



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

DIE SPRACHSPIELE “DIE FLÜSTERKETTE (*WHISPER RACE*)“ IM DEUTSCHEN HÖRVERSTEHEN DER SCHÜLERN KLASSE XI IPA 7 AN DER SMA NEGERI 1

KRIAN

Risma Desy Wulandari

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

Risma.desy202@gmail.com

ABSTRAK

In der Untersuchung wird die Anwendung der Sprachspiele „die Flösterkette (*whisper race*)“ im deutschen Hörverstehen versucht. Der Sprachspiele „die Flösterkette (*whisper race*)“ wird angewendet, damit die Schöler aktiv sein, deutschen Hörverstehen zu folgen. Das Formulierungsproblem dieser Untersuchung sind : (1) Wie sind die Aktivitäten der Schöler im deutschen Hörverstehen mit der Sprachspiele „die Flösterkette (*whisper race*)“? (2) Wie sind die Lernergebnisse der Sprachspiele „die Flösterkette (*whisper race*)“ bei der Hörfertigkeit in der Klasse XI IPA 7 an der SMA Negeri 1 Krian?. Die Ziele dieser Untersuchung sind : die Aktivität der Schöler im deutschen Hörverstehen mit der Sprachspiele „die Flösterkette (*whisper race*)“ zu beschreiben und die Lernergebnisse der Sprachspiele „die Flösterkette (*whisper race*)“ bei der Hörfertigkeit in der Klasse XI IPA 7 an der SMA Negeri 1 Krian zu wissen. Diese Untersuchungsmethode ist eine qualitative und die Datenanalyse von dieser Untersuchung ist diskriptiv. Die Ergebnisse der Untersuchung werden gezeigt : (1) Die Aktivität der Schöler im deutschen Hörverstehen steigern. In der ersten Sitzung ist 53,75% und es gehört zur Kategorie „mittel“. In der zweiten Sitzung ist 67% und es gehört zur Kategorie „hoch“, in der dritte Sitzung ist 82,5% und es gehört zur Kategorie „sehr hoch“. (2) Der Durchschnitt der Lernergebnisse bei der Hörfertigkeit steigern, von *pre-test* ist 51,9 wird 70,3 in *post-test*.

Schlüsselwort : der Sprachspiele „die Flösterkette (*whisper race*)“, Hörfertigkeit

ABSTRACT

This research is examined the implementation of the language game “Whisper Race” in German language learning listening skill. The language game “Whisper Race” is applied, so that the students more active in participating in the learning process of listening skill.

This research problem are : (1) how are the Student’s activities in the learning process of listening skill?. (2) how are the results of the study of eleventh grade students of science class 7 of SMAN 1 Krian through the implementation of the language game “Whisper Race”?. The purpose of this research is to describe the student’s activities in the learning process of listening skill and to know the result of the study of the German listening skill with the language game “Whisper Race”.

This research uses a qualitative method that will be described in a descriptive. The research is lasted for three meetings. The first meeting of the learning process carried out without the language game “Whisper Race”. Then the second and the third meeting of the learning process carried out with the language game “Whisper Race”.

This research results are: (1) The student’s activities during the learning process of listening skill have increased. This can be seen from the percentage of the overall aspects of the assessment of student’s activity, the first meeting is 53,75% with categories “moderate”, the second meeting is 67% with categories “high” and the third meeting ist 82,5% with categories “very high”. (2) The listening skill of eleventh grade students of science class 7 of SMAN 1 Krian have increased. From the result of *pre-test* and *post-test* the average of students learning in listening skill have increased, from 51,9 in *pre-test* to 70,3 in *post-test*.

Keyword : the language game “Whisper Race”, listening

EINFÜHRUNG

Hörfertigkeit ist der Grund von der andere Sprechfertigkeiten. Hörfertigkeit ist die Fertigkeit, die bevor das Sprechen, das Lesen und das Schreiben beherrschen werden muss. Aber die meisten Schüler interessieren sich nicht für das deutschen Hörverstehen, weil sie denken, dass Hörverstehen langweilig ist. Deshalb muss der Lehrer Hörmethode verändern, sodass sie sind glücklich, nicht gesättigt, und aktiv im deutschen Hörverstehen.

Die angenehme Lernmethode ist die Schüler spielen mit lernen. Durch das Spielen wird die Aufmerksamkeit der Schüler auf dem Unterricht größer sein, sodass der Unterricht, der mit dem Spielen vergibt wird, wird mehr interessant und angenehm sein und das Ergebniss will besser sein. Die angenehme Lernmethode ist mit der Sprachspiele „die Flüsterkette (*whisper race*)“. Der Sprachspiele „die Flüsterkette (*whisper race*)“ eignen sich sehr gut dazu, den Hörfertigkeit zu steuern.

Das Formulierungsproblem dieser Untersuchung sind:

1. Wie sind die Aktivitäten der Schüler im deutschen Hörverstehen mit der Sprachspiele „die Flüsterkette (*whisper race*)“?
2. Wie sind die Lernergebnisse der Sprachspiele „die Flüsterkette (*whisper race*)“ bei der Hörfertigkeit in der Klasse XI IPA 7 an der SMA Negeri 1 Krian?

Die Ziele dieser Untersuchung sind :

1. die Aktivität der Schüler im deutschen Hörverstehen mit der Sprachspiele „die Flüsterkette (*whisper race*)“ zu beschreiben.
2. die Lernergebnisse der Sprachspiele „die Flüsterkette (*whisper race*)“ bei der Hörfertigkeit in der Klasse XI IPA 7 an der SMA Negeri 1 Krian zu wissen.

Folgende ist die zusammengefasste Theorie, die sich auf die untersuchte Probleme beziehen :

Definition des Hörverstehen

„Hörverstehen, das ist einerseits eine Sprachliche Aktivität, die in engem zusammenhang steht mit dem sprechen . andererseits kann Hörverstehen eine isolierte Aktivität sein : in der indirekten Kommunikation, vermittelt durch Medien wie Radio

und Fehrensehen“. (Schuman dalam Karl Richard Bausch, 1991:201).

Die Schritte des Hörverstehens

1. Aufgaben, die vor dem Hören gemacht werden können
„Ziel : Hinführung zum Thema, Motivation der Schüler, Aufbau einer Hörerwartung des Vorwissens durch Aufbau einer Hörerwartung, und Aktivierung des Vorwissens“.
2. Aufgaben, die während des Hörens gemacht werden können
„Ziel : Einzelne Informationen (Namen, Ort, usw) aufschreiben, Text mitlesen, Mitlesen der Schlüsselwörter, Mehrwahlantworten (Multiple-choice), Richtig-Falsch ankreuzen“.
3. Aufgaben, die nach dem Hören gemacht werden können
„Ziel : Kontrolle, Arbeit am Text. ZumBeispiel : Zuordnungsübungen (Text-Text, Bild-Text), Richtig-Falsch (kurze Hörtexte), Fragen zum Text, richtige Reihenfolge herstellen (Wörter, Überschriften, Bilder) Raster ausfüllen und welche Aussagen treffen zu?“
(Barbara Dahlhaus, dalam Fertigkeit Hören:1994)

Definition des Spielen

Spielen ist einer symbolischen Aktivität, die Realität in Form einer Vermutung darstellen, zum Beispiel was, wenn, wie, oder wenn eine sinnvolle (Framberg, dalam Berky, 1995)

Der Sprachspiele „die Flüsterkette (*whisper race*)“

Der Sprachspiele „die Flüsterkette (*whisper race*)“ im deutschen Hörverstehen ist der Lehrer flüstert einen Satz zu dem Ohr des Schüler, und die Schüler flüstern den Satz zu anderen. Und so weiter, bis der letzte Schüler den Satz laut sagen, oder er kann auch an die Tafel geschrieben werden. Dann sichten der Lehrer, ob den Satz richtig oder nicht.

