

## **PENERAPAN MEDIA JEOPARDY GAME UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI SMAN 1 MOJOSARI**

**Ananda Mariana Putri**

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya  
[anandamarianaputri@gmail.com](mailto:anandamarianaputri@gmail.com)

**Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd**

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya  
[wahyuningsih@yahoo.com](mailto:wahyuningsih@yahoo.com)

### **Abstrak**

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Jerman. Demi mencapai suatu tujuan pembelajaran guru harus dapat mengatur lingkungan belajar yang ada. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud ialah media *Jeopardy Game*. Media *Jeopardy Game* dipilih karena bersifat interaktif sehingga mampu mengembangkan kreativitas siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah media *Jeopardy Game* dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI IPS SMAN 1 Mojosari. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI IPS SMAN 1 Mojosari dengan menggunakan media *Jeopardy Game*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang diuraikan secara deskriptif. Data penelitian ini berupa data hasil dari langkah-langkah penerapan media *Jeopardy Game* yang diperoleh dari lembar observasi dan hasil angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Jeopardy Game* dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI IPS SMAN 1 Mojosari. Media *Jeopardy Game* membuat siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Jerman dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kuis sehingga menimbulkan keberanian siswa untuk berbicara bahasa Jerman. Hal ini dapat di buktikan dari hasil lembar observasi bahwa pertemuan ketiga lebih baik dari pertemuan kedua. Dari angket respon siswa, pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan menggunakan media *Jeopardy Game* mendapatkan hasil dengan kategori baik.

**Kata kunci:** Keterampilan berbicara, media pembelajaran, *Jeopardy Game*

### **Abstract**

Speaking skills are one of the four skills that must be mastered in learning German. In order to achieve a learning goal the teacher must be able to manage the existing learning environment. One of them is by using learning media. The learning media in question is the Jeopardy Game media. The Jeopardy Game media was chosen because it is interactive so that it can develop students' creativity. The formulation of the problem in this study is whether the Jeopardy Game media can be applied in learning German speaking skills in class XI IPS students at SMAN 1 Mojosari. The purpose of this study is to describe the learning process of German speaking skills of XI IPS class students at SMAN 1 Mojosari using the Jeopardy Game media. This type of research is qualitative research described descriptively. The research data is in the form of results data from the steps of implementing the Jeopardy Game media obtained from the observation sheet and the results of the questionnaire.

The results of this study indicate that the Jeopardy Game media can be applied in learning German speaking skills in class XI IPS students at SMAN 1 Mojosari. The Jeopardy Game media makes students enthusiastic in participating in German language learning activities and actively participates in quizzes, giving rise to the courage of students to speak German. This can be proven from the results of the observation sheet that the third meeting is better than the second meeting. From the student response questionnaire, learning German speaking skills using the Jeopardy Game media got good results.

**Keywords:** Speaking skills, learning media, Jeopardy Game

## PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Jerman. Menurut Tenri, dkk, salah satu kendala yang dialami siswa yakni siswa mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Jerman, terutama dalam mengungkapkan gagasannya. Untuk mengatasi kendala tersebut, Ni'matul Qomariyah telah melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Jeopardy Game* Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman". Dalam penelitian tersebut, Ni'matul mengembangkan media *Jeopardy Game* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman yang mengacu pada Jasmadi dengan media *Jeopardy Game*. Ni'matul menyatakan bahwa media *Jeopardy Game* tepat untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan materi *Lebensmittel, Essen und Trinken*. Sehingga dari hasil penelitian pengembangan media *Jeopardy Game* yang telah dilakukan Ni'matul, peneliti ingin menerapkan media *Jeopardy Game* ini pada siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Mojosari dengan materi yang sama yaitu *Lebensmittel, Essen und Trinken*. Peneliti ingin membuktikan apakah media *Jeopardy Game* ini memang tepat untuk diterapkan dengan materi *Lebensmittel, Essen und Trinken* pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ni'matul Qomariyah. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah apakah media *Jeopardy Game* dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 1 Mojosari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 1 Mojosari dengan menggunakan media *Jeopardy Game*.

Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Media Pembelajaran  
Gerlach dan Ely (dalam Sanjaya 2014:60) memandang media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.
- 2) Keterampilan Berbicara  
Menurut Arsjad (1993:23) keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.
- 3) *Jeopardy Game*  
Menurut Sani (2015:257) bahwa *Jeopardy Game* digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa,

dan mengevaluasi pemahaman siswa tentang suatu topik yang dipelajari.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penggunaan metode dalam penelitian ini adalah deskriptif. Karena data yang digunakan berupa kata-kata atau gambar bukan berupa angka-angka dari proses *Jeopardy Game* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI IPS SMAN 1 Mojosari. Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 semester II SMAN 1 Mojosari. Data penelitian ini berupa hasil dari langkah-langkah penerapan media *Jeopardy Game* yang didapat dari hasil lembar observasi dan hasil angket. Instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah (1) lembar observasi; dan (2) angket respon siswa pada penerapan media *Jeopardy Game* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Mojosari yang telah dilakukan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa pengisian lembar observasi dan pengisian angket.

- 1) Pengisian lembar observasi dilakukan oleh guru bahasa Jerman SMAN 1 Mojosari ketika Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Bahasa Jerman berlangsung.
- 2) Pengisian lembar angket dilakukan oleh siswa di akhir Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) bahasa Jerman pada pertemuan ketiga.

Teknik analisis data dilakukan dengan mendeskripsikan hasil dari langkah-langkah penerapan media *Jeopardy Game* pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 1 Mojosari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada panduan penggunaan media *Jeopardy Game* menurut Ni'matul permainan *Jeopardy* dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit dengan durasi permainan *Jeopardy* selama 35 menit. Namun peneliti merasa durasi tersebut kurang lama, sehingga peneliti menerapkan media *Jeopardy Game* sebanyak 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI IPS 1 SMAN 1 Mojosari yang dimulai dari tanggal 4 September hingga 18 September 2018. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit setiap pertemuan. Peneliti bertindak sebagai guru. Pada pertemuan pertama, guru memberikan materi *Lebensmittel, Essen und Trinken*. Pada pertemuan kedua guru menerapkan media *Jeopardy Game* pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI IPS 1 dengan tema *Lebensmittel*. Pada pertemuan ketiga guru menerapkan media *Jeopardy game* pada

pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI IPS 1 dengan tema *Essen und Trinken*.

Pada permainan *Jeopardy* ini guru menjadi moderator, juri sekaligus pengawas. Langkah pertama guru mempersiapkan LCD dan *Laptop* dibantu oleh siswa. Kemudian setelah LCD menyala, guru membuka file *Jeopardy Game* di laptop. Di sana akan muncul berbagai pilihan dan guru akan memilih *die Regeln* untuk mengetahui peraturan dari permainan ini. Setelah semua peraturan dibaca, guru memberikan instruksi pada siswa. Siswa harus melaksanakan instruksi yang diberikan oleh guru. Instruksi pertama, siswa membuat kelompok dengan cara berhitung. Setiap siswa yang menghitung angka sama berkumpul menjadi kelompok. Setiap kelompok harus membuat yel-yel. Fungsi yel-yel tersebut agar ketika sebuah kelompok mendapatkan skor nilai soal, kelompok tersebut meneriakkan yel-yel sesuai peraturan *Jeopardy Game*.

Permainan pun dimulai. Permainan diawali dengan guru memilih satu skor soal. Guru memilih tema *Obst* dengan skor 100. Kemudian guru mengklik skor tersebut. Setelah skor diklik maka muncul jawaban "*Ich nehme ein Kilo Apfel*". Tugas setiap kelompok ialah membuat kalimat tanya yang tepat untuk jawaban yang muncul tersebut. Jika kalimat tanya yang dibuat oleh sebuah kelompok sudah sesuai, maka kelompok tersebut berhak mendapatkan skor dan bermain lagi, akan tetapi jika kalimat tanya tidak sesuai maka kalimat tanya atau soal dapat diperebutkan kembali oleh kelompok lain. Permainan dilakukan hingga 15 menit terakhir jam pelajaran. Waktu yang tersisa digunakan untuk evaluasi dan pemberian hadiah serta pengisian angket.

