

**HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN MELALUI
PENGUNAAN MEDIA *BOARD GAME* DI KELAS XI SEMESTER 2
SMA NEGERI 12 SURABAYA**

Nurul Hidayati

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
nurulsekardina97@gmail.com

Drs. Ari Pujosusanto M.Pd.

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

ABSTRAK

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dikuasai dalam pembelajaran bahasa jerman. Keterampilan berbicara sangat penting dalam proses pembelajaran untuk dapat menyampaikan pengetahuan yang dimiliki, namun berbicara tidak mudah karena membutuhkan banyak latihan, pembiasaan, penguasaan kosakata, penguasaan ekspresi, pemahaman materi, pemahaman tata bahasa, serta pemahaman pengucapan dan intonasi. Dengan banyaknya sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa jerman, salah satunya adalah media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam keterampilan berbicara bahasa jerman yaitu *Media Board Game*. *Media Board Game* merupakan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dimainkan dengan digerakkan dan dipindahkan pada permukaan yang telah ditandai berdasarkan seperangkat aturan (Mike Scoviano (2010)). Dalam media tersebut memuat informasi yang berkaitan dengan tema yang dipelajari, sehingga dapat membantu siswa dalam melatih kemampuan berbicara bahasa jerman. Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana hasil belajar keterampilan berbicara bahasa jerman menggunakan media *Board Game* kelas XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar keterampilan berbicara bahasa jerman menggunakan media *Board Game* kelas XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya. Sumber data penelitian yaitu berupa nilai hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya. Penelitian dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Setelah itu data nilai hasil belajar tersebut dapat dideskripsikan. Berdasarkan rerata hasil belajar pada pertemuan pertama siswa kelas XI A-3 Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya yaitu sebesar 70,19. Dan mengalami perbedaan hasil belajar yang meningkat pada pertemuan kedua, siswa kelas XI A-3 Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya mendapatkan rerata hasil belajar yaitu sebesar 87,78. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Board Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara bahasa jerman dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa jerman.

Kata kunci: *Media Board Game*, Keterampilan Berbicara, Hasil Belajar

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Abstract

Speaking skills are one of the basic abilities that need to be mastered in German language learning. Speaking skills are very important in the learning process to be able to convey the knowledge they have, but speaking is not easy because it requires a lot of practice, habituation, vocabulary mastery, mastery of expression, understanding material, understanding grammar, and understanding pronunciation and intonation. With the many learning resources that can be used in German language learning, one of them is learning media. One of the learning media that can be used in German speaking skills is Media Board Game. Media Board Game is a learning media in the form of games, that are played by being moved and moved on a surface that has been marked based on a set of rules (Mike Scorviano (2010)). In the media it contains information relating to the theme being studied, so it can help students practice speaking skills German language formulation of the problem in this study, namely how the results of learning German speaking skills using Board Game media class XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya. The purpose of this study is to describe the learning outcomes of German language speaking skills using media Board Game class XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya. The source of research data is in the form of the learning outcomes of speaking skills of students of class XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya. The study was conducted in 2 meetings, after which the learning outcomes value data can be described based on the mean results at the first meeting of class XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya students that is equal to 70,19. And experiencing the difference in learning outcomes that increased in the second meeting, students of class XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya got a mean of learning outcomes which was equal to 87,78. Then it can be concluded that the Board Game media can improve student learning outcomes in German speaking skills and can be used in learning German speaking skills.

Keywords: Media Board Game, Speaking Skills, Study Results



PENDAHULUAN

Bahasa adalah salah satu warisan manusia yang berperan penting dalam kehidupan manusia itu sendiri, seperti dalam berpikir, memberikan gagasan, dan berkomunikasi dengan yang lainnya (Siahaan, 2008:7). Di era globalisasi bahasa asing perlu untuk dipelajari disekolah, salah satu nya adalah bahasa jerman.

Keterampilan yang harus dimiliki siswa saling berkaitan dengan proses berpikir yang mendasari keterampilan berbahasa secara umum, termasuk keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara sangat penting dalam proses pembelajaran untuk dapat menyampaikan pengetahuan yang dimiliki, namun berbicara tidak mudah karena membutuhkan banyak latihan, pembiasaan, penguasaan kosakata, penguasaan ekspresi, pemahaman materi, pemahaman tata bahasa, serta pemahaman pengucapan dan intonasi.