METHODE

- Diese Untersuchungsmethode ist eine qualitative und die Datenanalyse von dieser Untersuchung ist diskriptiv.
- Datenquellen in dieser Untersuchung ist die Schüler der Klasse XI IPA 7 an der SMAN 1 Krian, die aus 31 Personen bestehen.

- Die Technik dem Datensammeln benutzt Beobachtung und Lerntest. Beobachtungen werden während des Lernprozesses gemacht. Bei der Beobachtung unterstützt der Forscher den Beobachter. Beobachter betrachten die Schüleraktivitäten während des Lernprozesses mit Beobachtungsbewertungsformular auszufüllen. Test wird zweimall durchgeführt. Pre-test wird vor der Anwendung des Sprachspiele „die Flüsterkette (*whisper race*)“ durchgeführt und Post-test wird nach der Anwendung des Sprachspiele „die Flüsterkette (*whisper race*)“ durchgeführt.

- Die Technik dem Datenanalyse ist qualitative descriptive.

Der Analyse des Beobachtungsbewertungsformular :

Die Forscher verwendet eine Likert-Skala und eine Bewertung der Rubrik, die mit den folgenden Kriterien bezieht sich auf die Klasse und kompetenzbasierte Bewertung (dalam muslich,2011:65)

Beurteilungrubrik des Lernprozesses der Schülern

Nummer	Aspekte des Lernprozesses	Diskriptor
1.	Achten die Erklärung des Lehrer	a. aufmerksam zuhören b. schreiben die Material, das der Lehrer erklärt wird. c. Fragen stellen oder beantworten
2.	Lebendigkeit im Fragenstellen und beantworten	a. beantworten mit kreativen b. fragte schnell und mit Begeisterung c. angemessen beantworten
3.	Lebendigkeit im Durchführung der Gruppenarbeit	a. flechten Zusammenarbeit unter den Schüler b. aktiv im Durchführung der Gruppenarbeit c. ordnungsgemäß im Durchführung der Gruppenarbeit
4.	Lebendigkeit im	a. gehorschen die Verordnung

	Durchführung der Sprachspiele „die Flüsterkette (<i>whisper race</i>)“	b. ordnungsgemäß im Durchführung der Sprachspiele „die Flüsterkette (<i>whisper race</i>)“ c. angemessen den Wort zu flüstern
5.	Vorsetzen die Arbeitsgruppe	a. vollständig die Arbeitsgruppe zu vorsetzen b. angemessen die Arbeitsgruppe zu vorsetzen c. schnell die Arbeitsgruppe zu vorsetzen

Benutzer Partituren:

4 = wenn alle Bewertungsindikatoren erfüllt sind (sehr gut)

3 = wenn zwei Bewertungsindikatoren erfüllt sind (gut)

2 = wenn eine Bewertungsindikator erfüllt sind (genug)

1 = wenn keine Bewertungsindikator erfüllt sind (weniger)

(Skala Likert, dalam Muslich, 2011:65)

Reihen von Kriterien:

a. 0% - 19% sehr niedrig

b. 20% - 39% niedrig

c. 40% - 59% mäßig

d. 60% - 79% hoch

e. 80% - 100% sehr hoch

Aus der Beobachtungen von Schüleraktivität in den Lernprozess benutzt der folgenden Formel :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Schüleraktivität

F = die Aktivitäten, die angezeigt werden

N = die Menge an Aktivität

Um Teile der Studentenlernergebnisse mit der Formel zu analysieren :

$$Mean = \frac{\sum Fx}{N}$$

Mean = der Betrag des Mittelwerts

$\sum Fx$ = die Summe aller Werte in der Klassen

N = Zahl der Schülern

ERGEBNISSE UND BESPRECHUNG

Diese Untersuchung dauert drei Sitzungen, die 30. April, 7. Mai und 14. Mai 2014. Im ersten Sitzung wird Pre-test durchgeführt und das Lernprozess des Hörverstehen benutzt der klassischen Lernmethode, die direkte Lernmethode. Im zweiten und dritten Sitzung ist der Lernprozess mit der Sprachspiele „die Flüsterkette (*whisper race*)“. Dann wird Post-test am Ende der dritten Sitzung durchgeführt.

1. Erste Sitzung

Pre-test wird vor der Anwendung des Sprachspiele „die Flüsterkette (*whisper race*)“ durchgeführt. Hier sind die Ergebnisse der Pre-test der Schüler in der Klasse XI IPA 7 an der SMAN 1 Krian :

Tabel 1.1 Hasil Pre-test

No	Nama Siswa	Hasil Pre-test
1.	K W	43
2.	R T R	38
3.	M A A S	52
4.	R A	46
5.	V S A	66
6.	F S S	53
7.	K R M	55
8.	A W H	63
9.	A N P	61
10.	F A R	61
11.	H L S	72
12.	A N P	61
13.	A E Y P	37
14.	K A	36
15.	R M R	69
16.	A A	62
17.	D K P	50
18.	M A	52
19.	B I P	61
20.	D A M	65
21.	S S A	48
22.	S D	40
23.	A F R	40
24.	D A	66
25.	I S	35
26.	R R A	55
27.	D A	46
28.	M. I R P	38
29.	R A R	30
30.	S A	58
31.	N M	52
Die Anzahl		1.611

Durchschnitt	51,9
--------------	------

1.2 Lernprozess

Im ersten Sitzung ist der Lernprozess mit direkte Lernmethode. Im Vorstufe beginnt der Lehrer mit der Identifizierung der Lernziele, dann forsetzt der Lehrer mit Apperzeption. Der Lehrer erinnert die Schülern an das Material, das sie gelernt haben, dann der Lehrer zusammen mit den Schülern machen Assosioigram über alle Arten von Speisen und Getränken auf Deutsch.

Im Zentrum der Bühne, vorführt der Lehrer das Video. Die Schüler hören zu dem Video, sie beachten die unbekanntene Bedeutung, dann sie fragen nach Lehrer die Bedeutung des Wort. Der Lehrer zeigt das Bild über Obst und Gemüse, die der Apfel, die Banane, die Birne, die Bohnen, die Karotte, der Pilz, und die Zwiebel sind. Der Lehrer zeigt die Schüler, um der Name von Obst und Gemüse auf Deutsch zu raten. Dann erklärt der Lehrer die Redemittel, wie stellen Fragen und antworten über Lieblingsessen. : *Was ist dein Lieblingsessen?/Was isst du gern?, Was ist dein Lieblingsgetränk?/Was trinkst du gern?, mein Lieblingsessen ist Spaghetti/ich esse gern Spaghetti, mein Lieblingsgetränk ist Orangensaft/ich trinke gern Orangensaft.* Dann fragt der Lehrer über ihre Lieblingsessen. Danach austeilen der Lehrer die Arbeitsblätter, vorführt die Kassette und die Schülern vereinigen das Bild mit dem richtigen Wort, wie sie aus dem Kassette hören. Dann bittet der Lehrer die Schülern zu Gruppen. Im Gruppen hören die Schülern auf die Rede auf der Kassette, dann füllen sie die Tabelle, die im Arbeitsblätter ist. Danach bittet der Lehrer die Schülern in Paaren, einen Dialog über ihre Lieblingsessen zu machen und die Ergebnisse vor der Klasse zu vorsetzen.