Berdasarkan hasil analisis angket yang telah diisi, didapatkan hasil rata-rata sebanyak 62,5%. Maka dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan menggunakan media *Jeopardy Game* masuk pada kategori baik. Sedangkan dapat dilihat hasil dari lembar observasi yaitu :

- 1) Pada pertemuan kedua, diperoleh jumlah total nilai sebanyak 14. Itu berasal dari 4 aspek mendapat nilai 1, 5 aspek mendapat nilai 2.
- 2) Pada pertemuan ketiga, observer memberikan total nilai sebanyak 24. Skor tersebut didapatkan dari 3 aspek mendapat nilai 4 dan 6 aspek mendapat nilai 3. Pada pertemuan ketiga ini sama sekali tidak didapatkan nilai 1. Hal ini terjadi karena *Jeopardy Game* sudah dilakukan untuk kedua kalinya sehingga siswa sudah merasa nyaman dan terbiasa dengan suasana pembelajaran baru di kelas, siswa juga antusias dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jerman karena dapat belajar sambil bermain kuis.

Dari pertemuan kedua dan ketiga pada lembar observasi tersebut dapat diketahui bahwa total nilai yang diberikan observer mengalami kenaikan.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian "Penerapan Media *Jeopardy Game* Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Mojosari" sesuai dengan hasil lembar observasi aktivitas siswa dan angket respon siswa yang didapat dan dideskripsikan, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut ini.

- 1) Hasil lembar observasi mengalami peningkatan dari pertemuan kedua hingga pertemuan ketiga.
- 2) Untuk hasil angket respon siswa mendapat nilai rata-rata akhir sebanyak 62,5 % dan masuk pada kategori baik.

Dengan melihat hasil observasi yang meningkat pada setiap pertemuan dan hasil angket respon siswa masuk dalam kategori baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Jeopardy Game* dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 1 Mojosari.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman yang telah diperoleh selama penelitian, peneliti memberikan beberapa saran agar kelanjutan skripsi ini bermanfaat.

- 1) Media *Jeopardy Game* diharapkan dapat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman sebagai inovasi media pembelajaran baru.
- 2) Peneliti berharap media *Jeopardy Game* dapat diterapkan sesuai dengan versi orisinalnya yang dikembangkan oleh Ni'matul Qomariyah.
- 3) Pada penerapan media *Jeopardy Game* guru diharapkan melakukan persiapan yang matang supaya dapat mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan misalkan masalah penelolan waktu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Sebuah Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Mukhsin. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra*. Malang: Y A3 Malang.
- Arsjad, Maidar. G. 1993. *Permainan Kemampuan Berbicara Bhasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

- Heyd, Gertraude. 1991. *Deutsch lernen Grundwissen für Unterricht in deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Dieserweg.
- Jasmadi. 2010. *Menyusun Presentasi Pembelajaran Berbasis TIK dengan Microsoft Office 2010*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Restu, K. Widi. 2010. *Asas Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Rosdakarya.
- Rombepajung, J.P. 1988. *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing*. Jakarta: Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. *Media Pengajaran*. 2011. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suprahatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi pembelajaran; Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa* (edisi revisi). Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Tenri, Andi dan Wahyu Kurniati. 2017. *Keefektifan Penggunaan Media Brettspiel Dalam Kerempilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X SMAN 11 Makasar*. Eralingua. Vol 1 No. 1. E- Journal. (diakses pada 23 Oktober 2017)

## **ANWENDUNG VON JEOPARDY-SPIELMEDIEN FÜR DEUTSCHE SPRACHE, DIE FÄHIGKEITEN LERNT, KLASSE XI STUDENTEN SMAN 1 MOJOSARI**

**Ananda Mariana Putri**

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

[anandamarianaputri@gmail.com](mailto:anandamarianaputri@gmail.com)

**Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.**

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

[wahyuningsih@yahoo.com](mailto:wahyuningsih@yahoo.com)

### **Auszug**

Sprechfertigkeiten sind eine der vier Fähigkeiten, die beim Erlernen der deutschen Sprache beherrscht werden müssen. Um ein Lernziel zu erreichen, muss der Lehrer in der Lage sein, die vorhandene Lernumgebung zu verwalten. Eine davon ist die Verwendung von Lernmedien. Bei den fraglichen Lernmedien handelt es sich um die Jeopardy Game-Medien. Das Medienspiel Jeopardy Game wurde ausgewählt, weil es interaktiv ist, um die Kreativität der Schüler zu fördern. Die Problemstellung dieser Studie lautet, ob die Jeopardy Game-Medien beim Erlernen der deutschsprachigen Fähigkeiten bei IPS-Schülern der Klasse XI am SMAN 1 Mojosaari angewendet werden können. Ziel dieser Studie ist es, den Lernprozess deutschsprachiger Fähigkeiten von Schülern der XI-IPS-Klasse bei SMAN 1 Mojosaari anhand der Jeopardy Game-Medien zu beschreiben. Diese Art der Forschung wird als qualitative Forschung beschrieben. Die Forschungsdaten sind in Form von Ergebnisdaten aus den Schritten des Einsatzes der Jeopardy Game-Medien, die aus dem Beobachtungsblatt entnommen wurden, und den Ergebnissen des Fragebogens.

Die Ergebnisse dieser Studie zeigen, dass die Jeopardy Game-Medien beim Erlernen der deutschsprachigen Fähigkeiten bei IPS-Schülern der Klasse XI von SMAN 1 Mojosaari eingesetzt werden können. Die Jeopardy Game-Medien begeistern die Studierenden für die Teilnahme an Aktivitäten zum Erlernen der deutschen Sprache und nehmen aktiv an den Quiz teil, was den Mut der Studierenden hervorruft, Deutsch zu sprechen. Dies kann anhand der Ergebnisse des Beobachtungsblatts nachgewiesen werden, dass das dritte Treffen besser ist als das zweite. Aus dem Schülerfragebogen wurde das Erlernen der deutschen Sprachkenntnisse mithilfe der Jeopardy Game-Medien zu guten Ergebnissen geführt.

**Schlüsselwort:** Sprechfertigkeiten, Lehrmedien, Jeopardy Game

### **Abstract**

Speaking skills are one of the four skills that must be mastered in learning German. In order to achieve a learning goal the teacher must be able to manage the existing learning environment. One of them is by using learning media. The learning media in question is the Jeopardy Game media. The Jeopardy Game media was chosen because it is interactive so that it can develop students' creativity. The formulation of the problem in this study is whether the Jeopardy Game media can be applied in learning German speaking skills in class XI IPS students at SMAN 1 Mojosaari. The purpose of this study is to describe the learning process of German speaking skills of XI IPS class students at SMAN 1 Mojosaari using the Jeopardy Game media. This type of research is qualitative research described descriptively. The research data is in the form of results data from the steps of implementing the Jeopardy Game media obtained from the observation sheet and the results of the questionnaire.

The results of this study indicate that the Jeopardy Game media can be applied in learning German speaking skills in class XI IPS students at SMAN 1 Mojosaari. The Jeopardy Game media makes students enthusiastic in participating in German language learning activities and actively participates in quizzes, giving rise to the courage of students to speak German. This can be proven from the results of the observation sheet that the third meeting is better than the second meeting. From the student response questionnaire, learning German speaking skills using the Jeopardy Game media got good results.

