



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

L A T E R N E

JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

Vol. III, Nomor 3, September 2014

Laterne	Vol. III	No. 3	Hal. 1 - 442	Surabaya September 2014	ISSN 2302-2833
---------	----------	-------	--------------	----------------------------	-------------------

Diterbitkan oleh:
Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

SUSUNAN DEWAN REDAKSI JURNAL LATERNE
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Jurnal "Laterne" (ISSN: 2302-2833) diterbitkan oleh Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya sebagai media untuk menampung karya ilmiah dalam bidang pendidikan bahasa Jerman yang dihasilkan oleh sivitas akademika. Jurnal "Laterne" juga dimaksudkan sebagai sarana pertukaran informasi dan sumber rujukan yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan oleh seluruh bagian sivitas akademika dan juga masyarakat umum. Jurnal "Laterne" terbit tiga kali dalam satu tahun.

Pemimpin Redaksi

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

Editor

Drs. Abdul Karim, M.Pd.

Dr. phil. Agus Ridwan, S.Pd., M.Hum.

Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd.

Drs. Benny Herawanto Susetyo, M.Psi.

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd., M.Pd.

Dr. Endang Surachni, M.Pd.

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

Lutfi Saksono, S.Pd., M.Pd.

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M.Pd.

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Dra. Tri Prasetyawati, M.Pd.

Dra. Wisma Kurniawati, M.Pd.

Yunanfathur Rahman, S.S., M.A.

Alamat Redaksi

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
Gedung T1 Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, 60213
Telepon/Fax (031) 7531864
jerman.fbs.unesa.ac.id
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne>

DAFTAR ISI

	Halaman
Susunan Dewan Redaksi	i
Daftar Isi	ii
FEHLER ANALYSE DER DEUTSCHEN GRAMMATIK IN DEM AUFSATZ DER SCHÜLER XI IPA 2 SMA NEGERI 1 DRIYOREJO	1
KOMMUNIKATIONSSTRATEGIE DER SCHÜLER IN DER SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 SIDOARJO IN DER SPRECHFERTIGKEIT	10
ONLINE-ÜBUNGEN AUF DER SEITE www.dw-world.de IN DER HÖRFERTIGKEIT FÜR SCHÜLER SMA/SMK KLASSE X	20
ARBEITSBLATT FÜR DIE LESEFERTIGKEIT MIT DER METHODE CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) FÜR KLASSE X SMA/ MA	33
DIE ENTWICKLUNG DES DEUTSCHES SCHÜLERARBEITSBUCHES ALS DAS LEHWERK DER ERGÄNZUNG FÜR SCHÜLER KLASSE X SMA/MA ESSTE SEMESTER	40
DIE LERNERGEBNISSE DEN EINFACHEN SÄTZEN IN DER SCHREIBFERTIGKEIT MIT DER ANWENDUNG DES LERNMODELLS PAIR CHECK DER SCHÜLERN AN DER KLASSE XI IPA 6 SMAN 16 SURABAYA	48
DIE ENTWICKLUNG DES SCHÜLERARBEITSBLATTS ALS LEHWERK DER ERGÄNZUNG DER DEUTSCHE SPRACHE KLASSE X SMA SCHULJAHR 2013/2014	59
DIE ANWENDUNG DER RECIPROCAL LEHRMETHODE IM DEUTSCHEN LESEVERSTEHEN DER SCHÜLER KLASSE X-A	68
DIE ANWENDUNG METHODE AUDIOLINGUAL BEI DER SPRECHFERTIGKEIT DEUTSCH IN DER KLASSE X-A MAN 2 BOJONEGORO	78
Die Anwendung des Lernmediums A, B, C für die Fertigkeit "einfaches Schreiben" in der Klasse XI SMAN 1 Maospati	88
ENTWICKLUNG DES LERNMEDIUMS LOGICO PICCOLO UM DIE DEUTSCHEN WORTSÄTZEN IN DER SPRACHKLASSE XI MAN BANGKALAN ZU BEHERRSCHEN	95
EIN DEUTSCH BILDERBUCH FÜR KINDERGARTEN IN AKADEMIKA SAWOJAJAR MALANG	103
METHODE EGRA (EXPOSURE, GENERALIZATION, REINFORCEMENT, APPLICATION) DALAM KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS XI IPA 4 SMA NEGERI 1 KRIAN	114
STUDENT LERNERGEBNISSE KLASSE XII IPA 1 SMA PADANGAN MIT SPIEL-STYLE CRUSH IM GERMAN RHETORISCHEN FÄHIGKEITEN	127
ANALYSE DES BUCHES Grüß Dich!!! ALS ZUSÄTZLICHE AUFGABEN DER DEUTSCHE SCHREIBLERNEN FÜR DIE SMA/MA KLASSE X	137
Die Anwendung der Inside Outside Circle Technik in Schreibfertigkeit Deutsche Sprache der Schüler in der Klasse XI IPA 5 SMAN 16 Surabaya Schuljahr 2013/2014	151
DIE VERWENDUNG DER MEDIEN PODCAST "JOJO SUCHT DAS GLÜCK" MIT DER METHODE DIRECT INSTRUCTION (DI) IM LERNPROZESS DER LESEFERTIGKEIT DER SCHÜLER VON DER KLASSE XI IPA 3 SMA NEGERI 13 SURABAYA	161
DIE ANWENDUNG DER TECHNIK CLUSTERING IN DER EIN EINFACHENSATZ SCHREIBFÄHIGKEITEN IN DER KLASSE XI IPA 2 SMA NEGERI 13 SURABAYA	173