In der Schlussphase machen die Schülern und der Lehrer Fragestellen über den Lernprozess, den sie durchgeführt werden. Im diesem ersten Sitzung sind die Schülern noch in passive Lernaktivitäten. Die meisten Schülern beachten nicht die Erklärung des Lehrers. Sie spielen den Handy, mit Freunden reden und schlafen, wenn der Lehrer erklärt. Sie denken, dass Hörverstehen langweilig und sehr schwer ist. Und die folgende Tabelle ist die Beobachtungen über die laufenden Aktivitäten der Lernerfolg der Schüler :

Tabel 1.2

**die Daten der Schüleraktivitäten
Ersten Sitzung**

No.	Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Prosentase
1.	Achten die Erklärung des Lehrer	2	50%
2.	Lebendigkeit im Fragenstellen und beantworten	1,7	42,5%
3.	Lebendigkeit im Durchführung der Gruppenarbeit	2,4	60%
4.	Vorsetzen die Arbeitsgruppe	2.5	62,5%
Die Anzahl Der höchste Wert Im Durchschnitt Der Prozentsatz		8.6 16 2,15 53,75%	

2. zweiten Sitzung

Im zweiten Sitzung ist am 7.Mai 2014. Der Lernprozess des deutschen Hörverstehen gebraucht der Sprachspiele „Flüsterkette“. Im Vorstufe beginnt der Lehrer mit der Identifizierung der Lernziele, dann forsetzt der Lehrer mit Apperzeption. Der Lehrer erinnert die Schülern an das Material, das sie gelernt haben, dann der Lehrer zusammen mit den Schülern machen Assosioigram über alle Arten von Speisen und Getränken auf Deutsch. Dann fragt der Lehrer zum Schüler nacheinander über die Materialien, die sie gestern gelernt haben. Der Lehrer fragt : „Was ist dein Lieblingsessen/Liebblingsgetränk? Was isst du gern/was trinkst du gern?“.

Im Zentrum der Bühne, vorführt der Lehrer das Video. Die Schüler hören zu dem Video, sie beachten die unbekanntene Bedeutung, dann sie fragen nach Lehrer die Bedeutung des Wort. Dann erklärt der Lehrer Redemittel, wie im Supermarkt einkaufen. *Was nehmen Sie? Ich nehme. . ./ ich hätte gern. . . „was kostet ein Kilo Äpfel?“ „Das kostet. . ./das macht . . .“*. Dann bietet der Lehrer die Schülern in Paaren, um einen Dialog über das Einkaufen auf dem Markt, wie die in dem Video zu erstellen. Dann wählen der Lehrer Vertretung von den Schülern, vor der Klasse zu vorwärts gehen. Die beide Schülern spielen einen Schauspiel, wie sie im Markt sind. Ein Schüler darstellt als Verkäufer und die andere Schüler darstellt als der Käufer. Im nächsten Schritt fragt der Lehrer die Schülern Gruppen zu bilden. Dann

teilen der Lehrer die verschiedenen teilen des Absatzes zu jeder Gruppe. Lehrer fragt Schüler, den Absatz zu lesen und gibt den Schülern Zeit, es zu merken. Dann wird ein Vertreter der Gruppe einen Absatz zu lesen, ohne den text sehen. Die andere Gruppe hören zu und füllen die Tabelle. Nächste Prozess machen der Schüler die Sprachspiele „Flüsterkette“. In der ersten Spiele stellen die Schüler Buchstaben zu Wörter. Der Lehrer gibt zehn Wörter über Essen und Trinken zu Schüler, die im Rückseite steht. Einzeln Gruppe bekommt zehn gleiche Wörter, die sind : (1)Bratwurst, (2)Marmelade, (3)Kartoffeln, (4)Spaghetti, (5)Hänschen, (6)Erdbeeren, (7)Kafee, (8) Spiegelei, (9)Gemüse, (10)Orangensaft. Bevor die Schüler das Wort flüstern, der Lehrer gibt Zeit zum der Schüler im Rückseite, diese Wörter zu lesen und auswendigzulernen. Dann flüstern die Schüler diese Wort zu vorderen Schüler, und die vorne Schüler stellen Schnittebuchstabe zu richtige Wort, wie sie ihre Freunde geflüstert wird. In der zweiten Spiele stellen die Schüler das Bild mit dem richtigen Wort. Der Lehrer gibt zehn Wörter über Essen und Trinken zu Schüler, die im Rückseite steht und gibt zehn Bilder zu Schüler, die im vorn steht. Bevor die Schüler das Wort flüstern, der Lehrer gibt Zeit zum der Schüler im Rückseite, diese Wörter zu lesen und auswendigzulernen. Dann flüstern die Schüler diese Wort zu vorderen Schüler, und die vorne Schüler stellen die Bilder zu richtige Wort, wie sie ihre Freunde geflüstert wird. In der ersten Spiele sind die Schüler noch ratlos, diese Spiele zu machen. Sie haben Schwierigkeit, diese Spiele zu machen und die Buchstabe zu ordnen. Und die meisten Schüler gehorchen nicht die Bestimmung. In der zweiten Spiele sind die Schüler diese Spiele gewöhnt sein und sie haben keine Schwierigkeit, die Bilder mit richtigen Wort zu ordnen.

In der Schlussphase machen die Schülern und der Lehrer Fragestellen über den Lernprozess, den sie durchgeführt werden. Der Lehre geben auch das Geschenk zum Gewinner von dem Sprachspiele. Im diesem ersten Sitzung sind die Lernprozess wird angenehm sein, sodass die Schüler aktiver werden und große Interesse haben, der Lernprozess des deutschen Hörverstehen zu folgen. Die Schülern beachten die Erklärung des Lehrers. Die folgende Tabelle ist die Beobachtungen über die laufenden Aktivitäten der Lernerfolg der Schüler :

Tabel 1.3

Die Daten des Schüleraktivitäten
Zweiten Sitzung

No.	Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Prosentase
1.	Achten die Erklärung des Lehrer	2,6	65%
2.	Lebendigkeit im Fragenstellen und beantworten	2,2	55%
3.	Lebendigkeit im Durchführung der Gruppenarbeit	2,8	70%
4.	Lebendigkeit im Durchführung der Sprachspiele „die Flüsterkette (whisper race)“	2,9	72,5%
5.	Vorsetzen die Arbeitsgruppe	2,9	72,5%
Die Anzahl		13,4	
Der höchste Wert		20	
Im Durchschnitt		2,68	
Der Prozentsatz		67%	

3. dritte Sitzung

Im zweiten Sitzung ist am 14.Mai 2014. Der Lernprozess des deutschen Hörverstehen gebraucht der Sprachspiele „Flüsterkette“. Im Vorstufe beginnt der Lehrer mit der Identifizierung der Lernziele, dann forsetzt der Lehrer mit Apperzeption. Der Lehrer erinnert die Schülern an das Material, das sie gelernt haben, dann der Lehrer zusammen mit den Schülern machen Assosioigram über alle Arten von Speisen und Getränken auf Deutsch. Dann fragt der Lehrer zum Schüler nacheinander über die Materialien, die sie gestern gelernt haben.

Im Zentrum der Bühne, vorführt der Lehrer das Video. Die Schüler hören zu dem Video, sie beachten die unbekanntene Bedeutung, dann sie fragen nach Lehrer die Bedeutung des Wort. Dann erklärt der Lehrer Redemittel, wie die Speise im Restaurant bestellen. . „Was möchten Sie bestellen?-Ich möchte eine Apfelschorle und Spaghetti/ Ich hätte gern einen Salat und Wasser ; Wir möchten bezahlen. Nächste Prozess machen der Schüler die Sprachspiele „Flüsterkette“. In der ersten Spiele stellen die Schüler Wörter zu Satz. Der Lehrer gibt fünf Sätze über Essen und Trinken

