

**PENERAPAN METODE PERMAINAN SCHNELL FINDEN UNTUK KETERAMPILAN
MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI SMAN 11 SURABAYA**

AYU NOVITASARI

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
ayunovita448@gmail.com

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

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

ABSTRAK

Penelitian dengan judul “Penerapan Metode Permainan Schnell Finden Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA N 11 Surabaya” ini berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan yaitu kurangnya minat untuk menulis Bahasa Jerman dengan baik dan benar siswa kelas XI SMAN 11 Surabaya. Metode pembelajaran saat ini sudah sangat banyak untuk membantu memudahkan pemahaman dalam pembelajaran bahasa asing. Dalam rumusan masalah penelitian ini adalah “bagaimana penerapan pembelajaran keterampilan menulis menggunakan metode Permainan Schnell Finden”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan Schnell Finden dalam pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Jerman siswa kelas XI Sman 11 Surabaya. Terkait dengan tujuan penelitian tersebut penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Hasil yang di peroleh dalam penelitian ini adalah dalam proses penerapan metode permainan Schnell Finden pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Sumber data dalam penelitian ini yaitu dengan subtema Familie diambil dari buku Lembar Kerja Siswa. Dalam penelitian ini jenis penelitian adalah observasi setelah mengumpulkan data melalui observasi pada saat observasi di dokumentasikan untuk mengetahui langkah-langkah metode tersebut. Dalam penelitian ini metode tersebut di harap mampu membantu keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Jerman siswa kelas XI SMA.

Kata Kunci : Metode, Permainan *Schnell Finden*, Keterampilan Menulis

Anwendung der Spielmethode Schnell Finden für die Schreibfähigkeiten der Klasse XI
Schüler SMAN 11 Surabaya

AYU NOVITASARI

Pädagogische Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von Surabaya
ayunovita448@gmail.com

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

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

Auszug

Die Forschung mit dem Titel "Anwendung von Spielmethoden Schnell Finden für die Schreibfähigkeiten deutscher Schüler der Klasse XI SMA N 11 Surabaya" basiert auf den Ergebnissen des Interviews, das durchgeführt wurde, ist ein mangelndes Interesse, die deutsche Sprache gut zu schreiben und Wahrer Schüler der Klasse XI SMAN 11 Surabaya. Die derzeitigen Lernmethoden haben sehr viel dazu beigetragen das Verständnis beim Erlernen von Fremdsprachen zu erleichtern. In der Formulierung des Problems ist diese Forschung "wie die Anwendung von Schreibfähigkeiten mit der Finden Schnell Spielmethode". Der Zweck dieser Forschung ist es, die Fähigkeiten des Schreibens von Schülern der deutschen Sprachnote XI aus Surabaya zu erlernen. Im Zusammenhang mit dem Forschungszweck ist diese Forschung eine qualitative Forschung. Die Ergebnisse dieser Studie waren dabei, die Schnell Finden Spielmethode beim ersten und zweiten Treffen umzusetzen. Die Datenquelle in dieser Studie ist mit dem Familienunterthema aus dem Lehrblattbuch der Studierenden entnommen. In dieser Studie ist Studientyp Beobachtung nach dem Sammeln von Daten durch Beobachtung zum Zeitpunkt der Beobachtung in Dokument, um die Schritte der Methode zu kennen. In dieser Forschungsmethode in der Hoffnung ist in der Lage, Schreibfähigkeiten in der deutschen Sprache lernen XI High-School-Schüler zu helfen.

Universitas Negeri Surabaya
Stichworte: Methode, Finden Schnell Spiel, Schreibfähigkeiten

PENDAHULUAN

Bahasa Jerman memiliki empat aspek keterampilan yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat aspek tersebut diurutkan berdasarkan pemerolehannya terlebih dahulu. Pemerolehan keterampilan menyimak terlebih dahulu, kemudian berbicara, membaca dan pemerolehan keterampilan menulis. Untuk dapat menguasai empat aspek tersebut terutama dalam pembelajaran bahasa asing penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting. Ketika penguasaan kosakata baik maka akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa Jerman. Oleh karena itu semakin banyak kosakata yang di ketahui maka akan memudahkan untuk saling berkomunikasi.

