

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *BUCHSTABENDIKTAT*
DALAM KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI
SMAN 13 SURABAYA**

Vinsensius Tay

Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
(vinsensius.tay@gmail.com)

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

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

Abstrak

Penelitian ini mengkaji proses belajar dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 13 Surabaya dengan menggunakan media permainan *Buchstabendiktat*. Judul ini dipilih atas dasar masalah yang dihadapi siswa dalam berbicara bahasa Jerman. Media permainan *Buchstabendiktat* adalah media pembelajaran kosakata melalui permainan yang dapat diterapkan kedalam empat keterampilan berbahasa.

Rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana proses penerapan media permainan *Buchstabendiktat* dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman di kelas XI SMAN 13 Surabaya?". Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penerapan media permainan *Buchstabendiktat* dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman di kelas XI SMAN 13 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Instrumen yang digunakan berupa lembar pengamatan (Observasi) aktivitas belajar siswa. Penelitian dilakukan sejak tanggal 04 Agustus 2016 sampai 12 Agustus 2016 di SMAN 13 Surabaya selama 4 kali pertemuan dan diikuti oleh 38 siswa. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa media permainan *Buchstabendiktat* efektif diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Hasil penerapan media permainan *Buchstabendiktat* adalah :

1. Siswa menjadi berani dan antusias untuk berbicara.
2. Antusias siswa untuk berbicara dipengaruhi juga karena bertambahnya perbendaharaan kosakata yang dikuasai siswa melalui permainan *Buchstabendiktat* ini.
3. Melalui permainan ini siswa menjadi lebih bersemangat dalam proses belajar di kelas khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman.
4. Dengan demikian, permainan ini menjadikan proses belajar mengajar bahasa Jerman menjadi tidak monoton dan membosankan.

Abstract

This study examines the process of learning the German language speaking skills class XI student of SMAN 13 Surabaya using game media *Buchstabendiktat*. Titles have been based on the problems faced by students in speaking German. *Buchstabendiktat* game media is the medium of learning vocabulary through games that can be incorporated into the four language skills.

The research problems are "How did the process of implementing *Buchstabendiktat* game media in the German speaking skills in class XI SMAN 13 Surabaya?". The purpose of this study is to describe the process of implementing *Buchstabendiktat* game media in the German speaking skills in class XI SMAN 13 Surabaya. The method used is a qualitative method. The instruments used in the form of sheets of observation (Observation) student learning activities. Research conducted since the date of August 4, 2016 until August 12, 2016 at SMAN 13 Surabaya during 4 meetings and participated by 38 students. Based on the survey results revealed that the game media *Buchstabendiktat* effectively applied in teaching German language speaking skills. The result of the application of game media *Buchstabendiktat* are:

1. Students become courageous and enthusiastic to speak.
2. Enthusiastic students to speak are also affected because of the increase of students' vocabulary controlled through this *Buchstabendiktat* game.
3. Through this game the students become more enthusiastic in learning in the classroom, especially in German speaking skills.
4. Finally, this game makes learning the German language teaching becomes monotonous and boring

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan salah satu keterampilan bahasa yang cukup sulit bagi siswa yang sedang mempelajari bahasa asing, tidak terkecuali bahasa Jerman. Pada umumnya kelemahan siswa diakibatkan oleh keterbatasan kosakata yang dikuasai, kurangnya pemahaman struktur dan pelafalan kalimat dalam bahasa Jerman dengan benar. Hal ini menyebabkan proses belajar menjadi pasif karena siswa takut untuk berbicara dengan alasan malu jika salah. Walaupun akhirnya siswa berbicara, masih ada kata bahasa Jerman yang diucapkan dengan pelafalan bahasa Inggris.