zu Schüler, die im Rückseite steht. Einzeln Gruppe bekommt fünf gleiche Sätze, die sind : (1) *Ich nehme Bratwurst mit Pommes frites*, (2) *Ich hätte gern Spaghetti und Orangensaft*, (3) *Mein Lieblingsessen ist Nudeln und mein Lieblingsgetränk ist Tee*, (4) *Natalia isst lieber Salat als Fleisch*, (5) *Ich möchte zwei Stücke Brot und ein Kilo Kartoffeln*. Bevor die Schüler das Wort flüstern, der Lehrer gibt Zeit zum der Schüler im Rückseite, diese Wörter zu lesen und auswendigzulernen. Dann flüstern die Schüler diese Wort zu vorderen Schüler, und die vorne Schüler stellen Schnitewörter zu richtige Satz, wie sie ihre Freunde geflüstert wird. In der zweiten Spiele schreiben die Schüler richtigen Wort, wie sie hören. Der Lehrer gibt sieben Sätze über Essen und Trinken zu Schüler, die im Rückseite steht. Die sind : (1) *Ich esse gern Schokolade*, (2) *Frühstück isst Peter Brot mit Käse*, (3) *Wie viel kostet ein Kilo Banane?*, (4) *Diane trinkt lieber Orangensaft als Äpfelsaft*, (5) *Das macht zusammen dreiundzwanzig Euro sechundsiebzig*, (6) *Ich finde, Fisch mit Reis schmeckt gut*, (7) *Pommes frites mag ich gar nicht*. Bevor die Schüler das Wort flüstern, der Lehrer gibt Zeit zum der Schüler im Rückseite, diese Wörter zu lesen und auswendigzulernen. Dann flüstern die Schüler diese Wort zu vorderen Schüler, und die vorne Schüler schreiben den Satz, wie sie ihre Freunde geflüstert wird. In der dritten Spiele ordnen das Bild mit richtigen Satz, wie sie hören. Der Lehrer gibt fünf Sätze über Essen und Trinken zu Schüler, die im Rückseite steht und fünf Bilder, die im vorn steht. Die sind : (1) *Anne kauft zwei Bananen und eine Birne*, (2) *Kerim kauft drei Birne und eine Banane*, (3) *Ali kauft Weintrauben und eine Ananas*, (4) *Maja kauft zwei Tomaten und Zwei Birnen*, (5) *Thomas kauft zwei Tomaten und eine Banane*. Bevor die Schüler das Wort flüstern, der Lehrer gibt Zeit zum der Schüler im Rückseite, diese Sätze zu lesen und auswendigzulernen. Dann flüstern die Schüler diese Sätze zu vorderen Schüler, und die vorne Schüler ordnen die Bilder mit richtigen Satz, wie sie ihre Freunde geflüstert wird. In dieser Spiele sind die Schüler geordnet und eifriger und die Ergebnisse sind besser als im letzte Spiele. Alle Gruppe ordnen die Bilder mit dem richtigen Satz. Dann im gleichen Gruppe bietet der Lehrer die Schüler, eine Schauspiele zu machen, wie sie im Restaurant sind.

In der Schlussphase machen die Schülern und der Lehrer Fragestellen über den Lernprozess,

den sie durchgeführt werden. Der Lehre geben auch das Geschenk zum Gewinner von dem Sprachspiele. Im diesem ersten Sitzung sind die Lernprozess wird angenehm sein, sodass die Schüler aktiver werden und große Interesse haben, der Lernprozess des deutschen Hörverstehen zu folgen. Die Schülern beachten die Erklärung des Lehrers. Die folgende Tabelle ist die Beobachtungen über die laufenden Aktivitäten der Lernerfolg der Schüler :

Tabel 1.4
Die Daten der Schüleraktivitäten
Dritte Sitzung

No.	Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Prosentase
1.	Achten die Erklärung des Lehrer	3,2	80%
2.	Lebendigkeit im Fragenstellen und beantworten	3	75%
3.	Lebendigkeit im Durchführung der Gruppenarbeit	3,5	87,5%
4.	Lebendigkeit im Durchführung der Sprachspiele „die Flüsterkette (<i>whisper race</i>)“	3,4	85%
5.	Vorsetzen die Arbeitsgruppe	3,4	85%
Die Anzahl		16,5	
Der höchste Wert		20	
Im Durchschnitt		3,3	
Der Prozentsatz		82,5%	

3.1 Post-test

Post-test wird am Ende der dritten Sitzung. Hier sind die Ergebnisse der Pre-test der Schüler in der Klasse XI IPA 7 an der SMAN 1 Krian :

Tabel 4.5 .
post-test

No	Nama Siswa	Nilai Post-test
1.	K W	56
2.	R T R	62
3.	M A A S	65
4.	R A	58
5.	V S A	72
6.	F S S	68

7.	K R M	68
8.	A W H	68
9.	A N P	72
10.	F A R	74
11.	H L S	80
12.	A N P	78
13.	A E Y P	52
14.	K A	58
15.	R M R	78
16.	A A	75
17.	D K P	70
18.	M A	75
19.	B I P	68
20.	D A M	72
21.	S S A	58
22.	S D	60
23.	A F R	65
24.	D A	80
25.	I S	58
26.	R R A	71
27.	D A	70
28.	M. I R P	66
29.	R A R	50
30.	S A	78
31.	N M	80
Die Anzahl		2.180
Durchschnitt		70,3

ABSCHLUSS

1. Folgerung

- Die Aktivität der Schülern im deutschen Hörverstehen steigern. In der ersten Sitzung ist 53,75% und es gehört zur Kategorie „mittel“. In der zweiten Sitzung ist 67% und es gehört zur Kategorie „hoch“, in der dritte Sitzung ist 82,5% und es gehört zur Kategorie „sehr hoch“.
- Der Durchschnitt der Lernergebnisse bei der Hörfertigkeit steigern, von *pre-test* ist 51,9 wird 70,3 in *post-test*.

2. Vorschläge

Lehrer werden voraussichtlich stärker auf die Schüler, was wahrgenommen wird. Wenn die Schüler gesättigt sehen, soll der Lehrer eine Lösung finden, sodass die Schüler motiviert sind, wieder zu lernen. Die Lösung ist bei der Sprachspiele „Flüsterkette“ zu verwenden.

REFERENZLISTE

Afifuddin . 2009 . *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Jakarta : Pustaka Setia

- Anas, Sudijono . 1997 . *Pengantar Statistik Pendidikan* . Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Aqib, Zainal . 2009 . *Penelitian Tindakan Kelas* . Bandung : CV Yrama Widya
- Bachrudin, Saeful . 2012 . *Metode Membaca SQ3R (Survey Question Read Recite Review) dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa MAN 2 Bojonegoro*. Skripsi tidak diterbitkan . Surabaya . FBS Universitas Negeri Surabaya
- Depdikbud . 1998 . *Kamus Besar Bahasa Indonesia* . Jakarta : Balai Pustaka
- Dwi, Yuanisa . 2007 . *Penerapan Teknik Permainan dalam Peningkatan Kemampuan Mendengarkan Pembacaan Puisi Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Puncu Kediri Tahun Pelajaran 2007-2008* . . Skripsi tidak diterbitkan . Surabaya . FBS Universitas Negeri Surabaya
- Funk, Barbara . 1994 . *Fertigkeit Hören* . München: Langenscheidt.
- Hurlock, Elizabeth . 1978 . *Perkembangan Anak* . Jakarta : Erlangga
- Karl & Bausch, Richard . 1991 . *Fremdsprachenunterricht* . Tübingen : Francke
- Khoirul, lif & Amri, Sofan . 2011. *Paikem Gembrot* . Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mayke S. Tedjasaputra . 2001 . *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini* . Jakarta : Grasindo
- Muslich, Mansur . 2011 . *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional* . Jakarta : Bumi Aksara
- Nafi'atun, Eni . 2013 . *Penerapan Permainan Info Berantai dan Kata Mengalir pada Pembelajaran Berbicara Bahasa Jerman Kelas X-5 Semester II SMA Negeri 12 Surabaya* . . Skripsi tidak diterbitkan . Surabaya . FBS Universitas Negeri Surabaya
- Septiani, Jayanti . 2012 . *Penggunaan Media Video Conference dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Siswa Kelas X-1 SMA Negeri 11 Surabaya*. . Skripsi tidak diterbitkan . Surabaya . FBS Universitas Negeri Surabaya
- Soemitro . 1991 . *Permainan Kecil* . Jakarta : Depdikbud
- Sutari, lee dan Tiem Kartimi. 1997 . *Menyimak*. Jakarta: DEPDIKBUD
- Suyatno . 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta : PT. Grammedia Widiarsana Indonesia
- Syamsuddin . 2007 . *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa* . Jakarta : Remaja Rosdakarya