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa jerman, terdapat banyak media pembelajaran yang ada. Salah satunya media *Board Game* yang merupakan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dimainkan dengan digerakkan dan dipindahkan pada permukaan yang telah ditandai berdasarkan seperangkat aturan (Mike Scorviano (2010). Dalam media tersebut memuat informasi yang berkaitan dengan tema yang dipelajari, sehingga dapat membantu siswa dalam melatih kemampuan berbicara bahasa jerman.

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu bagaimana hasil belajar keterampilan berbicara bahasa jerman menggunakan media *Board Game* kelas XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar keterampilan berbicara bahasa jerman menggunakan media *Board Game* kelas XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian berdasarkan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskripsi. Prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kalimat tertulis atau lisan dari manusia dan

perilakunya yang bisa diamati disebut dengan pendekatan kualitatif (Setiyadi,2006:219).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya berjumlah 36 siswa. Sedangkan objek penelitiannya adalah berupa hasil belajar siswa kelas XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya. Gagne (dalam Djamrah 2002:22) menjelaskan hasil belajar adalah keahlian yang diperoleh dari proses belajar yang dikategorikan menjadi kemampuan motorik, kemampuan verbal, kemampuan intelektual, dan strategi kognitif.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes lisan untuk mengetahui hasil belajar keterampilan berbicara.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan tes.

Jenis analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari 2 kali pertemuan, nilai rerata kelas XI A-3 SMA Negeri 12 Surabaya sebanyak 36 peserta didik mengalami peningkatan.

Penelitianawali dengan pertemuan pertama tanpa menggunakan media *Board Game*. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal berbicara siswa tanpa menggunakan media pembelajaran.

Kemudian pada pertemuan kedua, proses pembelajaran menggunakan media *Board Game* untuk menyampaikan pelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Perbedaan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai rerata kelas XI A-3 SMA Negeri 12 Surabaya pada setiap pertemuan.

Pada pertemuan pertama tanpa menggunakan media *Board Game*, mendapatkan rerata nilai kelas yaitu sebesar 70,19 Pada pertemuan kedua nilai peserta didik mengalami peningkatan, dengan rerata nilai kelas yaitu sebesar 87,78. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Board Game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara bahasa jerman kelas Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya.

Media *Board Game* dapat menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran. Selain itu media *Board Game* juga dapat memudahkan siswa berlatih keterampilan berbicara bahasa Jerman.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian yang berjudul Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Melalui Penggunaan *Media Board Game* Di Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya, maka disimpulkan bahwa penggunaan media *Board Game* dengan baik dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan didukung oleh berbagai komponen pembelajaran contohnya guru, materi pembelajaran, dan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 edisi revisi.

Sehingga dapat dikatakan media *Board Game* dapat sangat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa keterampilan berbicara bahasa Jerman pada tema *Essen und Trinken* di kelas XI semester 2 SMAN 12 Surabaya. Hal ini terbukti dengan rerata nilai kelas pada pertemuan pertama yaitu sebesar 70,19 dan meningkat pada pertemuan kedua dengan rerata nilai kelas yaitu sebesar 87,78. Hal tersebut dikarenakan saat pembelajaran pada awalnya siswa cenderung pasif dan kurang antusias kemudian menjadi aktif dan sangat antusias pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk perkembangan

keterampilan berbicara siswa dari setiap pertemuan dapat dikatakan baik, dan menjadikan interaksi siswa dengan guru menjadi lebih baik daripada pembelajaran tanpa menggunakan media *Board Game*.

Saran

Berdasarkan uraian dalam simpulan bahwa penggunaan media *Board Game* dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada keterampilan berbicara bahasa Jerman dan menunjukkan hasil yang baik, maka disarankan agar pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman menggunakan media *Board Game*. Dalam hal ini dikarenakan media *Board Game* mampu menjadikan siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Daftar Pustaka

- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Mike Scoviano. *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan* (2010). 18 Maret 2010
- Setiyadi, Ag. Bambang. 2006. *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jogjakarta : Graha Ilmu
- Siahaan, Sanggam. 2008. *The English Paragraph*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

**DIE LERNERGEBNISSE DER SPRECHFERTIGKEIT DER LERNENDEN DER KLASSE XI
SEMESTER 2 SMAN 12 SURABAYA MIT BOARD GAME**

Nurul Hidayati

Pädagogische Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von Surabaya

nurulsekardina97@gmail.com

Drs. Ari Pujosusanto M.Pd.