**Keywords:** Speaking skills, learning media, Jeopardy Game

## Hintergrund

Sprechfertigkeiten sind eine der vier Fähigkeiten, die beim Erlernen der deutschen Sprache beherrscht werden müssen. Laut Tenri et al. Besteht ein Hindernis für die Studenten darin, dass die Schüler Schwierigkeiten haben, Deutsch zu sprechen, insbesondere wenn sie ihre Ideen ausdrücken. Um diese Hindernisse zu überwinden, hat Ni'matul Qomariyah eine Studie mit dem Titel "Medienentwicklung für Jeopardy Games for Learning Skills for Speaking German" durchgeführt. In der Studie entwickelte Ni'matul das Media Jeopardy Game zum Erlernen der deutschsprachigen Fähigkeiten, das sich auf Jasmadi mit dem Media Jeopardy Game bezieht. Ni'matul stellte fest, dass die Jeopardy Game-Medien die richtige Voraussetzung sind, um mit Lebensmittelmaterial, Essen und Trinken deutschsprachige Fähigkeiten zu erlernen. Nach den Ergebnissen der von Ni'matul durchgeführten Forschungsarbeiten zur Entwicklung von Jeopardy Game-Medien möchten die Forscher die Jeopardy Game-Medien auch auf Schüler der Klasse XI IPS SMAN 1 Mojokari mit demselben Material anwenden: Lebensmittel, Essen und Trinken. Die Forscher wollen nachweisen, ob die Jeopardy Game-Medien für die Verwendung von Lebensmittelmaterial, Essen und Trinken geeignet sind, um die deutschen Sprachkenntnisse der Schüler gemäß den von Ni'matul Qomariyah durchgeführten Untersuchungen zu erlernen. Vor diesem Hintergrund lautet die Formulierung des Problems, ob die Jeopardy Game-Medien beim Erlernen der deutschsprachigen Fähigkeiten von Schülern der Klasse XI von SMAN 1 Mojokari angewendet werden können. Ziel dieser Studie war es, den Lernprozess der deutschsprachigen Fähigkeiten von Schülern der Klasse XI von SMAN 1 Mojokari anhand des Media Jeopardy Game zu beschreiben.

Die in dieser Studie verwendeten Theorien umfassen:

- 1) Lernmedien  
Gerlach und Ely (in Sanjaya 2014: 60) sehen Lernmedien nicht nur als Hilfsmittel und Materialien, sondern als Dinge, die den Schülern Wissen vermitteln.
- 2) Sprechfertigkeiten  
Laut Arsjad (1993: 23) sind Sprachfertigkeiten die Fähigkeit, Sätze auszudrücken, auszudrücken, Gedanken, Ideen und Gefühle auszudrücken.
- 3) Gefahrenspiel  
Laut Sani (2015: 257) werden Jeopardy Games verwendet, um die Kreativität der Schüler zu fördern.

## METHODE

Diese Forschung ist qualitative Forschung. Die Verwendung der Methode in dieser Studie ist beschreibend. Da die verwendeten Daten in Form von Wörtern oder Bildern vorliegen, die nicht in Form von

Zahlen aus dem Jeopardy Game-Prozess zum Erlernen deutschsprachiger Fähigkeiten bei IPS-Schülern der Klasse XI bei SMAN 1 Mojokari vorliegen. Die Datenquellen dieser Studie waren Studenten der Klasse XI IPS 1 im zweiten Semester von SMAN I Mojokari. Diese Forschungsdaten liegen in Form der Ergebnisse der Schritte zur Implementierung der Jeopardy Game-Medien vor, die aus den Ergebnissen des Beobachtungsblatts und der Ergebnisse des Fragebogens ermittelt wurden. Die in dieser Studie benötigten Instrumente sind (1) Beobachtungsbogen; und (2) Fragebogen zu den Antworten der Schüler auf die Anwendung der Jeopardy Game-Medien zum Erlernen der deutschen Sprachkenntnisse in Klasse XI IPS 1-Schülern der Mojokari 1 Public High School. Die Datenerfassungstechnik in dieser Studie bestand aus dem Ausfüllen des Beobachtungsblatts und dem Ausfüllen des Fragebogens.

- 1) Füllen Sie das Beobachtungsblatt des Deutschlehrers von SMAN 1 Mojokari aus, wenn die Deutschunterrichtsaktivität (KBM) stattfindet.
- 2) Füllen Sie den Fragebogen aus, den die Schüler am Ende der deutschen Lehr- und Lernaktivität (KBM) beim dritten Treffen durchgeführt haben.