DIE LERNERGESBNISSE SCHREIBFÄHIGKEITEN DER DEUTSCHEN MIT DER METHODE EXPERIENTAL LEARNING ÜBER DIE KLASSE XI IPA 1 SMAN 16 SURABAYA	181
DIE ANALYSE DER VALIDITÄT DER MULTIPLE CHOICE FRAGEN DER ERHÖHUNG (UKK) ZWEITEN SEMESTER DES SCHULJAHRES 2013-2014 4 KLASSE XI IPA 4 SMAN 16 SURABAYA	191
DIE BEWERTUNG DER SPRECHFERTIGKEIT AN DER SMA	201
DIE SPRECHFERTIGKEITSLERNERGESBNISSE MIT SAVIS ANSATZ (SOMATIS, AUDITORI, VISUELL ,UND INTELEKTUELL) FÜR DEN SCHÜLERN NACH DER LERNSTILE AN DER SMA NEGERI 11 SURABAYA KLASSE X.10	208
HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPS 2 SMAN 1 KAMAL DENGAN MENGGUNAKAN PUZZLE	217
Die Nutzung des Dialoges im Video von www.youtube.com und Hallo aus Berlin als der deutschen Zusatzmaterial für die Schüler aus der Klasse XI	225
DIE LERNERGESBNISSE DER SCHREIBFERTIGKEIT DEUTSCH AUF INDUKTIVEM ANSATZ IN DER SCHÜLER KLASSE XI IPA 5 SMAN 13 SURABAYA	230
DAS LERNERGESBNIS DES SCHREIBFERTIGKEITUNTERRICHTS MIT TPS (THINK PAIR SHARE) VON DEN SCHÜLERN DER KLASSE XI IPA 2 SMAN 16 SURABAYA	240
DIE LERNERGESBNISSE DER DEUTSCHEN LESEVERSTEHEN SCHÜELER IN DER KLASSE XI IPA 4 SMAN 13 SURABAYA BEIM KOOPERATIVEN LERNMETHODEN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)	257
PENERAPAN TTW (THINK TALK WRITE) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI JURUSAN UPW SMK NEGERI 1 BOYOLANGU	270
DIE ANWENDUNG DER TOTAL PHYSICAL RESPONSE (TPR) METHODE IN DER WORTSCHATZBEHERRSCHUNG DER DEUTSCHEN SPRACHE KLASSE X AN DER SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO	278
Metode Tipe Reading Aloud Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo	288
DIE LERNERGESBNISSE DER EINFACHEN ERZÄHLUNG IM SCHREIBEN DURCH DIE TECHNIK B-G-T (LESEN-SCHERE-SCHREIBEN) DER SCHÜLER AN DER KLASSE XI WISSENSCHAFT 3 SMA 16 SURABAYA	294
PERMAINAN SENTENCE SCRAMBLE PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPA 2 SMA N 1 TAMAN	312
DIE VERWENDUNG DER MEMORY-SPIEL ZUR WORTSCHATZBEHERRSCHUNG VON DER SCHÜLERN XI IPA 1 SMA NEGERI 13 SURABAYA	323
ANALYSE DER ÜBUNGEN IM LEHRWERK "DEUTSCH IST EINFACH" FÜR SMA KLASSE X (AUSWAHL PROGRAMM) VON KASIM UND ANY WIDAYANTI	333
DIE LERNERGESBNISSE DES SCHREIBUNTERRICHTS DURCH DAS BINGO SPIEL VON DEN SCHÜLERN DER KLASSE XI IPA 2 AN DER SMA NEGERI 1 TAMAN	344
Das Lernerergebnis in der Deutsch Schreibfertigkeit des informelle Brief der Schüler Klasse X – 4 Sman 15 Surabaya mit der Methode Example Non Example	360
PENERAPAN METODE QUANTUM WRITING UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF SEDERHANA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 3 KEDIRI	367
LEMBAR KEGIATAN SISWA (LKS) BAHASA DAN SASTRA JERMAN SMA/MA KELAS X SEMESTER 1	377

EFEKTIVITAS TEKNIK THINK-PAIR-SHARE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS XII SMA NEGERI 1 PADANGAN	394
DIE SPRACHSPIELE "DIE FLÜSTERKETTE (WHISPER RACE)" IM DEUTSCHEN HÖRVERSTEHEN DER SCHÜLERN KLASSE XI IPA 7 AN DER SMA NEGERI 1 KRIAN	402
DIE STEIGERUNG DES LESEFERTIGKEIT DEUTSCHE SPRACHE DEN SCHÜLER KLASSE XII IPA 4 SMAN 11 SURABAYA DURCH ANWENDUNG DES SOFTWARE THEMEN 1 AKTUELL MEDIUM	419
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL M.I.G UNTUK PENGUASAAN UNBESTIMMTER UND BESTIMMTER ARTIKEL SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MAOSPATI	429

PERMAINAN SENTENCE SCRAMBLE PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPA 2 SMA N 1 TAMAN

Veronika Dua Bela

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

[Belladuaveronika@gmail.com](mailto:belladuaveronika@gmail.com)

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Judul penelitian ini adalah permainan *sentence scramble* pada keterampilan menulis bahasa Jerman. Latar belakang yang mendasari kajian penelitian ini adalah keterampilan menulis yang bersifat kompleks. Teknik permainan *sentence scramble* ini bertujuan agar siswa dapat menyusun potongan kata menjadi kalimat yang benar. Rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan permainan *sentence scramble* pada keterampilan menulis bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman? Sedangkan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan *Sentence Scramble* pada keterampilan menulis bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMAN 1 Taman. Data penelitian diperoleh dari data pelaksanaan penerapan teknik permainan *sentence scramble* serta tes yang dilakukan selama empat kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan teknik permainan *sentence scramble* di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman, keterampilan menulis siswa mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *sentence scramble* dapat digunakan dalam pembelajaran menulis bahasa Jerman.

Kata kunci: permainan *Sentence Scramble*, keterampilan menulis.

Auszug

Das Thema dieser Untersuchung ist "das Spiel *Sentence Scramble*" bei der Schreibfertigkeit dem deskriptiven Paragraph. Durch die Anwendung "das Spiel *Sentence Scramble*" ist: die Schüler können die richtige Sätze von einer unordentliche Wörtersammlung machen.