Pädagogische Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von Surabaya

AUSZUG

Sprechkenntnisse sind eine der Grundfähigkeiten, die beim Erlernen der deutschen Sprache beherrscht werden müssen. Sprechfertigkeiten sind im Lernprozess sehr wichtig, um das Wissen vermitteln zu können, das sie haben, aber das Sprechen ist nicht einfach, da es viel Übungen, Gewohnheit, Vokabeln, Ausdrucksfähigkeit, Verständnis für das Verständnis von Grammatik, Verständnis der Aussprache und Intonation erfordert. Mit den vielen Lernquellen, die beim Erlernen der deutschen Sprache verwendet werden können, gehört das Lernen von Medien dazu. Eines der Lernmedien, die im deutschsprachigen Bereich eingesetzt werden können, ist Board Game. Board Game ist ein Lernmedium in Form von Spielen, bei denen das Spielen auf einer nach Regeln festgelegten Markierungen erfolgt (Mike Scorviano (2010)). In den Medien finden sich Informationen zum untersuchten Thema, so dass die Schüler das Sprechen üben können Formulierung des Problems in dieser Untersuchung in deutscher Sprache, und zwar wie die Ergebnisse des Lernens von Deutschkenntnissen mit Board Game, Klasse XI A-3 semester 2 SMAN 12 Surabaya, beschrieben werden. Das Ziel dieser Untersuchung bestand darin, die Lernergebnisse von Deutsch als Fremdsprache mit Hilfe von Board Game, Klasse XI A-3 semester 2 SMAN 12 Surabaya zu beschreiben. Die Quelle der Forschungsdaten bezieht sich auf die Lernergebnisse der Sprechfähigkeiten von Schülern der Klasse XI A-3 semester 2 SMAN 12 Surabaya. Die Untersuchung wurde in 2 Sitzungen durchgeführt. Danach können die Daten zu den Lernergebniswerten basierend auf den mittleren Ergebnissen beschrieben werden Beim ersten Treffen der Klasse XI A-3 Semester 2 Surabaya, Schüler entspricht dies einem Betrag von 70,19. Die Schüler der Klasse XI A-3 Semester 2 Surabaya SMA Negeri 12 erlebten den Unterschied in den Lernergebnissen, der im zweiten Treffen zugenommen hatte, und erzielten einen Mittelwert der Lernergebnisse von 87,78. Daraus kann zusammenfassung werden, dass Board Game die Lernergebnisse der Schüler in deutschsprachigen Fähigkeiten verbessern und zum Erlernen der deutschsprachigen Fähigkeiten verwendet werden können.

Schlüsselwort : Board Game, Sprechfertigkeit, Studienergebnisse

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

EINFÜHRUNG

Eine Sprache ist eine der menschlichen Vererbung, die im menschlichen Leben eine wichtige Rolle spielt, z. B. beim Denken, Ideen geben und mit anderen kommunizieren (Siahaan, 2008: 7). In Zeiten der Globalisierung müssen Fremdsprachen in der Schule gelernt werden, ein Beispiel ist Deutsch.

Die Fähigkeiten, die die Schüler besitzen müssen, beziehen sich auf den Denkprozess, der den allgemeinen Sprachkenntnissen einschließlich der Sprechfertigkeiten zugrunde liegt. Sprechfertigkeiten sind im Lernprozess sehr wichtig, um das Wissen vermitteln zu können, das sie haben, aber das Sprechen ist nicht einfach, da es viel Übung, Gewohnheit, Vokabeln, Ausdrucksfähigkeit, Verständnis für das Verständnis von Grammatik, Verständnis der Aussprache und Intonation erfordert.

Um die deutschsprachigen Fähigkeiten zu verbessern, stehen viele Lernmedien zur Verfügung. Eines davon ist Board Game, ein Lernmedium in Form von Spielen, die gespielt werden, indem sie auf einer Oberfläche verschoben und bewegt werden, die auf einer Reihe von Regeln markiert wurde (Mike Scoviano (2010)). üben Sie die Fähigkeit, Deutsch zu sprechen.

Formulierung des Problems in dieser Untersuchung, nämlich wie die Ergebnisse des Lernens von Deutschkenntnissen mit Board Game klasse XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya ermittelt werden.

Der Zweck dieser Untersuchung bestand darin, die Ergebnisse des Erlernens von Deutschkenntnissen mit Board Game klasse XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya zu beschreiben.