Semi (2007:14) dalam bukunya mengungkapkan

pengertian menulis adalah suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Lebih lanjut, Burhan Nurgiantoro (1988: 273) menyatakan bahwa menulis adalah aktivitas aktif produktif, yaitu aktivitas menghasilkan bahasa.

Permainan *schnell finden* hampir sama dengan media permainan *scrabble*. Media *scrabble* merupakan media yang menggunakan konsep bermain dan belajar.

Scrabble adalah permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan (Buttner, 2013: 167).

Dalam penelitian ini metode permainan *Schnell Finden* di isi materi tentang *Familie* yang akan di berikan kepada siswa kelas XI SMA. Setelah menganalisis materi yang sesuai dengan subjek, peneliti juga menganalisis materi mana yang sesuai dengan keterampilan menulis. Peneliti menggunakan keterampilan menulis karena menurut KBBI, pengertian menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Menulis berarti menuangkan isi hati si penulis ke dalam bentuk tulisan, sehingga maksud hati penulis bisa diketahui banyak orang orang melalui tulisan yang dituliskan. Kemampuan seseorang dalam menuangkan isi hatinya ke dalam sebuah tulisan sangatlah berbeda, dipengaruhi oleh latar belakang penulis. Dengan demikian, mutu atau kualitas tulisan setiap penulis berbeda pula satu sama lain. Namun, satu hal yang penting bahwa terkait dengan aktivitas menulis, seorang penulis harus memperhatikan kemampuan dan kebutuhan pembacanya.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang diuraikan secara deskriptif dengan judul “**Penerapan Metode Permainan Schnell Finden Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA 11 SURABAYA**”.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang meneliti suatu kondisi objek alamiah misalnya perilaku, tindakan dll dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci.

Sumber data dan data penelitian diambil dari data hasil observasi dan dokumentasi peneliti saat menerapkan metode permainan Schnell Finden di kelas XI SMA 11 Surabaya. Kemudian instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi yang berisi tentang langkah-langkah penerapan metode permainan Schnell Finden di dalam kelas dalam pembelajaran Bahasa Jerman yaitu dengan cara terjun langsung dalam lapangan penelitian. Peneliti melakukan analisis data dengan observasi beserta mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan di dalam kelas.

Setelah melakukan observasi dan mengamati kegiatan dari peserta didik, peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Jerman tentang penggunaan metode permainan Schnell Finden tersebut efektif atau tidak digunakan dalam keterampilan menulis juga untuk menentukan apakah metode tersebut dapat digunakan untuk materi-materi berikutnya.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yaitu berdasarkan penjelasan diatas terdapat langkah-langkah pembelajaran bahasa Jerman menggunakan metode permainan Schnell Finden untuk keterampilan menulis yang memiliki materi atau teks dengan sub tema *Familie* dan sesuai dengan tema pembelajaran pada kelas XI. Peserta didik diharapkan mampu mengenal nama-nama anggota keluarga dalam bahasa Jerman dengan benar. Sehingga hasil data yang di kumpulkan adalah hasil observasi dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan di lapangan. Langkah-langkah metode permainan Schnell Fiden ini yaitu :

1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang metode permainan *schnell finden*.
2. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

3. Peserta didik memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru yang akan menjadi bahan diskusi.
4. Peserta didik membentuk kelompok yang sudah di tentukan oleh guru.
5. Peserta didik di beri sebuah teks yang berisi tentang Familie sesuai tema yang akan di pelajari.
6. Peserta didik mendapatkan kurang lebih 3 paket kartu-kartu yang di tulisi huruf A-Z beserta huruf Ä Ö Ü dan ß dengan jumlah yang sama.
7. Peserta didik berdiskusi menemukan nama anggota keluarga dalam bahasa Jerman.
8. Peserta didik di beri waktu 2 menit untuk bisa menemukan 5 nama-nama anggota keluarga dalam bahasa Jerman.
9. Setelah menemukan kata tersebut, kemudian peserta didik berdiskusi menuliskan kalimat sederhana yang terdiri dari kata yang telah di temukan.
10. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.

dokumen dan hasil observasi peneliti. Materi yang di ajarkan yaitu tentang nama-nama anggota keluarga (Familie) dalam bahasa jerman, membuat kalimat tentang nama-nama anggota keluarga dalam bahasa jerman, beberapa materi dalam teks bahasa jerman.