Das Problem der Untersuchung ist wie folgt: Wie ist die Anwendung des Spiel *Sentence Scramble* bei der Schreibfertigkeit in der Klasse XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman?. Das Ziel dieser Untersuchung ist um die Anwendung des Spiel *Sentence Scramble* bei der Schreibfertigkeit in der Klasse XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman zu wissen.

Diese Untersuchung benutzt die deskriptive und qualitative Analyse. Die Untersuchungsdaten sind die Ausführungsdaten die Anwendung des Spiel *Sentence Scramble* in den viermal Unterrichten und die Testergebnisse. Der Test wird viermal durchgeführt. Die Ergebnisse der Untersuchung werden gezeigt: Das Spiel *sentence scramble* kann im Deutschunterricht benutzen, die für Schreibfertigkeit ist. Denn der Durchschnitt der Lernergebnisse bei der Schreibfertigkeit den Schülern steigern.

Schlüsselwort : das Spiel Sentence Scramble, Schreibfähigkeit.

LATAR BELAKANG

Dalam pembelajaran bahasa keterampilan menulis termasuk dalam komponen berbahasa yang bersifat aktif produktif. Sasaran dalam pembelajaran

menulis bahasa Jerman adalah peserta didik terampil menulis. Namun sebagai salah satu aspek dari keterampilan berbahasa yang bersifat aktif produktif, menulis merupakan kegiatan yang sangat kompleks. Nurgiyantoro (1988:271) mengatakan " Dibanding tiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal itu disebabkan

kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan.” Kompleksitas menulis terletak pada tuntutan kemampuan untuk menata dan mengorganisasikan ide secara runtut dan logis serta menyajikannya dalam ragam bahasa tulis dan kaidah penulisan lainnya.

Dalam pembelajaran menulis bahasa Jerman kesulitan yang dialami siswa adalah menyangkut penguasaan dan pemahaman tentang komponen-komponen linguistik berupa kosakata, ejaan, struktur kalimat, tata bahasa, dan tanda baca. Salah satu kesulitan yang sering ditemukan guru selain penguasaan kosakata dan kurangnya latihan atau praktek menulis yaitu pemahaman struktur kalimat. Hal ini juga terjadi di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Taman, diperoleh informasi bahwa kemampuan menulis siswa kelas XI IPA 2 masih kurang. Banyak siswa belum mampu memproduksi kalimat sesuai dengan struktur kalimat yang benar dan tepat. Selain itu siswa juga belum antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai keberhasilan suatu tujuan pembelajaran maka seorang pendidik diharapkan mampu menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang menarik, dan bervariasi. Salah satu teknik yang biasa diterapkan dalam keterampilan menulis bahasa Jerman adalah teknik permainan. Menurut Soeparno (1988:60) “Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan”. Jadi dalam bermain kita tidak hanya mendapat kegembiraan tetapi juga mendapatkan suatu keterampilan tertentu. Hafriison (2008: 117) menjelaskan “Permainan dalam pembelajaran bertujuan untuk menghilangkan atau mengurangi kemonotonan pembelajaran, dan untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai. Permainan biasanya dapat menghilangkan rasa takut anak didik untuk berlatih atau berpartisipasi dalam pembelajaran.” Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *Sentence Scramble* atau skramble kalimat.

Sentence Scramble adalah aktivitas permainan yang melatih pembentukan kalimat. Tujuannya yaitu siswa dapat membuat kalimat dari sekumpulan kata yang diacak

Rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan permainan *sentence scramble* pada keterampilan menulis siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman?

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan *Sentence Scramble* pada keterampilan menulis siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman.

Di dalam penelitian ini digunakan teori **keterampilan menulis, dan permainan *sentence scramble*.**

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan (dan keterampilan) berbahasa paling akhir dikuasai pembelajar bahasa setelah kemampuan. Kegiatan menulis menghendaki orang untuk menguasai lambang atau simbol-simbol visual dan aturan tata tulis, khususnya menyangkut masalah ejaan (Nurgiantoro, 1988:271).

2. Pengertian permainan *sentence scramble*

Sentence Scramble merupakan aktivitas permainan yang melatih pembentukan kalimat. Tujuannya adalah siswa dapat membuat kalimat dari sekumpulan kata yang telah diacak (Buttner, 2013:71).

Langkah-langkah permainan *sentence scramble*

1. Siswa dibentuk kedalam kelompok-kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang;
2. Tiap kelompok diberi amplop berisi potongan-potongan kata yang harus disusun menjadi kalimat-kalimat;
3. Siswa bekerjasama dalam kelompok,, menyusun potongan kata menjadi kalimat, dan mengurutkannya menjadi paragraf ;
4. Perwakilan kelompok melaporkan hasil kerja kelompoknya di hadapan kelompok lain;
5. Kelompok lain diberi kesempatan untuk mengomentari laporan yang disampaikan;
6. Siswa dan guru merefleksikan pelajaran hari itu;
7. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok juara permainan *sentence scramble*.

METODE PENELITIAN

❖ Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.

❖ Sumber Data dan Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMAN 1 Taman.

Data dari penelitian ini berupa data pelaksanaan penerapan permainan *sentence scramble*, dan hasil test menulis kalimat siswa selama penerapan permainan *sentence scramble*.

Pertemuan 4	Pemberian perlakuan dan tes 4
-------------	-------------------------------

❖ Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa perangkat tes, dan non tes. Tes yang dilakukan adalah tes menulis kalimat sederhana bahasa Jerman, sedangkan perangkat non tes berupa lembar pengamatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penerapan teknik permainan *sentence scramble*, serta dokumentasi.

❖ Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan melalui metode tes, observasi, dan dokumentasi.

❖ Teknik Analisis Data

Arikunto (2006:385) berpendapat bahwa menarik kesimpulan penelitian selalu harus berdasarkan atas semua data yang diperoleh dalam kegiatan penelitian. Jenis penelitian ini bersifat kualitatif, maka teknik penganalisisan datanya dilakukan dengan cara mendeskripsikan dan menyimpulkan data.