Media pembelajaran merupakan bagian dari aktifitas atau cara untuk menciptakan metode kreatif yang memudahkan siswa dalam memahami dan menyerap pengetahuan bahasa (Mujib dan Rahmawati, 2012:30). Media tersebut mampu menyingkirkan stres, serta menghilangkan energi negatif dan keseriusan dalam lingkungan belajar, dapat mengajak peserta didik terlibat aktif, mampu meningkatkan proses belajar, membangun kreatifitas diri, mencapai tujuan secara tidak langsung dan yang terpenting adalah memfokuskan siswa agar meraih makna belajar melalui pengalaman dan percobaan

Penelitian ini menggunakan media yaitu media permainan *Buchstabendiktat*. Ditinjau dari teori permainan *Buchstabendiktat* oleh Piel, permainan ini akan memberi pengaruh seperti 1) membuat suasana belajar dan interaksi lebih menyenangkan, 2) membuat siswa tidak mudah bosan untuk belajar, 3) menambah minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran bahasa Jerman terutama dalam menguasai kosakata, karena aktivitas dalam permainan ini lebih banyak berpusat pada peserta didik sedangkan pengajar hanya berperan sebagai pembimbing dan penyampai informasi.

Rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana proses penerapan media permainan *Buchstabendiktat* dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman di kelas XI SMAN 13 Surabaya?. Sejalan dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan media permainan *Buchstabendiktat* dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman di kelas XI SMAN 13 Surabaya.

KAJIAN PUSTAKA

a. Pengertian Media Pembelajaran
Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana

si penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2010:7)

- b. Pengertian permainan *Buchstabendiktat*
Permainan *Buchstabendiktat* adalah salah satu permainan acak huruf secara alfabetis. Media permainan *Buchstabendiktat* adalah media pembelajaran kosakata melalui permainan yang dapat diterapkan kedalam empat keterampilan berbahasa.
- c. Pengertian Keterampilan Berbicara
Keterampilan berbicara adalah keterampilan menyusun kalimat-kalimat karena komunikasi dapat terjadi melalui kalimat-kalimat untuk menampilkan perbedaan tingkah laku yang bervariasi dari masyarakat yang berbeda (Wilkin dalam Oktarina, 2002)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang diuraikan secara deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 13 Surabaya yang berjumlah 39 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar pengamatan (observasi).

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa lembar observasi kegiatan pembelajaran menggunakan permainan *Buchstabendiktat*, Dokumentasi (foto) dan Angket motivasi, sikap dan respon siswa

Teknik analisis data

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul untuk menjawab rumusan masalah sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan akhir. Dalam penelitian ini teknik analisis data berupa hasil observasi proses penerapan media permainan *Buchstabendiktat* dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XII SMAN 13 Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

• Deskripsi Data Hasil Observasi dan Pembahasan

Hasil penilaian aktivitas peserta didik, terlihat bahwa pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga selama proses belajar menggunakan media permainan *Buchstabendiktat* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman di SMAN 13 Surabaya menunjukkan hasil dan respon yang positif dari peserta didik dengan prosentase terbanyak pada kategori 'baik'. Siswa terlihat aktif, antusias dan semangat, tidak takut dan malu dalam berbicara bahasa Jerman, menambah penguasaan kosakata siswa. Berikut adalah hasil analisis analisis data lembar observasi selama tiga kali pertemuan menggunakan media permainan *Buchstabendiktat*.

Tabel 4.6 Hasil Lembar Observasi

Pertemuan	Skor Tertinggi	Presentase (%)	Jumlah Presentase (%) Aktivitas Peserta Didik	Kriteria
I	3	37,5 %	68,75 %	Baik
II	4	50 %	84,37 %	Baik
III	4	62,5 %	90,62 %	Sangat Baik

• **Deskripsi Data Hasil Penghitungan Angket dan Pembahasan**

Hasil penghitungan skor pada angket memperlihatkan respon positif dari peserta didik kelas XI bahasa SMAN 13 Surabaya terhadap penerapan media permainan *Buchstabendiktat* dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman. Hal ini dilihat dari jumlah keseluruhan skor yang dijawab oleh 38 responden dari 10 butir pertanyaan yaitu lebih dari 20 poin dan jumlah jawaban siswa yang banyak memilih skala “Sangat Setuju”.