UNTERSUCHUNGS METODE

Diese Forschung basiert auf einem qualitativen Ansatz mit einer Art von Beschreibungsforschung. Forschungsverfahren, die beschreibende Daten in Form von geschriebenen oder mündlichen Sätzen von Menschen und beobachtbaren Verhalten erzeugen, werden als qualitativer Ansatz bezeichnet (Setiyadi, 2006: 219).

Die Probanden dieser Untersuchung waren Schüler der Klasse XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya mit insgesamt 36 Studenten. Forschungsgegenstand sind die Lernergebnisse der Schüler der Klasse XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya. Gagne (in Djamrah 2002: 22) erklärt, dass Lernergebnisse Fähigkeiten sind, die aus Lernprozessen erworben werden und in motorische Fähigkeiten, verbale Fähigkeiten, intellektuelle Fähigkeiten und kognitive Strategien unterteilt werden.

Das Instrument in dieser Untersuchung verwendete einen mündlichen Test, um die Ergebnisse des Erlernens von Sprechfähigkeiten herauszufinden.

Datenerhebung in dieser Untersuchung anhand von Tests.

Die verwendete Analyseart ist die deskriptive Analyse.

ERGEBNISSE

Basierend auf den Daten von zwei Meetings erfuhr der Durchschnittswert der Klasse XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya sogar 36 Studenten. Die Forschungsaktivitäten beginnen mit dem ersten Treffen ohne Nutzung Board Game. Dies geschieht mit dem Ziel, die Anfangsfähigkeiten der Schüler zu kennen, ohne Lernmedien zu verwenden. Beim zweiten Treffen nutzte der Lernprozess die Medien von Board Game, um Unterrichtsstunden anzubieten, die interessanter, interaktiver und für die Schüler verständlich sind.

Unterschiede bei den Lernergebnissen der Schüler sind an den Besprechungen der Klasse XI Semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya ersichtlich. Beim ersten Treffen ohne Verwendung Board Game erhielt die Klassenpunktzahl 70,19. Beim zweiten Treffen stieg der Wert der Schüler mit einem durchschnittlichen Klassenergebnis von 87,78.

Board Game kann die Aufmerksamkeit der Schüler auf sich ziehen und eine angenehme Lernatmosphäre schaffen. Außerdem können Board Game den Schülern das Erlernen der deutschsprachigen Fähigkeiten erleichtern.

DIE FOLGERUNG

Zusammenfassung

Basierend auf den Ergebnissen der Forschung und der Diskussion über die Studie " Die Lernergebnisse Der Sprechfertigkeit Der Lernenden Der Klasse XI Semester 2 SMAN 12 Surabaya Mit Board Game" wurde der Schluss gezogen, dass Medien von Brettspielen beim Lernen einen guten Einfluss auf die Lernergebnisse der Schüler haben. Unterstützt durch verschiedene Lernkomponenten, z. B. Lehrer, Lernmaterialien und Lerninstrumente, die der überarbeiteten Ausgabe des Lehrplans 2013 entsprechen.

So kann gesagt werden, dass Board Game die Lernergebnisse der Schüler im Bereich Essen und Trinken im Klasse XI Semester 2 SMAN 12 Surabaya sehr verbessern können. Dies wird durch den durchschnittlichen Klassenwert der ersten Sitzung von 70,19 belegt und steigt in der zweiten Sitzung um den durchschnittlichen Klassenwert von 87,78. Dies liegt daran, dass die Schüler zu Beginn eher passiv und weniger enthusiastisch sind, dann aktiv und sehr enthusiastisch werden, wenn das Lernen stattfindet. Während für die Entwicklung der Schüler die Sprechfertigkeiten von jedem Treffen als gut bezeichnet werden können und die Interaktion zwischen Schülern und Lehrern besser ist als das Lernen ohne Board Game

Vorschläge

Basierend auf der Beschreibung in der Zusammenfassung, dass die Verwendung von Board Game beim Lernen die Lernergebnisse der Schüler in deutschsprachigen Fertigkeiten beeinflussen kann und gute Ergebnisse zeigt. Es wird daher empfohlen, beim Erlernen der deutschsprachigen Fähigkeiten Board Game zu verwenden. Weil Board Game die Schüler während des Lernprozesses aktiver und enthusiastischer machen können, sodass die Lernergebnisse der Schüler steigen.

LITERATURVERZEICHNIS

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Mike Scoviano. *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan* (2010).18 Maret 2010

Setiyadi , Ag. Bambang. 2006. *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jogjakarta : Graha Ilmu

Siahaan, Sanggam. 2008. *The English Paragraph*. Yogyakarta: Graha Ilmu.