❖ Prosedur Penelitian

a. Perencanaan

- (1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (2) Menyiapkan materi dan sumber belajar. (3) Menyusun latihan-latihan dan evaluasi.

b. Pelaksanaan

- (1) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknik *sentence scramble* dalam keterampilan menulis yang telah disusun sesuai dengan RPP. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pada setiap pertemuan dilakukan penerapan teknik permainan *sentence scramble*, kemudian diberikan tes untuk mengetahui hasil keterampilan menulis siswa. Berikut adalah rancangan penelitian :

Pertemuan 1	Pemberian perlakuan dan tes 1
Pertemuan 2	Pemberian perlakuan dan tes 2
Pertemuan 3	Pemberian perlakuan dan tes 3

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di kelas XI IPA 2 SMAN 1 Taman mulai tanggal 6 s/d 26 Mei 2014 dengan jumlah siswa 35 orang. Penelitian dilakukan selama empat kali pertemuan, masing-masing dengan perlakuan penerapan permainan *sentence scramble* dan pemberian tes berupa tes menulis kalimat sederhana bahasa Jerman.

1. Penerapan Permainan *Sentence Scramble*

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 6 Mei 2014, pada jam pelajaran ke 5-6 dengan alokasi waktu 2x45 menit.

Jumlah siswa yang hadir pada hari itu 30 siswa, lima siswa berhalangan hadir karena sakit.

✦ Kegiatan awal

Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, mengecek kehadiran siswa dan menyiapkan siswa untuk menerima materi. Guru memberikan pertanyaan awal untuk memotivasi siswa dan mengarahkan siswa ke topik yang akan dipelajari yaitu *Lehrer/in*. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa dan mengumpulkan semua jawaban siswa dalam bentuk assosiogram.

✦ Kegiatan Inti

Guru membacakan sebuah penggalan wacana singkat (± 4 kalimat). Siswa mendengarkan dan mencatat kata-kata baru dari wacana yang dibacakan tersebut.

Guru menjelaskan materi *konjugasi haben, heißen, sein, unterrichten*, serta *possesive pronomen im Nominativ*. Guru mengorganisasikan siswa kedalam kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 4-5 orang.

Guru membagikan amplop berisi potongan kata yang harus dibentuk menjadi kalimat-kalimat. Tiap kelompok menerima potongan kata yang harus dibentuk menjadi empat kalimat, siswa bekerjasama dalam kelompok, menyusun potongan kata tersebut menjadi kalimat yang benar dan mengurutkan menjadi sebuah paragraf. Perwakilan kelompok menuliskan kalimat-kalimat yang telah disusun dan diurutkan menjadi sebuah paragraf di papan tulis, kelompok lain diberikan kesempatan untuk mengomentari. Guru bersama siswa mengoreksi pekerjaan kelompok yang telah dipresentasikan. Setelah kegiatan kelompok berakhir, masing-masing siswa menuliskan kalimat-kalimat yang telah disusun sebagai sebuah contoh paragraf.

35 menit selanjutnya guru mengkondisikan siswa untuk mengikuti test.

✦ Kegiatan Akhir

Guru bersama siswa merefleksikan pelajaran hari itu, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok juara permainan *sentence scramble*. Guru menutup pelajaran dan mengajak siswa berdoa bersama.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 13 Mei 2014 jam pelajaran ke 5-6 dengan alokasi waktu 2x45 menit. Jumlah siswa yang hadir pada waktu itu 33 siswa, satu siswa sakit dan satu siswa lainnya izin. Pada pertemuan kedua ini masih dilakukan penerapan permainan *sentence scramble* pada keterampilan menulis. Materi yang diajarkan pada hari itu adalah *adjektive dan konjugation*.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa 20 Mei 2014 jam pelajaran 5-6 dengan alokasi waktu 2x45 menit. Jumlah siswa yang hadir pada hari itu 34 siswa, satu siswa berhalangan hadir karena sakit. Pada pertemuan ketiga masih dilakukan penerapan permainan *sentence scramble*. Materi yang diajarkan yaitu kata kerja *tragen + artikel akkusativ*.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Senin 26 Mei 2014 jam pelajaran ke 3-4 dengan alokasi waktu 2x45 menit. Jumlah siswa yang hadir pada hari itu 35 siswa. Pada pertemuan keempat masih dilakukan penerapan permainan *sentence scramble*. Materi yang diajarkan masih mengulang beberapa materi pada pertemuan sebelumnya yang belum dipahami siswa, serta dilatihkan materi baru konjugasi *fahren+dativ*.

Data Nilai Tes Siswa dari Pertemuan 1-4

Berikut hasil tes menulis siswa kelas XI IPA 2 SMA N I Taman selama empat kali pertemuan :

No	Nama Siswa	Nilai Tes			
		Tes 1	Tes 2	Tes 3	Tes 4
1.	AIR	70	77	88	83
2.	AM	65	70	82	86
3.	AFM	70	88	100	90
4.	AS	75	85	90	96
5.	CMA	90	S	82	93
6.	DSP	85	92	s	96
7.	DAM	65	77	82	90
8.	DPR	70	77	83	83
9.	DNC	85	70	72	86
10.	EP	55	73	86	87

11.	EW	65	77	83	80
12.	ERY	70	77	70	73
13.	FF	s	i	68	75
14.	FNF	s	62	82	90
15.	FAP	70	77	70	75
16.	HPD	s	65	72	80
17.	HAM	85	88	95	93
18.	HM	80	82	88	93
19.	HVVO	60	77	83	80
20.	IW	85	88	82	90
21.	IEH	90	96	95	100
22.	ISTI	85	82	83	80
23.	KN	s	65	70	75
24.	KEJ	75	85	86	97
25.	MDS	90	92	95	90
26.	NK	80	88	83	80
27.	NU	85	82	83	80
28.	RAA	85	90	95	96
29.	RM	80	82	83	86
30.	RS	80	80	83	83
31.	RF	85	77	70	80
32.	SV	90	100	88	100
33.	TF	S	60	70	80
34.	UIY	60	77	83	86
35.	VDE	85	88	88	90
Rata-Rata Kelas		66,14	75,25	80,37	86,34

