4. sowie die erhöhte Lernfähigkeit des Lernenden

Fähigkeiten, die nach den deutschen Regeln als auf das richtige Nomen und Verben aufmerksam betrachtet werden.

METHODE

Die Methode dieser ist ein qualitativer Ansatz. Die Daten stammen aus dem Ergebnis des Erlernens des Semester-Sprachtests im Semester I mit dem Thema "Kennenlernen" mit Puzzle Kata am 6. und 20. November 2017. Die Forschungsdatenquelle sind 34 Schüler der Klasse X IPS-1 SMAN 2 Jombang. Die Datenanalyse wird durchgeführt, indem das Endergebnis der Lernenden während des 2x Treffens analysiert und der Antwortfragebogen mit den Schülern gefüllt wird.

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Die Daten dieser Untersuchung werden unten gezeigt.

Nr.	Namen	Le
1.	AR	
2.	AM	
3.	AT	
4.	AR	
5.	AA	
6.	AF	
7.	DA	
8.	DH	
9.	DR	
10.	EY	

11.	EA	31.	TH		viel Zeit	Stimme voll	Tröfen zeigen, dass die
12.	EAA	32.	TN			Stimme voll	Lernenden nicht in der
13.	HN	33.	YA	7.	Word-Puzzle-Medien können die Fähigkeit verbessern, Deutsch zu sprechen	Stimme voll	Es sind, die Satzstruktur
14.	IK	34.	YC			Einverstanden	zu verstehen. Im zweiten
15.	INS					Stimme voll	Test hatten die Schüler
16.	IN					Weniger	ein signifikanten
17.	MA					Stimme voll	Änderung. Das Wort Puzzle
18.	MK					Stimme voll	erhält Informationen in
19.	NA						Form von Ideen, die den

20.	NM	Nr	Erklärung	Bewertungssk	den	Lernenden helfen, die
21.	OI			Aus	den	Struktur deutscher Sätze
22.	QR	1.	Ich liebe, Deutsch zu lernen, indem ich Wortpuzzlemedien benutze	Stimme voll	Umfrageergebnissen ist	zu verstehen. Word-
23.	RHB			Einverstanden	ersichtlich, dass 59% der	Snippets auf
24.	RF			Weniger	Lernenden	Wortpuzzlemedien sind
25.	RH			Stimme voll	Wörterrätselmedien als	nützlich, um den
26.	SB			Stimme voll	Medium zum Erlernen der	Lernenden zu helfen, die
27.	SA			Stimme voll	deutschen Sprache sehr	genaue Struktur des Satzes
28.	SP			Stimme voll	erhalten mögen und 56%	logisch, kohärent und
29.	SN			Stimme voll	sagten, dass	nicht monoton zu
30.	SAS	2.		Die Verwendung von Wortpuzzlemedien macht es leicht, das Erlernen der deutschen Sprache zu verstehen	Stimme voll	Wortpuzzlemedien das
31.	TH		Einverstanden		Interesse und die	Einsatz von Puzzle-
32.	TN		Weniger		Motivation von	Medien sind Vokabel
33.	YA		Stimme voll		Lernenden beim Erlernen	Vokabel Lernende auch
34.	YC		Stimme voll		von Deutschkenntnissen	zunehmend vielfältig. Dies

Nr.	Namen					
1.	AR					
2.	AM					
3.	AT	3.	Die Verwendung von Wortpuzzlemedien macht die Klasse rauflostig und überfüllt	Stimme voll	unterhaltsamer machte,	Aber auch das Wort Puzzle als Medium des Sprachlernens hat seine Schwächen. Unter anderem machen die schwer verständlichen Wortpuzzle-Spielregeln es für die Lernenden schwierig, den Ablauf des Spiels in einer einzigen Erklärung zu verstehen. Basierend auf den Vor- und Nachteilen des oben genannten Worträtsel-Mediums kann der Schluss gezogen werden, dass das Wortpuzzle als alternatives Medium zum Erlernen von Deutschkenntnissen eingesetzt werden kann
4.	AR			Einverstanden	und 67% der Schüler	
5.	AA			Weniger	dachten, dass dieses	
6.	AF			Einverstanden	Medium ihre	
7.	DA			Stimme voll	Sprachfähigkeiten	
8.	DH				verbessern könnte,	
9.	DR				besonders bei Nomen und	
10.	EY				Verben.	
11.	EA	4.		Das Wort Puzzle-Medien macht das Lernen von Deutsch interessanter und macht Spaß	Stimme voll	
12.	EAA		Einverstanden		Lernergebnissen der	
13.	HN		Weniger		Lernenden während der	
14.	IK		Stimme voll		beiden Treffen erhöht um	
15.	INS		Stimme voll		69% oder so viele wie 19	
16.	IN			Personen. Der Erwerb von		
17.	MA			Personen nahm in der		
18.	MK	5.	Der Einsatz von Wortpuzzlemedien fördert Interesse und Motivation beim Deutschlernen	Stimme voll	zweiten Sitzung zu. 15	
19.	NA			Einverstanden	Schüler oder 44% haben	
20.	NM				sich nicht geändert.	
21.	OI					
22.	QR			Weniger		
23.	RHB			Einverstanden		
24.	RF			Stimme nicht		
25.	RH					
26.	SB	6.	Das Wort Puzzle Medium benötigt sehr	Stimme voll	Puzzle-Worträtsel können	
27.	SA			Einverstanden	die Motivation erhöhen	
28.	SP			Weniger	und den Lernenden helfen,	
29.	SN			Stimme voll	sich auf das Lernen zu	
30.	SAS			Einverstanden	konzentrieren. Die	

SCHLUSS
Abschluss

Vorschlag

Für Puzzle Worträtsel kann maximal verwendet werden, es gibt Dinge, die bei der Auswahl interessanter Themen berücksichtigt werden

müssen, damit Lernende motivierter beim Lernen sind und die Konzentration der Lernenden beim Lernen erhalten bleibt.

Sudirman,dkk. 1992. *Ilmu Pendidikan.*
Bandung : PT.
Remaja
Rosdakarya

BIBLIOGRAPHIE

Heyd,Getraude. 1991.
Deutsch lernen:
*Grundwissenfr
den Unterricht in
Deutsch als
Fremsprache.*
Frankfurt am
Main:
Diesterweg.

Susanto, Ahmad. 2016.
*Teori Belajar
dan
Pembelajaran.*
Jakarta : Prenada
Media Group

Maidar G, Arsjad dan
Mukti U.S. 1993.
*Kemampuan
Berbicara
Bahasa
Indonesia.*
Jakarta: Erlangga

Sanjaya,Wina. 2013.
*Perencanaan
dan Sistem
Pembelajaran.*Ce
takan VI. Jakarta:
Penerbit Kencana
Prenamedia
Grup.

Soedjatmiko. 2008.
*Pengembangan
Kreatifitas Anak
Berbakat.*
Jakarta: Rineka
Cipta