TEKNIK PERMAINAN BAHASA BISIK BERANTAI (*WHISPER RACE*) DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA JERMAN PADA SISWA KELAS XI IPA 7 SMA NEGERI 1 KRIAN

Risma Desy Wulandari

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

Risma.desy202@gmail.com

ABSTRAK

Dalam penelitian ini dikaji tentang penerapan teknik permainan bahasa bisik berantai (*whisper race*) dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman. Teknik permainan bahasa bisik berantai (*whisper race*) ini diterapkan supaya siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran keterampilan menyimak. Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menyimak dengan teknik permainan bahasa bisik berantai (*whisper race*)? (2) Bagaimana hasil belajar keterampilan menyimak bahasa Jerman kelas siswa XI IPA 7 SMA Negeri 1 Krian melalui penerapan teknik permainan bahasa bisik berantai (*whisper race*)?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak dengan teknik permainan bahasa bisik berantai (*whisper race*) dan untuk mengetahui hasil belajar keterampilan menyimak bahasa Jerman dengan teknik permainan bahasa bisik berantai (*whisper race*). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang akan diuraikan secara deskriptif. Hasil penelitian: (1) Aktivitas siswa selama proses pembelajaran keterampilan menyimak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari prosentase keseluruhan aspek penilaian aktivitas siswa, pertemuan pertama 53,75% dengan kategori sedang, pertemuan kedua 67% dengan kategori tinggi dan pertemuan ketiga 82,5% dengan kategori sangat tinggi, (2) Hasil belajar keterampilan menyimak bahasa Jerman kelas XI IPA 7 SMA Negeri 1 Krian mengalami peningkatan. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* rata-rata hasil belajar siswa dalam keterampilan menyimak meningkat dari *pre-test* 51,9 menjadi 70,3 pada *post-test*.

ABSTRACT

This research is examined the implementation of the language game “Whisper Race” in German language learning listening skill. The language game “Whisper Race” is applied, so that the students more active in participating in the learning process of listening skill.

This research problem are : (1) how are the Student’s activities in the learning process of listening skill?. (2) how are the results of the study of eleventh grade students of science class 7 of SMAN 1 Krian through the implementation of the language game “Whisper Race”?. The purpose of this research is to describe the student’s activities in the learning process of listening skill and to know the result of the study of the German listening skill with the language game “Whisper Race”.

This research uses a qualitative method that will be described in a descriptive. The research is lasted for three meetings. The first meeting of the learning process carried out without the language game “Whisper Race”. Then the second and the third meeting of the learning process carried out with the language game “Whisper Race”.

This research results are: (1) The student’s activities during the learning process of listening skill have increased. This can be seen from the percentage of the overall aspects of the assessment of student’s activity, the first meeting is 53,75% with categories “moderate”, the second meeting is 67% with categories “high” and the third meeting is 82,5% with categories “very high”. (2) The listening skill of eleventh grade students of science class 7 of SMAN 1 Krian have increased. From the result of pre-test and post-test the average of students learning in listening skill have increased, from 51,9 in pre-test to 70,3 in post-test.

Keyword : the language game “Whisper Race”, listening

PENDAHULUAN

Kemampuan menyimak merupakan dasar dari kemampuan berbahasa yang lainnya. Dengan kata lain, kemampuan menyimak adalah keterampilan yang harus dikuasai sebelum mulai berbicara, membaca dan akhirnya mulai belajar menulis. Tetapi dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak, sebagian besar siswa kurang berminat untuk mengikuti proses belajar mengajar, karena menurut mereka pembelajaran menyimak sangatlah membosankan. Oleh karena itu tugas guru adalah mengubah metode pembelajarannya menjadi menyenangkan, sehingga semua siswa merasa senang, tidak jenuh dan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak.

Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan cara bermain sambil belajar. Dengan bermain, perhatian siswa terhadap pelajaran akan lebih besar, sehingga pelajaran yang diberikan lewat permainan akan lebih menarik, menyenangkan, sehingga hasilnya pun akan lebih baik. Salah satunya dengan teknik permainan bahasa bisik berantai.

Rumusan masalah dari penelitian ini :

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menyimak dengan teknik permainan bahasa bisik berantai (*whisper race*)?
2. Bagaimana hasil belajar keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 7 SMA Negeri 1 Krian melalui penerapan teknik permainan bahasa bisik berantai (*whisper race*)?

Tujuan dari penelitian ini :

1. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak dengan teknik permainan bahasa bisik berantai (*whisper race*).
2. Mengetahui hasil belajar keterampilan menyimak bahasa Jerman dengan teknik permainan bahasa bisik berantai (*whisper race*).

Berikut ini merupakan rangkuman kajian teoritik yang berkaitan dengan masalah yang diteliti:

Pengertian menyimak

Menyimak adalah bagian dari aktivitas bahasa, yang berhubungan erat dengan berbicara. Disisi lain keterampilan menyimak dapat juga berdiri sendiri seperti dalam komunikasi tidak

langsung melalui radio dan televisi (Karl Richard Bausch, 1991:201)

Langkah-langkah pembelajaran menyimak (Barbara Dahlhaus, dalam Fertigkei Hören: 1994)

1. Sebelum pembelajaran menyimak
Kegiatan ini mencakup cara menarik perhatian dan memotivasi siswa, memberitahukan tujuan instruksional yang ingin dicapai dan mengingatkan kembali ingatan siswa akan informasi dan kosakata-kosakata sehubungan dengan tema yang akan dibahas.
2. Selama pembelajaran menyimak
Kegiatan yang dilakukan adalah pertama, siswa mendengarkan materi dengan seksama, kedua guru memberikan lembar evaluasi, kemudian guru memberikan kesempatan sampai dua kali supaya memudahkan siswa memahami apa yang disimaknya.
3. Setelah pembelajaran menyimak
Selesai menyimak, siswa mengerjakan lembar soal, setelah itu guru melakukan tanya jawab, dan membantu siswa menemukan kosakata-kosakata baru.

Pengertian Permainan

Permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan realitas dalam bentuk pengandaian, misalnya bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna (Framberg, dalam Berky, 1995).

Teknik Permainan Bahasa Bisik Berantai (*whisper race*)

Menurut Suyono (1996:69) teknik permainan bisik berantai dalam keterampilan menyimak informasi adalah guru membisikkan sebuah kalimat tadi dengan cara membisikkannya ke telinga murid berikutnya. Demikian seterusnya sampai pada murid yang terakhir mengucapkan kalimat tersebut dengan suara nyaring. Boleh juga dituliskan di papan tulis. Lalu guru memeriksa benar tidaknya.

METODE

- Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang akan diuraikan secara deskriptif.
- Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 7 yang berjumlah 31 siswa, dengan rincian

siswa laki-laki 13 siswa dan siswa perempuan 18 siswa.

- Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan melakukan tes belajar. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu observer. Observer mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengisi lembar penilaian observasi. Tes hasil belajar dilaksanakan sebanyak dua kali. Pre-test dilaksanakan sebelum penerapan teknik permainan bahasa bisik berantai, dan post-test dilaksanakan setelah penerapan teknik permainan bisik berantai.
- Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif.