Die Datenanalysetechnik wurde durchgeführt, indem die Ergebnisse der Schritte zur Implementierung der Jeopardy Game-Medien beim Erlernen der deutschsprachigen Fähigkeiten von Schülern der Klasse XI am SMAN 1 Mojokari beschrieben wurden.

## ERGEBNISSE UND DISKUTION

In der Richtlinie zur Verwendung der Jeopardy Game-Medien nach Ni'matul wurde das Jeopardy-Spiel zweimal mit einer Zuteilung von 2 x 45 Minuten und einer Dauer von 35 Minuten Jeopardy durchgeführt. Die Forscher waren jedoch der Ansicht, dass die Dauer nicht lang genug war, und die Forscher verwendeten das Jeopardy Game-Medium für 3 Meetings. Diese Untersuchung wurde in Klasse XI IPS 1 von SMAN 1 Mojokari durchgeführt, die vom 4. bis 18. September 2018 begann. Die Studie wurde in 3 Sitzungen mit einer Zuweisung von 2x45 Minuten pro Sitzung durchgeführt. Der Forscher fungiert als Lehrer. Beim ersten Treffen gab der Lehrer Lebensmittel, Essen und Trinken. Beim zweiten Treffen wendete der Lehrer die Medien Jeopardy Game an, um deutschsprachige Fähigkeiten zu erlernen XI IPS 1-Klasse mit dem Thema Lebensmittel. Beim dritten Treffen wendete der Lehrer die Jeopardy-Spielemedien zum Erlernen der deutschsprachigen Fähigkeiten von XI IPS 1-Schülern mit dem Thema Essen und Trinken an.

In diesem Jeopardy-Spiel wird der Lehrer zu Moderator, Jury und Supervisor. Der erste Schritt, den der Lehrer für LCD vorbereitet, wird von Schülern unterstützt. Nach dem Einschalten des LCDs öffnet der

Lehrer die Jeopardy Game-Datei auf dem Laptop. Dort gibt es verschiedene Möglichkeiten, und der Lehrer wählt Die Regeln, um die Regeln dieses Spiels herauszufinden. Nachdem alle Regeln gelesen wurden, gibt der Lehrer den Schülern Anweisungen. Die Schüler müssen Anweisungen des Lehrers ausführen. Im ersten Unterricht bilden die Schüler Gruppen durch Zählen. Jeder Schüler, der die gleiche Anzahl zählt, wird in Gruppen zusammengefasst. Jede Gruppe muss schreien. Die Funktion der Schreie ist, dass, wenn eine Gruppe eine Punktzahl für den Fragenwert erhält, die Gruppe gemäß den Regeln des Gefahrenspiels geschrien hat.

Das Spiel beginnt Das Spiel beginnt damit, dass der Lehrer eine Fragepunktzahl auswählt. Der Lehrer wählt das Obst-Thema mit einer Punktzahl von 100. Dann klickt der Lehrer auf die Punktzahl. Nachdem die Partitur angeklickt wurde, erscheint die Antwort "Ich nehme ein Kilo Apfel". Die Aufgabe jeder Gruppe besteht darin, den richtigen Fragesatz für die angezeigte Antwort zu erstellen. Wenn der Fragesatz einer Gruppe angemessen ist, hat die Gruppe das Recht, eine Punktzahl zu erhalten und erneut zu spielen. Ist der Fragesatz jedoch nicht geeignet, kann der Fragesatz oder die Frage erneut von einer anderen Gruppe angefochten werden. Das Spiel wird bis zu den letzten 15 Minuten der Unterrichtsstunden durchgeführt. Die verbleibende Zeit wird für die Bewertung und Schenkung sowie für das Ausfüllen von Fragebögen verwendet.