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, Saleh. 2006. Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif di Sekolah Dasar. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas

Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rieneke Cipta

Bahri Dejamarah dan Aswan Zain, 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta

Enzir. 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Kast, Bernd. 1999. Fertigkeit Schreiben. Berlin: H. Heenemann.

Kast, Bernd. 1999. Fertigkeit Schreiben. Münschen: Langenscheidt

(Slavin, Robbert E. 2009. Kooperatif Learning. Bandung: Nusa Media)

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian tersebut terdapat hasil data yang diambil dari beberapa

Einführung

Die deutsche Sprache hat vier Aspekte der Fähigkeiten, d.h. Hörfähigkeiten, Sprechfähigkeiten, Lesefähigkeiten und Schreibfähigkeiten. Diese vier Aspekte werden nach dem ersten von ihnen sortiert. Erwerb von Hörfähigkeiten zuerst, dann Sprechen, Lesen und Erwerb von Schreibfähigkeiten. Diese vier Aspekte vor allem im Fremdsprachenlernen beherrschen, ist sehr wichtig. Wenn die Beherrschung des Vokabulars gut ist, wird dies die Zunahme der Deutschkenntnisse beeinflussen. Daher ist immer mehr Vokabular in der Wissen, dass es einfacher wird, miteinander zu kommunizieren.

Der Frühling (2007:14) in seinem Buch enthüllt, dass der Begriff des Schreibens ein kreativer Prozess ist, Ideen in Embleme des Schreibens zu verschieben. Darüber hinaus erklärte Burhan Nurgiantoro (1988:273), dass Schreiben eine aktive Aktivität produktiv ist, die eine sprachgenerierende Aktivität ist.

Das Finden Schnell Spiel ist fast das gleiche wie das Medienspiel Scrabble. Media Scrabble ist ein Medium, das das Konzept des Spielens und Lernens verwendet. Scrabble ist ein Brettspiel und ein Wortspiel, das 2 oder 4 Personen spielt, die Punkte basierend auf einem Wortwert sammeln, der aus einem

Buchstabenübereinteil über einem Spielbrett gebildet wird (Buttner, 2013:167).

In dieser Studie wird die Spielmethode Schnell Finden im materiellen Inhalt über die Familie, die an Studenten der Klasse XI SMA gegeben wird. Nach der Analyse des material, das dem Thema entspricht, analysiert der Forscher auch, welches Material den Schreibfertigkeiten entspricht. Forscher verwenden Schreibfähigkeiten, weil laut KBBI der Begriff des Schreibens darin besteht, Gedanken oder Gefühle (wie Komponieren, Schreiben) mit Schreiben zu ertragen. Schreiben bedeutet, den Inhalt des Herzens des Autors in die Form des Schreibens zu gießen, so dass die Herzensabsicht des Autors vielen Menschen durch schriftliche Schriften bekannt sein kann. Die Fähigkeit der Person, ihr Herz in eine Schrift zu gießen, ist sehr unterschiedlich, beeinflusst vom Hintergrund des Autors. Somit unterscheidet sich die Qualität oder Schreibqualität jedes Autors voneinander. Eine wichtige Sache, die sich auf die Schreibtätigkeit bezieht, sollte ein Schriftsteller jedoch auf die Fähigkeiten und Bedürfnisse seiner Leser achten.

System

Diese Art der Forschung ist eine qualitative Studie, die beschreibend mit dem Titel "Implementation of the Finden Schnell game method for writing skills in German students grade XI SMA 11 SURABAYA" beschrieben wird.