Tabel 4.7 Prosentase Respon Siswa

No	Skor	Kriteria	Jumlah siswa	Persen (%)
1	40-31	Sangat baik	34 siswa	89,4 %
2	30-21	Baik	4 siswa	10,5 %
3	20-11	Cukup	0	0
4	10-0	Kurang	0	0
Jumlah			38 siswa	100 %

Berdasarkan hasil analisis diatas, maka disimpulkan bahwa proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan media permainan *Buchstabendiktat* berjalan baik dan mendapat respon baik, tidak hanya dari segi penilaian hasil angket tetapi juga berdasarkan hasil analisis observasi.

• **Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *Buchstabendiktat* efektif diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *Buchstabendiktat* mampu menjadikan siswa :

1. Berani dan antusias untuk berbicara bahasa Jerman yang dipengaruhi oleh bertambahnya perbendaharaan kosakata yang dikuasai siswa melalui permainan *Buchstabendiktat*.
2. Siswa lebih bersemangat dalam proses belajar khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman.

3. Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan. Dengan demikian siswa merasa tertantang untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh permainan ini.
4. Siswa termotivasi untuk berbicara bahasa Jerman.
5. Permainan ini menjadikan proses belajar mengajar bahasa Jerman khususnya dalam keterampilan berbicara menjadi tidak monoton dan membosankan.

• **Saran**

- Media permainan *Buchstabendiktat* dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, karena permainan ini dapat membuat siswa bersemangat dan termotivasi untuk belajar, terutama dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman
- Diadakan penelitian lanjutan dalam kajian media pembelajaran menggunakan media permainan *Buchstabendiktat* pada tema materi lain agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Barsch, Achim. (2006). *Mediendidaktik Deutsch*. Padeborn: Verlag Ferdinand Schöningh.
- Bohn, Rainer. (2006). *Probleme der Wortschatzarbeit*. München: Langenscheidt.
- Daryanto. (2001). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdikbud. (1994). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Duden. (2006). *Duden Deutsches Universal Wörterbuch*. Mannheim, Leipzig, Wien: Dudenverlag.
- Frederking, V., Krommer, A. Dan Maiwald, K. (2008). *Mediendidaktik Deutsch*. Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- Heyd, Getraud. (1990). *Deutsch Lehren*. Frankfurt am Mein: Verlag Moritz Diesterweg GmbH&Co.
- Ismail, Andang. (2009). *Metode Permainan Dalam Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran>. (diakses pada tanggal 27 Maret 2016).
- Keraf, Gorys. (1988). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Langenscheidt. (2009). *Langenscheidt Power Wörterbuch Deutsch*. Würzburg: Stürtz GmbH.

- Latuheru, J. D. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Mahfuddin, Aziz. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: FPBS UPI.
- Mujib, Fathul. 2013. *Metode Permainan Edukatif dalam belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Pers.
- Nurgiantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT BPFE
- Piel, Alexandra. (2002). *Sprache(n) lernen mit Methode 170 Sprachspiele für den Deutsch-und fremdsprachenunterricht*. Germany: Verlag an der Ruhr.
- Sadiman, Arief. et al. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Ulrich, Wienfried. (2007). *Wortschatzarbeit im muttersprachlichen Deutschunterricht*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hoengehren.
- Weermann, Eva Maria. (2005). *Pons Im Griff Wortschatz-Übungen Deutsch*. Stuttgart: Ernst Klett Sprache GmbH.