2. Deskripsi Data dan Analisis Hasil Penelitian

Pada pertemuan pertama penerapan teknik permainan *sentence scramble* berjalan cukup baik. Kendala yang ditemukan yaitu pada kegiatan awal pembelajaran masih ada beberapa siswa yang sibuk mengerjakan tugas mata pelajaran lain, siswa/i tersebut kurang memperhatikan penjelasan guru tentang materi *konjugasi haben dan posesive im nominativ*. Namun pada kegiatan inti siswa terlihat lebih antusias ketika sudah diorganisasikan kedalam kelompok dan memulai permainan *sentence scramble*. Semua kelompok berlomba-lomba untuk dapat menyusun kalimat yang benar dalam waktu yang singkat. Pada pertemuan pertama ini terdapat tiga kelompok yaitu kelompok yang belum dapat menyusun kalimat dengan benar. Kesalahan ketiga kelompok ini terjadi pada posisi verben yang diletakkan ditempat ketiga sesudah keterangan waktu dan subyek.

Pada pertemuan kedua penerapan teknik permainan *sentence scramble* berjalan dengan baik. Semua siswa terlihat antusias dan aktif dalam kegiatan kelompok maupun secara individu dalam menerima materi yang disampaikan guru. Hampir semua kelompok berhasil menyusun kalimat dengan benar, hanya ada satu kelompok

yaitu kelompok Golia yang mengalami kesalahan di sebuah kalimat. Kesalahan kelompok ini terletak pada *konjugation auch* yang diletakan diakhir kalimat.

Pada pertemuan ketiga penerapan teknik permainan *sentence scramble* berjalan dengan baik. Semua siswa terlihat antusias dan aktif dalam kegiatan kelompok maupun secara individu dalam menerima materi yang disampaikan guru. Pada pertemuan ketiga semua kelompok berhasil menyusun kalimat dengan benar hanya beberapa kelompok yang belum berhasil mengurutkan semua kalimat menjadi paragraf yang padu.

Pada pertemuan keempat penerapan teknik permainan *sentence scramble* berjalan dengan baik. Semua siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam kegiatan kelompok maupun secara individu dalam menerima materi. Pada pertemuan ini semua kelompok berhasil menyusun kalimat dan mengurutkan menjadi sebuah paragraf padu dengan benar.

Setelah penerapan permainan *sentence scramble* dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat pembelajaran keterampilan menulis siswa kelas XI IPA 2 mengalami peningkatan. Hal ini diperkuat dengan adanya peningkatan nilai yang baik dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat. Meskipun nilai siswa mengalami peningkatan namun masih ada beberapa siswa yang masih salah dalam menulis kalimat disetiap pertemuan. Berdasarkan konfirmasi dan analisis yang dilakukan, kesalahan yang dibuat siswa adalah kesalahan morfologi dan gramatik. Hal ini terjadi karena materi pembelajaran disetiap pertemuan yang berbeda tingkat kesulitannya.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Dari hasil penelitian pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman, selama penerapan teknik permainan *sentence scramble* menunjukan adanya peningkatan aktifitas belajar siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Secara keseluruhan dalam kerja kelompok siswa mengalami peningkatan pemahaman pembentukan kalimat dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Selain itu secara individu siswa juga mengalami peningkatan nilai berdasarkan hasil tes yang diberikan selama empat kali pertemuan.. Hal ini menunjukan pemberian perlakuan dengan menerapkan permainan *sentence scramble* membawa dampak positif dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Sehingga dapat

disimpulkan pembelajaran dengan teknik permainan *sentence scramble* dapat mempengaruhi proses belajar siswa dalam keterampilan menulis kalimat jika diterapkan dan dilatih secara berkesinambungan

2. Saran

- 1) Siswa harus dikondisikan dengan baik sebelum memulai pelajaran agar suasana kelas kondusif, sehingga penerapan teknik *sentence scramble* dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil maksimal.
- 2) Siswa harus bekerjasama dalam kelompok dan lebih kompetitif dalam mengikuti permainan.
- 3) Siswa harus menguasai Redemittel secara lebih maksimal sehingga pembelajaran akan menjadi lebih aktif, kooperatif dan tidak berpusat pada guru

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Buttner, Amy. 2013. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: Indeks.
- Hafrison, M. 2008. Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas Rendah Sekolah Dasar: Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Bernuansa Psikolinguistik. *Jurnal Bahasa dan Seni*, (Online), Vol 9, Nomor 2, (ejournal.unp.ac.id/index.php/bahasaseni/article/.../73 , diakses 06 Januari 2014).
- Nurdiyantoro, Burhan. 1988. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta : PT. Intan Pariwara
- Suyatno.2005.*Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*.Jakarta: Gramedia
- Syafi'ie, I. 1988. *Retorika dalam Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung Angkasa.

<http://downloadallsoftwareanddownloadsemua.blogspot.com/2010/11/peningkatan-kemampuan-membaca-pemahaman.html>, diakses 26 Maret 2014

<http://a-research.upi.edu>, diakses 26 Maret 2014



DAS SPIEL „SENTENCE SCRAMBLE” BEI DER SCHREIBFERTIGKEIT IN DER KLASSE XI IPA 2 SMA NEGERI 1 TAMAN

Veronika Dua Bela

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

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Auszug

Das Thema dieser Untersuchung ist “das Spiel Sentence Scramble” bei der Schreibfertigkeit. Durch die Anwendung “das Spiel Sentence Scramble” ist: die Schüler können die richtige Sätze von einer unordentliche Wörtersammlung machen.