Analisis lembar observasi:

Dalam penilaian proses ini, peneliti menggunakan skala Likert dan rubrik penilaian yang mengacu pada penilaian berbasis kelas dan kompetensi (dalam muslich, 2011:65) dengan criteria sebagai berikut :

Rubrik Penilaian Proses Belajar Siswa

No .	Aspek-aspek Proses Belajar	Diskriptor
1.	Memperhatikan Penjelasan guru	a. Mendengarkan dengan cermat b. Mencatat materi yang dijelaskan guru c. Bertanya atau menjawab pertanyaan tentang penjelasan guru
2.	Keaktifan Bertanya dan Menjawab Pertanyaan	a. Menjawab dengan kreatif b. Bertanya dengan cepat dan antusias c. Menjawab dengan tepat
3.	Keaktifan dalam	a. Menjalin kerja sama

	melaksanakan kerja kelompok.	antar siswa dalam kelompok b. Aktif dalam bekerja kelompok c. Tertib dalam bekerja kelompok
4.	Keaktifan dalam pelaksanaan permainan bahasa Whisper Race (bisik berantai)	a. Mematuhi peraturan yang telah ditetapkan oleh guru b. Melaksanakan permainan bisik berantai dengan tertib c. Membisikkan kata-kata dengan tepat
5.	Menyajikan hasil kerja kelompok	a. Menyajikan hasil kerja kelompok dengan lengkap b. Menyajikan hasil kerja kelompok dengan tepat c. Menyajikan hasil kerja kelompok dengan cepat

Petunjuk Skor :

4 = Jika semua indikator penilaian terpenuhi (Baik Sekali).

3 = Jika dua indikator penilaian terpenuhi (Baik)

2 = Jika satu indikator penilaian terpenuhi (Cukup)

1 = Jika semua indikator penilaian tidak terpenuhi (Kurang)

(Skala Likert, dalam Muslich, 2011:65)

Kriteria Rentangan :

f. 0% - 19% dinyatakan sangat rendah

g. 20% - 39% dinyatakan rendah

- h. 40% - 59% dinyatakan sedang
 i. 60% - 79% dinyatakan tinggi
 j. 80% - 100% dinyatakan sangat tinggi

Dari pengamatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Jenis aktivitas siswa

F = banyak aktivitas yang muncul

N = jumlah aktivitas

Untuk menganalisis lembar hasil belajar siswa menggunakan rumus :

$$\text{Mean} = \frac{\sum Fx}{N}$$

Mean = Jumlah nilai rata-rata

$\sum Fx$ = Jumlah seluruh nilai dalam kelas

N = Jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga pertemuan, yaitu pada tanggal 30 April, 7 Mei dan 14 Mei 2014. Pada pertemuan dilaksanakan pre-test dan proses pembelajaran keterampilan menyimak ini menggunakan model pembelajaran klasikal yaitu pembelajaran langsung. Pada pertemuan kedua dan ketiga proses pembelajaran keterampilan menyimak menggunakan teknik permainan bahasa bisik berantai. Selanjutnya post-test dilaksanakan pada akhir pembelajaran pertemuan ketiga.

1. Pertemuan Pertama

1.1 Pre-test

Pre-test dilaksanakan sebelum proses pembelajaran keterampilan menyimak menggunakan teknik permainan bahasa bisik berantai. Berikut ini hasil pre-test siswa kelas XI IPA 7 SMA Negeri 1 Krian.

Tabel 1.1 Hasil Pre-test

No	Nama Siswa	Hasil Pre-test
1.	K W	43
2.	R T R	38
3.	M A A S	52
4.	R A	46
5.	V S A	66
6.	F S S	53
7.	K R M	55
8.	A W H	63

9.	A N P	61
10.	F A R	61
11.	H L S	72
12.	A N P	61
13.	A E Y P	37
14.	K A	36
15.	R M R	69
16.	A A	62
17.	D K P	50
18.	M A	52
19.	B I P	61
20.	D A M	65
21.	S S A	48
22.	S D	40
23.	A F R	40
24.	D A	66
25.	I S	35
26.	R R A	55
27.	D A	46
28.	M. I R P	38
29.	R A R	30
30.	S A	58
31.	N M	52
Total		1.611
Rata-rata		51,9

1.2 Kegiatan Belajar Mengajar

Kegiatan belajar mengajar pada pertemuan pertama ini menggunakan model pembelajaran langsung. Pada tahap pendahuluan guru mengawali dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran, kemudian guru melanjutkan dengan melakukan apersepsi, yaitu dengan mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari, selanjutnya guru bersama dengan siswa membuat assosiogram tentang macam-macam makanan dan minuman dalam bahasa Jerman.

Pada tahap inti, guru memutar video. Siswa menyimak video, mencatat makna yang belum diketahui selanjutnya siswa bertanya kepada guru mengenai makna dari kata tersebut. Kemudian guru menunjukkan gambar macam-macam buah dan sayuran, yaitu *der Apfel, die Banane, die Birne, die Bohnen, die Karotte, der Pilz, die* dan *die Zwiebel*. Guru menunjuk siswa secara acak untuk menebak nama buah atau sayuran dalam bahasa jerman terhadap gambar yang dipegang oleh guru. Selanjutnya guru menjelaskan Redemittle bagaimana cara menanyakan dan menjawab tentang makanan kesukaan. Cara bertanya makanan kesukaan : *Was ist dein Lieblingsessen?/Was isst*

du gern?, cara bertanya minuman kesukaan : *Was ist dein Lieblingsgetränk?/Was trinkst du gern?* dan cara menjawabnya : *mein Lieblingsessen ist Spaghetti/ich esse gern Spaghetti, mein Lieblingsgetränk ist Orangensaft/ich trinke gern Orangensaft*. Setelah itu guru bertanya kepada siswa tentang makanan kesukaan mereka. Proses selanjutnya guru membagikan lembar kerja kepada siswa. Guru memutar kaset dan siswa menjodohkan gambar dengan kata sesuai dengan ujaran yang didengar. Kemudian guru meminta siswa untuk berkelompok. Secara berkelompok, siswa menyimak ujaran yang ada di kaset, kemudian mengisi tabel yang ada dilembar kerja. Setelah itu guru meminta siswa secara berpasangan untuk membuat dialog tentang makanan kesukaan dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

Pada tahap penutup siswa bersama guru melakukan refleksi dengan cara tanya jawab mengenai kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan. Pada pertemuan pertama ini, siswa masih pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, mereka bahkan ada yang main Hand-phone, ngobrol dengan teman dan tidur. Mereka menganggap pembelajaran keterampilan menyimak itu membosankan dan sulit. Dan berikut ini hasil pengamatan aktifitas siswa terhadap berlangsungnya pembelajaran:

**Tabel 1.2 Data Penilaian Aktivitas Siswa
Pertemuan Pertama**

No.	Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Prosentase
1.	Memperhatikan Penjelasan Guru	2	50%
2.	Keaktifan Bertanya dan Menjawab Pertanyaan	1,7	42,5%
3.	Keaktifan dalam Melaksanakan Kerja Kelompok	2,4	60%
4.	Menyajikan Hasil Kerja Kelompok	2.5	62,5%
Jumlah Skor		8.6	
Skor Maksimal		16	
Rata-rata		2,15	
Prosentase		53,75%	

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2014. Proses pembelajaran keterampilan menyimak pada ketemuan kedua ini menggunakan teknik permainan bahasa bisik berantai. Pada tahap pendahuluan guru mengawali dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran, kemudian guru melanjutkan dengan melakukan apersepsi, yaitu dengan mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari, guru bertanya kepada beberapa siswa secara bergantian mengenai materi yang telah mereka pelajari kemarin yaitu tentang makanan kesukaan. Guru bertanya „*Was ist dein Lieblingsessen/Liebingsgetränk? Was isst du gern/was trinkst du gern?*“. selanjutnya guru bersama dengan siswa membuat assosiogram tentang macam-macam makanan dan minuman dalam bahasa Jerman.