Basierend auf den Ergebnissen der ausgefüllten Fragebogenanalyse liegen die durchschnittlichen Ergebnisse bei 62,5%. Man kann also sagen, dass die Antwort der Schüler auf das Erlernen der deutschsprachigen Fähigkeiten mit den Medien Jeopardy Game in der guten Kategorie liegt. Man kann zwar die Ergebnisse des Beobachtungsblatts sehen, und zwar:

- 1) Beim zweiten Treffen waren insgesamt 14 Werte erhalten worden. Dies kommt aus 4 Aspekten, ein Wert von 1, 5 Aspekte erhalten einen Wert von 2.
- 2) Beim dritten Treffen erhielt der Beobachter eine Gesamtpunktzahl von 24. Die Punktzahl wurde aus drei Aspekten ermittelt, wobei die Klassen 4 und 6 eine Punktzahl von 3 erhielten. Bei diesem dritten Treffen wurde keine Punktzahl vergeben Damit sich die Schülerinnen und Schüler an die neue Lernatmosphäre im Klassenzimmer gewöhnen, sind sie auch begeistert und beteiligen sich aktiv am Deutschlernen, weil sie im Quizspiel lernen können.

Aus dem zweiten und dritten Treffen auf dem Beobachtungsblatt ist ersichtlich, dass der vom Beobachter angegebene Gesamtwert gestiegen ist.

## SCHLUSS

### Abschluss

Basierend auf den Ergebnissen der Studie "Anwendung von Jeopardy Game Media zum Erlernen der deutschen Sprechfähigkeiten in den Sozialwissenschaften, Klasse XI-Studenten von SMAN 1 Mojosari" gemäß den Ergebnissen des Beobachtungsblatts für Schüleraktivitäten und des erhaltenen und beschriebenen Antwortfragebogens für Schüler werden einige Schlussfolgerungen gezogen.

- 1) Die Ergebnisse des Beobachtungsblatts sind von der zweiten Sitzung zur dritten Sitzung gestiegen.
- 2) Für die Ergebnisse des Antwortfragebogens erhalten die Schüler die endgültige Durchschnittsnote von 62,5% und geben die gute Kategorie ein.

Durch die Betrachtung der erhöhten Beobachtungsergebnisse bei jedem Treffen und der Ergebnisse der Antworten des Studentenfragebogens in die Kategorie "Gut". Daraus kann geschlossen werden, dass die Jeopardy Game-Medien zum Erlernen der deutschsprachigen Fähigkeiten von Schülern der Klasse XI von SMAN 1 Mojosari verwendet werden können.

## Vorschlag

Auf der Grundlage der Forschungsergebnisse und der während der Forschung gesammelten Erfahrungen gibt der Forscher einige Vorschläge, so dass die Fortsetzung dieser These nützlich ist.

- 1) Media Jeopardy Game wird voraussichtlich auf Lehr- und Lernaktivitäten angewendet, die Deutsch als Fremdsprache erlernen.
- 2) Der Forscher hofft, dass die Jeopardy Game-Medien gemäß der von Ni'matul Qomariyah entwickelten Originalversion angewendet werden können.
- 3) Bei der Anwendung der Jeopardy Game-Medien wird erwartet, dass sich der Lehrer gut vorbereitet, um unerwünschte Dinge wie Zeitmanagementprobleme zu antizipieren.

## BIBLIOGRAPHIE

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Sebuah Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Mukhsin. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra*. Malang: Y A3 Malang.
- Arsjad, Maidar. G. 1993. *Permainan Kemampuan Berbicara Bhasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Heyd, Gertraude. 1991. *Deutsch lernen Grundwissen für Unterricht in deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Dieserweg.

- Jasmadi. 2010. *Menyusun Presentasi Pembelajaran Berbasis TIK dengan Microsoft Office 2010*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Restu, K. Widi. 2010. *Asas Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Rosdakarya.
- Rombepajung, J.P. 1988. *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing*. Jakarta: Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. *Media Pengajaran*. 2011. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suprahatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi pembelajaran; Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa* (edisi revisi). Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Tenri, Andi dan Wahyu Kurniati. 2017. *Keefektifan Penggunaan Media Brettspiel Dalam Kerempilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X SMAN 11 Makasar*. Eralingua. Vol 1 No. 1. E- Journal. (diakses pada 23 Oktober 2017)