Das Problem der Untersuchung ist wie folgt, Wie ist die Anwendung des Spiel *Sentence Scramble* bei der Schreibfertigkeit in der Klasse XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman?. Das Ziel dieser Untersuchung ist um die Anwendung des Spiel *Sentence Scramble* bei der Schreibfertigkeit in der Klasse XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman zu wissen.

Diese Untersuchung benutzt die deskriptive und qualitative Analyse. Die Untersuchungsdaten sind die Ausführungsdaten die Anwendung des Spiel *Sentence Scramble* in den viermal Unterrichten und die Testergebnisse. Der Test wird viermal durchgeführt. Die Ergebnisse der Untersuchung werden gezeigt: Das Spiel *sentence scramble* kann im Deutschunterricht benutzen, die für Schreibfertigkeit ist. Denn der Durchschnitt der Lernergebnisse bei der Schreibfertigkeit den Schülern steigern.

Schlüsselwort : das Spiel Sentence Scramble, Schreibfähigkeit.

Abstract

This study examines the implementation of sentence scramble games in writing of German language skill. The technique of this game is intended for students to be able to compose the pieces of words into right sentences.

The research question is “how is application of Sentence Scramble games in writing skill of the students of XI Science 2 SMA Negeri 1 Taman?” While the purpose of this study is the application of Sentence Scramble games in the writing skill of the students of XI Science 2 SMA Negeri 1 Taman to know.

This research uses a descriptive qualitative approach. The research data is the design data, the application of Sentence Scramble games in the four times lessons and the test results. The test will conducted four times. The results of the study will be showed: The games sentence scramble can use in German teaching, which is for writing skills. The results showed an increase of students learning outcomes after implementation of sentence scramble games techniques.

Keywords: *sentence scramble games, writing skill.*

HINTERGRUND

Beim Sprachenlernen Schreibfähigkeit ist einschließlich in die aktive und produktive Einheiten. Das Lernziel in die Deutsch Schreibfähigkeit ist die Schülern fähig zu schreiben. Aber als ein Aspekt der Sprachkenntnisse, die aktiv produktiv sind, ist das

Schreiben eine sehr komplexe Tätigkeit. Nurgiyantoro (1988:271) sagt: "Im Vergleich zu den anderen drei Sprachkenntnisse, Schreibfähigkeit ist mehr schwer, auch von Muttersprachlern. Das war wegen der Schreibfähigkeit, wünscht der verschiedene Sprachbeherrschung Elemente und Elemente außerhalb der Sprache selbst, dass der Inhalt des Aufsatzes sein wird zu schreiben". Die Komplexität des Schreiben liegt in den Anforderungen die Fähigkeit zu organisieren und Ideen zu organisieren harmonisch und auch logisch, und

präsentieren es in verschiedenen geschriebene Sprache und anderen Schreibregeln.

Beim Schreiblernen die deutschen Sprache, die Schwierigkeiten von Schülern ist die Beherrschung und das Verständnis der Sprachkomponenten wie Wortschatz, Rechtschreibung, Satzbau, Grammatik, und Zeichensetzung stehen. Eine Schwierigkeit, die sind oft gefunden den Lehrer neben Wortschatz und weniger Üben oder Praktiken Schreiben, ist das Satzbauverständnis. Das geschieht auch dann in der Klasse XI IPA 2 SMAN 1 Taman. Basierend auf Interview mit Deutschlehrerin in SMAN 1 Taman, wird eine Informationen erhalten, dass die Deutsch Schreibfähigkeit der Schülern in der Klasse XI IPA 2 noch minimal ist. Viele Schüler haben es nicht gelungen, einen Satz in Übereinstimmung mit dem richtige Satzbau zu produzieren. Außerdem sind auch die Schülern nicht begeistert und aktiv in den Lernprozess mitmachen.

Um den Erfolg eine Lernziel zu erreichen, so dass die Lehrer oder die Lehrerinnen die interessante und variierte Methoden und Lerntechniken benutzen sollen. Eine Technik, die in der Schreibfertigkeit der Deutschesprache ist das Spiel. Soeparno (1988: 60) hat gesagt "Das Spiel ist eine Aktivität für eine besondere Fähigkeit mit frohliche Weise zu erwerben." So beim Spiel haben wir nicht nur die Freude zu erhalten, aber haben wir auch eine besondere Fähigkeit. Hafriison (2008: 117) beschreibt "Das Ziel ein Lernspiel ist zur Vermeidung oder Verringerung die Eintönigkeit des Lern, und um einen Spaß die Lernatmosphäre zu erstellen. Das Spiel kann üblicherweise die Angst der Schülern zu beseitigen, um zu üben oder nehmen sie im Lernen." Das Spiel in dieser Untersuchung ist *Sentence Scramble* Spiel oder Satz Scramble.

Sentence Scramble oder Satz Scramble ist ein Spiel, das Bildungsaktivität Satz trainiert. Das Ziel ist, dass die Schüler die richtige Sätze von einer unordentliche Wörtersammlung machen können.

Basierend auf der oben, setzen die Forschereine Untersuchung mit dem Titel "das Spiel *Sentence Scramble* bei der Schreibfertigkeit in der Klasse XI IPA 2 SMAN 1 Taman.

Das Problem der Untersuchung ist wie folgt, Wie ist die Anwendung des Spiel *Sentence Scramble* bei der Schreibfertigkeit in der Klasse XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman?.

Das Ziel dieser Untersuchung ist um die Anwendung des Spiel *Sentence Scramble* bei der Schreibfertigkeit in der Klasse XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman zu beschreiben.

Dieser Untersuchung benutzt die Theorien, **Schreibfertigkeit und das Spiel *Sentence Scramble*.**

1. Definition Schreibfertigkeit

Im Vergleich zu den anderen drei Sprachkenntnisse, Schreibfähigkeit ist mehr schwer, auch von Muttersprachlern. Das war wegen der Schreibfähigkeit, wünscht der verschiedene Sprachbeherrschung Elemente und Elemente außerhalb der Sprache selbst, dass der Inhalt des Aufsatzes sein wird zu schreiben (Nurgiyantoro (1988:271).