Basierend auf der Meinung von Experten kamen die Forscher zu dem Schluss, dass qualitative Forschung eine Studie ist, die eine natürliche Objektbedingung wie Verhalten, Handlung usw. untersucht, indem sie sie in Wörtern und Sprachform mit Verwendung einer Vielzahl von wissenschaftlichen Methoden, bei denen Forscher als Schlüsselinstrumente eingesetzt werden.

Datenquellen und Forschungsdaten werden aus den Beobachtungs- und Dokumentationsdaten von Forschern bei der Umsetzung der Schnell Finden Spielmethode in der XI SMA 11 Klasse Surabaya extrahiert. Die forschungsinstrumente, die in dieser Forschung verwendet werden, sind Beobachtungen und Dokumentationen, die die Schritte der Anwendung der Schnell Finden Spielmethode im Klassenzimmer in Deutsch lernen über Direkt im Forschungsbereich. Die Forscher führen Datenanalysen durch, indem sie die im Klassenzimmer durchgeführten Aktivitäten beobachten und dokumentieren. Nach Beobachtungen und Beobachtungen der

Aktivitäten der Schüler diskutieren die Forscher mit dem Lehrer für deutsche Fächer über den Einsatz dieser Spielmethode Schnell Finden wirksam oder nicht in Schreibfähigkeiten eingesetzt sowie um zu bestimmen, ob die Methode für das nächste Material verwendet werden kann.

Diskussion

Das Ergebnis dieser Forschung basiert auf der oben genannten Erklärung, es gibt Schritte im deutschen Sprachlernen mit Spielmethode Schnell Finden für Schreibfertigkeiten, die Material oder Text mit dem Familien-Unterthema und nach Lernthema in der XI-Klasse. Von den Lernenden wird erwartet, dass sie die Namen von Familienmitgliedern in deutscher Sprache korrekt identifizieren können. Die Ergebnisse der gesammelten Daten sind also die Ergebnisse von Beobachtungen und Dokumentationen, die Forscher vor Ort durchgeführt haben.

Die Schritte der Spielmethode Schnell Fiden sind:

1. Die Lernenden hören erklarungen vom Lehrer uber die Finden Schnell Spielmethode.
2. Die Lernenden verstehen die Lernziele der Lehrer.

3. Die Lernenden beobachten und verstehen das Material, das der Lehrer besprechen wird.
4. Die Lernenden bilden Gruppen, die vom Lehrer definiert wurden.
5. Lernende in einem Text, der die Familie über das zu erlernende Thema enthält.
6. Die Lernenden erhalten ca. 3 Kartenpakete im Buchstaben A-Z, zusammen mit den Buchstaben Ä Ö Ü und ß mit der gleichen Menge.
7. Die Lernenden besprechen, den Namen eines Familienmitglieds auf Deutsch zu finden.
8. Die Schüler können sich 2 Minuten Zeit nehmen, um die 5 Namen von Familienmitgliedern in deutscher Sprache zu finden.
9. Nachdem sie das Wort gefunden haben, besprechen die Lernenden das Schreiben einfacher Sätze, die aus wörtern bestehen, die gefunden wurden.
10. Die Teilnehmer stellen die Ergebnisse der Diskussion vor.

Bedecke

Basierend auf der Forschung, gibt es Daten aus mehreren Dokumenten abgeleitet und Forscher Beobachtung. Das Unterrichtsmaterial handelt von den Namen von Familienmitgliedern (Familie) in deutscher Sprache, die Sätze über die Namen von Familienmitgliedern in deutscher Sprache, etwas Material im deutschen Text, machen

Bibliographie

Abbas, Saleh. 2006. Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif di Sekolah Dasar. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas

Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rieneke Cipta

Bahri Dejamarah dan Aswan Zain, 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta

Enzir. 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Kast, Bernd. 1999. Fertigkeit Schreiben. Berlin: H. Heenemann.

Kast, Bernd. 1999. Fertigkeit Schreiben. Münschen: Langenscheidt

(Slavin, Robbert E. 2009. Kooperatif Learning. Bandung: Nusa Media