Pada tahap inti, guru memutar video. Siswa menyimak video, mencatat makna yang belum diketahui selanjutnya siswa bertanya kepada guru mengenai makna dari kata tersebut. Selanjutnya guru menjelaskan Redemittle bagaimana cara berbelanja di pasar. Kemudian guru menjelaskan mengenai Redemittle berbelanja di pasar. *Was nehmen Sie? Ich nehme. . / ich hätte gern. . .* cara menanyakan harga „*was kostet ein Kilo Äpfel?*“ Cara menjawabnya „*Das kostet. . /das macht. . .*“. Setelah itu guru meminta siswa secara berpasangan untuk membuat dialog tentang berbelanja di pasar seperti yang telah siswa lihat di video. Kemudian guru memilih perwakilan dua orang siswa untuk maju ke depan kelas. Dua orang siswa itu bermain peran seolah-olah mereka ada di pasar. Satu siswa menjadi penjual dan siswa yang lain menjadi pembeli. Langkah selanjutnya guru meminta siswa untuk membentuk kelompok. Kemudian guru membagikan potongan paragraph yang berbeda kepada masing-masing kelompok. Guru meminta siswa untuk membaca paragraph, dan memberi waktu siswa untuk menghafalkannya. Kemudian perwakilan dari kelompok membaca paragraph tanpa melihat teks, sedangkan kelompok yang lain menyimak dan mengisi tabel. Proses selanjutnya siswa melakukan permainan bahasa bisik berantai. Permainan pertama, secara berantai siswa menyusun huruf menjadi kata. Guru memberikan 10 kata tentang macam-macam *Essen und Trinken* kepada masing-masing siswa yang paling belakang, dan memberikan potongan huruf kepada masing-masing siswa yang paling depan. Masing-masing kelompok mendapatkan 10 kata yang sama, yaitu (1)Bratwurst, (2)Marmelade,

(3)Kartoffeln, (4)Spaghetti, (5)Hänschen, (6)Erdbeeren, (7)Kaffee, (8) Spiegelei, (9)Gemüse, (10)Orangensaft. Sebelum siswa mulai membisikkan kata-kata tersebut ke temannya, siswa paling belakang diberi waktu membaca dan menghafal kata-kata tersebut. Kemudian siswa paling belakang mulai membisikkan kalimat tersebut ke siswa depannya dan seterusnya sampai paling depan. Siswa yang paling depan menyusun potongan-potongan huruf menjadi kata yang tepat sesuai dengan ujaran yang dibisikkan oleh temannya. Permainan kedua, secara berantai siswa menjodohkan gambar dengan kata sesuai dengan ujaran yang dibisikkan oleh teman dibelakangnya. guru membagikan 10 kata kepada masing-masing siswa paling belakang, dan membagikan kata beserta gambar kepada masing-masing siswa yang paling depan. Sebelum siswa membisikkan kata-kata tersebut ke temannya, siswa diberi waktu untuk membaca dan menghafalkan kata tersebut. Kemudian siswa paling belakang mulai membisikkan kalimat tersebut ke siswa depannya dan seterusnya sampai paling depan. Siswa yang paling depan menjodohkan kata yang dibisikkan oleh temannya dengan gambar yang tepat. Pada permainan pertama, siswa masih bingung dalam melakukan permainan, merasa kesulitan dalam menyusun huruf menjadi kata dan banyak dari mereka yang tidak mentaati peraturan. Pada permainan kedua, siswa sudah mulai terbiasa dengan permainan bahasa bisik berantai, dan mereka tidak kesulitan dalam menjodohkan kata dengan gambar.

Pada tahap penutup siswa bersama guru melakukan refleksi dengan cara tanya jawab mengenai kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan. Tidak lupa guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memenangkan permainan bisik berantai pertama dan kedua. Pada pertemuan kedua ini, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan pola interaksi antara guru dan siswa tidak lagi satu arah, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menyimak. Selain itu diakhir pembelajaran guru memberikan penghargaan, itu membuat siswa menjadi lebih tertarik dan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik. Dan berikut ini hasil pengamatan aktifitas siswa terhadap berlangsungnya pembelajaran:

**Tabel 1.3 Data Penilaian Aktivitas Siswa
Pertemuan Kedua**

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Prosentase
-----	--------------------	------	------------

		Rata-rata	
1.	Memperhatikan Penjelasan Guru	2,6	65%
2.	Keaktifan Bertanya dan Menjawab Pertanyaan	2,2	55%
3.	Keaktifan dalam Melaksanakan Kerja Kelompok	2,8	70%
4.	Keaktifan dalam Pelaksanaan Permainan Bahasa Bisik Berantai (<i>Whisper Race</i>)	2,9	72,5%
5.	Menyajikan Hasil Kerja Kelompok	2,9	72,5%
Jumlah Skor			13,4
Skor Maksimal			20
Rata-rata			2,68
Prosentase			67%

3. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2014. Proses pembelajaran keterampilan menyimak pada ketemuan kedua ini menggunakan teknik permainan bahasa bisik berantai. Pada tahap pendahuluan guru mengawali dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran, kemudian guru melanjutkan dengan melakukan apersepsi, yaitu dengan mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari, selanjutnya guru bersama dengan siswa membuat asosiasiogram tentang macam-macam makanan dan minuman dalam bahasa Jerman.

Pada tahap inti, guru memutar video. Siswa menyimak video, mencatat makna yang belum diketahui selanjutnya siswa bertanya kepada guru mengenai makna dari kata tersebut. Selanjutnya guru menjelaskan Redemittel tentang bagaimana memesan makanan dan minuman di restoran. „Was möchten Sie bestellen?-Ich möchte eine Apfelschorle und Spaghetti/ Ich hätte gern einen Salat und Wasser ; Wir möchten bezahlen. Langkah selanjutnya, guru meminta siswa untuk membentuk kelompok. Setelah itu siswa melakukan permainan bahasa bisik berantai. Permainan pertama, secara berantai siswa menyusun potongan kata menjadi kalimat. Guru memberikan 5 kalimat tentang *Essen und Trinken* kepada masing-masing siswa yang paling belakang,

dan memberikan potongan kata kepada masing-masing siswa yang paling depan. Masing-masing kelompok mendapatkan 5 kata yang sama, yaitu (1) *Ich nehme Bratwurst mit Pommes frietes*, (2) *Ich hätte gern Spaghetti und Orangensaft*, (3) *Mein Lieblingsessen ist Nudeln und mein Lieblingsgetränk ist Tee*, (4) *Natalia isst lieber Salat als Fleisch*, (5) *Ich möchte zwei Stücke Brot und ein Kilo Kartoffeln*. Sebelum siswa mulai membisikkan kata-kata tersebut ke temannya, siswa paling belakang diberi waktu membaca dan menghafal kalimat-kalimat tersebut. Kemudian siswa paling belakang mulai membisikkan kalimat tersebut ke siswa depannya dan seterusnya sampai paling depan. Siswa yang paling depan menyusun potongan-potongan kata menjadi kalimat yang tepat sesuai dengan ujaran yang dibisikkan oleh temannya. Dalam permainan ini, siswa lebih antusias dalam bermain daripada sebelumnya. Mereka berlomba-lomba membisikkan kata secara benar dan cepat. Mereka juga sudah tertib dalam mengikuti permainan ini. Selain itu, dalam menyajikan hasil dari permainan ini menjadi lebih baik. Permainan kedua, siswa menuliskan kalimat yang dibisikkan oleh teman dibelakangnya. guru membagikan 7 kalimat kepada masing-masing siswa paling belakang. Masing-masing kelompok mendapatkan 7 kalimat yang sama, yaitu: (1) *Ich esse gern Schokolade*, (2) *Frühstück isst Peter Brot mit Käse*, (3) *Wie viel kostet ein Kilo Banane?*, (4) *Diane trinkt lieber Orangensaft als Äpfelsaft*, (5) *Das macht zusammen dreiundzwanzig Euro sechundsiebzig*, (6) *Ich finde, Fisch mit Reis schmeckt gut*, (7) *Pommes frietes mag ich gar nicht*. Sebelum siswa membisikkan kata-kata tersebut ke temannya, siswa diberi waktu untuk membaca dan menghafalkan kalimat tersebut. Kemudian siswa paling belakang mulai membisikkan kalimat tersebut ke siswa depannya dan seterusnya sampai paling depan. Siswa yang paling depan menuliskan kalimat yang didengarnya dari teman belakangnya. Dalam permainan ini siswa lebih tertib dan lebih bersemangat dalam mengikuti permainan, hasilnya pun lebih baik dari permainan sebelumnya. Yang mereka tuliskan sudah sesuai seperti yang mereka dengar, tetapi ada yang salah penulisan tanda baca dan besar kecilnya huruf. Pertemuan ketiga, siswa memilih gambar sesuai dengan ujaran yang dibisikkan oleh temannya. Guru membagikan 5 kalimat kepada masing-masing siswa yang paling belakang dan memberikan 5 gambar ke masing-masing siswa