2. Definition Sentence Scramble:

Sentence Scramble ist ein Spiel, das Bildungsaktivität Satz trainiert. Das Ziel ist, dass die Schüler die richtige Sätze von einer unordentliche Wörtersammlung machen können (Büttner, 2013:71).

Die Schritte das Spiel Sentence Scramble

- Die Schüler werden in Gruppen gebildet, jede Gruppe besteht aus 4-5 Personen;
- Jede Gruppe wird einen Umschlag mit der Wort Stücke gegeben, die zu Sätzen angeordnet werden müssen;
- Die Schüler arbeiten im Gruppen, ordnen die Wörter zu Sätzen, und sortiert zu in einem Paragraph;
- Vertreter der Gruppe berichtete über die Ergebnisse der Arbeitsgruppe in der Gegenwart anderen Gruppen;
- Andere Gruppe wird die Gelegenheit gegeben, auf dem vorgelegten Bericht zu kommentieren;
- Die Schüler und Lehrer/in reflektieren die Unterricht in diesem Tag;
- Der Lehrer/die Lehrerin gibt das Geschenk für die Siegergruppe.

UNTERSUCHUNGSMETHODE

- ❖ **Untersuchungart**
Diese Untersuchung benutzt die deskriptive und qualitative Analyse.
- ❖ **Quellen und Untersuchung von Daten**
Quellen von Daten ist die Schüler in der Klasse XI IPA 2 SMAN 1 Taman. Die Untersuchungsdaten sind die Ausführungsdaten die Anwendung des Spiel *Sentence Scramble* in den viermal Unterrichten und die Testergebnisse
- ❖ **Untersuchungsinstrument**

Instruments in dieser Untersuchung ist Testvorrichtung, und non-Test. Der Test ist Test einfache Sätze der Deutschschreibfertigkeit. Non-Testgerät ist Form der Blätter Beobachtung von Lernaktivitäten mit der Anwendungstechnik des Spiel Sentence Scramble, und auch die Dokumentation.

❖ Technik der Datensammlung

Es gibt drei Arten von Datenerfassungstechniken in dieser Untersuchung, nämlich: (1) Test, (2) Beobachtung, und (3) Dokumentation.

❖ Technik der Datenanalyse

Arikunto (2006: 385) hat gesagt, dass die Schlußfolgerungen der Untersuchung zu zeichnen, immer auf allen Daten in den Untersuchungsaktivitäten basierend muss.

❖ Untersuchungsprozedur

a) Planung

- (1) Unterrichtsplan machen, (2) Vorbereitung von Materialien und Lernressourcen, (3) Übungen zu entwickeln und Auswertungen.

b) Verwirklichung

Hier sind die Untersuchungsdesign:

die erste Sitzung	Die Anwendung und tes 1
die zweite Sitzung	Die Anwendung und tes 2
die dritte Sitzung	Die Anwendung und tes 3
die vierte Sitzung	Die Anwendung und tes 4

Materialien zu erhalten. Die Lehrerin gibt den Schüler eine Anfangsfrage zu motivieren und leiten zu den Themen untersucht werden. Das Thema ist Lehrer/in.

✦ Die Haupttätigkeiten

Die Lehrerin liest einen kurzen Ausspruch mindestens (± 4 Sätze). Die Schüler hören zu und notieren sie die neuen Wörter des Diskurses, die gelesen wurde. Die Lehrerin erklärt die Materials Konjugation verben: haben, heißen, sein, unterrichten, und Possessivepronomen im Nominativ.

Die Schüler werden in Gruppen gebildet, jede Gruppe besteht aus 4-5 Personen;

Jede Gruppe wird einen Umschlag mit der Wort Stücke gegeben, die zu Sätzen angeordnet werden müssen;

Die Schüler arbeiten im Gruppen, ordnen die Wörter zu Sätzen, und sortiert zu in einem Paragraph;

Vertreter der Gruppe berichtete über die Ergebnisse der Arbeitsgruppe in der Gegenwart anderen Gruppen;

Andere Gruppe wird die Gelegenheit gegeben, auf dem vorgelegten Bericht zu kommentieren;

Die Lehrerin und die Schüler korrigiert die Ergebnisse der Arbeitsgruppe.

Unddann Die lehrerin bereitet den Schüler vor für kleine Test mitmachen.

✦ Die Endetätigkeiten

Die Schüler und Lehrer/in reflektieren die Unterricht in diesem Tag. Die Lehrerin gibt das Geschenk für die Siegergruppe unddann schließt der Unterricht.

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Die Untersuchung wurde in der Klasse XI IPA 2 SMAN 1 Taman von 6. bis 26. Mai 2014 durchgeführt. Die Schüler beträgt 35 Personen. Diese Untersuchung wird viermal Unterrichten, jeder Unterricht mit der Anwendung von Spiel Sentence Scramble durchgeführt.

1. Die Anwendung das Spiel Sentence Scramble

Der erste Unterricht fand am Dienstag, den 6. Mai 2014. Die Zahl der Schüler ist, die an diesem Tag kam, ist 30 Schüler.

✦ Die Öffnungstätigkeiten

Die Lehrerin sagt sie hallo, fragt wie gehts ihnen heute? und bereitet die Schüler auf

Der zweite Unterricht fand am Dienstag, den 13. Mai 2014. Die Zahl der Schüler ist, die an diesem Tag kam, ist 33 Schüler. In diesem zweiten Unterricht wurde noch über die Anwendung der Spiel Scramble durchgeführt.

Die Materials in der zweite Unterricht ist adjektive und konjunktionen und, aber, oder, auch.

Der dritte Unterricht fand am Dienstag, den 20. Mai 2014. Die Materials in der dritte Unterricht ist konjugation verben tragen+akkusativ.

Der vierte Unterricht fand am Montag 14. Mai 2014. Die Materials in der vierte Unterricht ist konjugation verben fahren und präposition mit+Dativ.

Die Testergebnissendaten von erste bis vierte Unterricht:

No	Nama Siswa	Nilai Tes			
		Tes 1	Tes 2	Tes 3	Tes 4
1.	AIR	70	77	88	83
2.	AM	65	70	82	86
3.	AFM	70	88	100	90
4.	AS	75	85	90	96
5.	CMA	90	s	82	93
6.	DSP	85	92	s	96
7.	DAM	65	77	82	90
8.	DPR	70	77	83	83
9.	DNC	85	70	72	86
10.	EP	55	73	86	87
11.	EW	65	77	83	80
12.	ERY	70	77	70	73
13.	FF	s	i	68	75
14.	FNF	s	62	82	90
15.	FAP	70	77	70	75
16.	HPD	s	65	72	80
17.	HAM	85	88	95	93
18.	HM	80	82	88	93
19.	HVVO	60	77	83	80
20.	IW	85	88	82	90
21.	IEH	90	96	95	100
22.	ISTI	85	82	83	80
23.	KN	s	65	70	75
24.	KEJ	75	85	86	97
25.	MDS	90	92	95	90
26.	NK	80	88	83	80
27.	NU	85	82	83	80
28.	RAA	85	90	95	96
29.	RM	80	82	83	86
30.	RS	80	80	83	83
31.	RF	85	77	70	80
32.	SV	90	100	88	100
33.	TF	S	60	70	80
34.	UIY	60	77	83	86
35.	VDE	85	88	88	90
Rata-Rata Kelas		66,14	75,25	80,37	86,34

2. Daten Beschreibung und Analyse der Ergebnisse der Untersuchung

In der ersten Unterricht die Anwendung das Spiel Sentence Scramble läuft ziemlich gut. Das Hindernis ist, dass am Anfang der Lernaktivitäten noch einige Schüler die beschäftigt sind mit anderen Fächern. Aber in die Hauptaktivitäten die Schüler sehen jedoch mehr begeistert, als sie in Gruppen organisiert und starten sie das Spiel Sentence Scramble. Gibt es drei Gruppen, die noch nicht die richtige Sätze zu machen kann.

In der zweiten Sitzung die Anwendung das Spiel Sentence Scramble läuft gut.

In dieser Unterricht fast alle Gruppen können die richtige Sätze machen, nur eine Gruppe die noch Fehler macht.

In der dritten Sitzung die Anwendung das Spiel Sentence Scramble läuft auch gut. Alle Schüler waren begeistert im Gruppen und auch die Materials von der Lehrerin zu hören. In dieser Unterricht alle gruppen können die richtige Sätze machen.

In der vierten Sitzung oder letzte Unterricht die Anwendung das Spiel Sentence Scramble läuft gut. In dieser Sitzung alle Gruppen können die richtige Sätze machen und in eine kohärente Paragaph sortieren.

Nach der Anwendung des Spiel Sentence Scramble von der ersten Sitzung bis die vierte Sitzung in der Klasse XI IPA 2 SMAN 1 Taman durchgeführt, die Schreibfähigkeit von den Schülern hat eine Fortschritt. Dies wird durch den Durchschnitt der Schreibeergebnisse bei der Schülern von der ersten Sitzung bis vierten Sitzung steigern. Obwohl der Wert der Schüler gestiegen ist, gibt es noch einige Schülen, die in jeder Sitzung immer noch falsch die Sätze schreibt. Basierend auf der Analyse und Bestätigung durchgeführt, im Allgemeinen die Schüler den grammatischen und Morphologie Fehler machen. Dies geschieht, weil die Lernmaterialien bei jeder Sitzung ein unterschiedliches Schwierigkeit sind.

Schlussfolgerungen und Vorschläge**3. Die Folgerung**

Aus den Ergebnissen der Untersuchung in der Klasse XI IPA 2 SMAN 1 Taman, während die Anwendung des Spiel Sentence Scramble bei der Schreibfähigkeit zeigte einen Anstieg der Aktivitätlernden der Schüler vom ersten bis vierten Sitzung.

Im Allgemeine in der Arbeitsgruppe die Schüler hat eine Verständnis für die Bildung Sätzen aus der ersten Sitzung bis zur vierten Sitzung erhöht. Außerdem einzelne Schüler hat auch eine Wertsteigerung auf der Grundlage der Ergebnisse der Prüfungen in den vier Sitzungen gegeben. Das zeigt die Anwendung des Spiel Sentence Scramble einen positiven Einfluss hatten. So dass, das Spiel *sentence scramble* im Deutschunterricht benutzen kann, die für Schreibfertigkeit ist.

4. Die Vorschläge

- 1) Bevor der Unterricht beginnt, die Schüler müssen in eine gute Atmosphäre konditioniert, so dass die Anwendung des Spiel Sentence Scramble gut und optimale Ergebnisse zu erreichen kann.
- 2) Die Schüler müssen in Gruppen mitmachen, und im Spiel wettbewerbsfähig.
- 3) Die Schüler müssen Redemittel beherrschung maximal sein, so dass das Lernen mehr aktiv, kooperativ und nicht zu lehrerzentriert ist.

Bibliographie

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Buttner, Amy. 2013. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: Indeks.

Depdiknas, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Tiga*. Jakarta: Balai Pustaka

Hafrison, M. 2008. Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas Rendah Sekolah Dasar: Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Bernuansa Psikolinguistik. *Jurnal Bahasa dan Seni*, (Online), Vol 9, Nomor 2, (ejournal.unp.ac.id/index.php/bahasaseni/article/.../73, diakses 06 Januari 2014).

Nurdiyantoro, Burhan. 1988. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.

Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta : PT. Intan Pariwara

<http://downloadallsoftwareanddownloadsemua.blogspot.com/2010/11/peningkatan-kemampuan-membaca-pemahaman.html>, diakses 26 April 2014

<http://a-research.upi.edu>, diakses 26 April 2014