yang paling depan. Masing-masing kelompok mendapatkan 5 kalimat yang sama, yaitu : (1) *Anne kauft zwei Bananen und eine Birne*, (2) *Kerim kauft drei Birne und eine Banane*, (3) *Ali kauft Weintrauben und eine Ananas*, (4) *Maja kauft zwei Tomaten und Zwei Birnen*, (5) *Thomas kauft zwei Tomaten und eine Banane*, dan memberikan 5 gambar yang sama. Sebelum siswa membisikkan kata-kata tersebut ke temannya, siswa diberi waktu untuk membaca dan menghafalkan kalimat tersebut. Kemudian siswa paling belakang mulai membisikkan kalimat tersebut ke siswa depannya dan seterusnya sampai paling depan. Siswa yang paling depan memilih gambar yang sesuai dengan kalimat yang telah dibisikkan oleh temannya. Dalam permainan ini siswa lebih tertib dan lebih bersemangat dalam mengikuti permainan, hasilnya pun lebih baik dari permainan sebelumnya. Semua kelompok menjodohkan kalimat dengan gambar secara tepat dan benar semua. Kemudian pada kelompok yang sama, guru meminta siswa untuk membuat dialog dan bermain peran seolah-olah mereka ada di restoran.

Pada tahap penutup siswa bersama guru melakukan refleksi dengan cara tanya jawab mengenai kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan. Tidak lupa guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memenangkan permainan bisik berantai pertama dan kedua. Pada pertemuan kedua ini, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan pola interaksi antara guru dan siswa tidak lagi satu arah, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menyimak. Selain itu diakhir pembelajaran guru memberikan penghargaan, itu membuat siswa menjadi lebih tertarik dan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik. Dan berikut ini hasil pengamatan aktifitas siswa terhadap berlangsungnya pembelajaran:

**Tabel 1.4 Data Penilaian Aktivitas Siswa
Pertemuan Ketiga**

No.	Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Prosentase
1.	Memperhatikan Penjelasan Guru	3,2	80%
2.	Keaktifan Bertanya dan Menjawab Pertanyaan	3	75%
3.	Keaktifan dalam Melaksanakan Kerja Kelompok	3,5	87,5%

4.	Keaktifan dalam Pelaksanaan Permainan Bahasa Bisik Berantai (<i>Whisper Race</i>)	3,4	85%
5.	Menyajikan Hasil Kerja Kelompok	3,4	85%
Jumlah Skor			16,5
Skor Maksimal			20
Rata-rata			3,3
Prosentase			82,5%

3.1 Post-test

Post-test dilaksanakan pada akhir pembelajaran pertemuan ketiga. Berikut ini hasil post-test siswa kelas XI IPA 7 SMA Negeri 1 Krian pada tanggal 14 Mei 2014 :

Tabel 4.5 . Hasil *post-test*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Post-test</i>
1.	K W	56
2.	R T R	62
3.	M A A S	65
4.	R A	58
5.	V S A	72
6.	F S S	68
7.	K R M	68
8.	A W H	68
9.	A N P	72
10.	F A R	74
11.	H L S	80
12.	A N P	78
13.	A E Y P	52
14.	K A	58
15.	R M R	78
16.	A A	75
17.	D K P	70
18.	M A	75
19.	B I P	68
20.	D A M	72
21.	S S A	58
22.	S D	60
23.	A F R	65
24.	D A	80
25.	I S	58
26.	R R A	71
27.	D A	70
28.	M. I R P	66
29.	R A R	50
30.	S A	78

31.	N M	80
Total		2.180
Rata-rata		70,3

PENUTUP

1. Simpulan

- Aktivitas siswa selama proses pembelajaran keterampilan menyimak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari prosentase keseluruhan aspek penilaian aktivitas siswa, pertemuan pertama 53,75% dengan kategori sedang, pertemuan kedua 67% dengan kategori tinggi dan pertemuan ketiga 82,5% dengan kategori sangat tinggi.
- Kemampuan menyimak bahasa Jerman kelas XI IPA 7 SMA Negeri 1 Krian mengalami peningkatan. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* rata-rata hasil belajar siswa dalam keterampilan menyimak meningkat dari *pre-test* 51,9 menjadi 70,3 pada *post-test*.

2. Saran

- Guru diharapkan agar lebih tanggap terhadap apa yang dirasakan siswa, apabila siswa terlihat jenuh sebaiknya guru segera mencari solusi agar siswa kembali termotivasi dalam belajar. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan teknik permainan bahasa bisik berantai (*whisper race*).

DAFTAR PUSTAKA

- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya
- Roesmaningsih . 2011. *Teori dan Praktek Pendidikan* . Surabaya : Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA
- Trianto . 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik* . Jakarta : Prestasi Pustakaraya
- Sugiyono . 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Bandung : Alfabeta

Kamidjan. 2006 . *Keterampilan Menyimak* .
Surabaya : UNESA Press

Sutari, lee dan Tiem Kartimi. 1997 . *Menyimak*.
Jakarta: DEPDIKBUD

Funk, Barbara . 1994 . *Fertigkeit Hören* .
München: Langenscheidt.

Rusman, M.Pd, 2011, *Model-Model Pembelajaran*,
Jakarta : Rajawali Pers.

Dwi, Yuanisa . 2007 . *Penerapan Teknik
Permainan dalam Peningkatan
Kemampuan Mendengarkan Pembacaan
Puisi Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2
Puncu Kediri Tahun Pelajaran 2007-2008*
. . Skripsi tidak diterbitkan . Surabaya .
FBS Universitas Negeri Surabaya

Nafi'atun, Eni . 2013 . *Penerapan Permainan Info
Berantai dan Kata Mengalir pada
Pembelajaran Berbicara Bahasa Jerman
Kelas X-5 Semester II SMA Negeri 12
Surabaya*. . Skripsi tidak diterbitkan .
Surabaya . FBS Universitas Negeri
Surabaya

Suyatno . 2005. *Permainan Pendukung
Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta
: PT. Grammedia Widiasarana Indonesia

Khoirul, lif & Amri, Sofan . 2011. *Paikem
Gembrot* . Jakarta: Prestasi Pustaka.

Bachrudin, Saeful . 2012 . *Metode Membaca SQ3R
(Survey Question Read Recite Review)
dalam Pembelajaran Keterampilan
Membaca Pemahaman Bahasa Jerman
Siswa Kelas XI Bahasa MAN 2
Bojonegoro*. Skripsi tidak diterbitkan .
Surabaya . FBS Universitas Negeri
Surabaya

Septiani, Jayanti . 2012 . *Penggunaan Media Video
Conference dalam Pembelajaran
Keterampilan Menyimak Siswa Kelas X-1
SMA Negeri 11 Surabaya*. . Skripsi tidak
diterbitkan . Surabaya . FBS Universitas
Negeri Surabaya