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

DIE ANWENDUNG DES SPIELMEDIUMS BUCHSTABENDIKTAT BEI DER DEUTSCHSPRECHFERTIGKEIT IN DER KLASSE XI SMAN 13 SURABAYA

Vinsensius Tay

Student Pädagogik der Deutsche Sprache, Sprache und Künst Fakultät, Surabaya Staatliche Universität
(vinsensiu.tay@gmail.com)

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

Pädagogik der Deutsche Sprache, Sprache und Künst Fakultät, Surabaya Staatliche Universität

AUSZUG

Diese Untersuchung konsentiert auf den Lernprozess bei der Deutschsprechfertigkeit mit dem Buchstabendiktat als Spielmedien in der Klasse XI SMAN 13 Surabaya. Den Titel wähle ich aus basierend auf die Probleme, die die Schüler beim Sprechen haben. Buchstabendiktat ist eine Wortschatzlernmedien, die durch das Spiel im vierte Sprachfertigkeit angewendet wird.

Im Hinblick auf Lernprozess bei der Deutschsprechfertigkeit mit dem Buchstabendiktat soll folgende Frage untersucht werden "Wie ist die Anwendung vom Buchstabendiktat als Spielmedien bei der Deutschsprechfertigkeit in der Klasse XI SMAN 13 Surabaya?". Ausgehend von der oben dargestellten Frage hat die Anwendung von Buchstabendiktat als Spielmedien bei der Deutschsprechfertigkeit in der Klasse XI SMAN 13 Surabaya zu beschreiben. Die Methode, die in dieser Untersuchung verwendet wurde, war die qualitative Methode. Das Instrument, das in dieser Untersuchung verwendet wurde, war der Beobachtung der Lernaktivitäten von den Schülern Klasse XI SMAN 13 Surabaya. Diese Untersuchung wurde seit 4. August 2016 bis 12. August 2016 in SMAN 13 Surabaya durchgeführt, mit vier mal Sitzungen bei 38 Studenten.

Über dem obengenannten Ergebnisse kann man wissen, dass die Verwendung des Spielmediums "Buchstabendiktat" effektiv fuer das Lernen des Deutsch Sprechfertigkeit ist. Beim diese Spielemedien werden die Schüler :

1. Mutige und begeisterten Deutsch zu sprechen.
2. Das begeisterte von Schüler zu sprechen, sind auch wegen der Zunahme der Schüler Vokabulars betroffen gesteuert beim dieses Buchstabendiktat Spiel.
3. Durch diese Spielmedien werden die Schüler eifriger in den Lernprozess, besonders beim Deutsch Sprechfertigkeit.
4. Buchstabendiktat Spielmedien kann die Lernprozess beim Deutsch Sprechfertigkeit nich eintönig und langweilig gemacht.

ABSTRACT

This study examines the process of learning the German language speaking skills class XI student of SMAN 13 Surabaya using game media Buchstabendiktat. Titles have been based on the problems faced by students in speaking German. Buchstabendiktat game media is the medium of learning vocabulary through games that can be incorporated into the four language skills.

The research problems are "How did the process of implementing Buchstabendiktat game media in the German speaking skills in class XI SMAN 13 Surabaya?". The purpose of this study is to describe the process of implementing Buchstabendiktat game media in the German speaking skills in class XI SMAN 13 Surabaya. The method used is a qualitative method. The instruments used in the form of sheets of observation (Observation) student learning activities. Research conducted since the date of August 4, 2016 until August 12, 2016 at SMAN 13 Surabaya during 4 meetings and participated by 38 students. Based on the survey results revealed that the game media Buchstabendiktat effectively applied in teaching German language speaking skills. The result of the application of game media Buchstabendiktat are:

1. Students become courageous and enthusiastic to speak.
2. Enthusiastic students to speak are also affected because of the increase of students' vocabulary controlled through this Buchstabendiktat game.
3. Through this game the students become more enthusiastic in learning in the classroom, especially in German speaking skills.
4. Finally, this game makes learning the German language teaching becomes monotonous and boring

EINFÜHRUNG

Sprechen ist ein Sprächfertigkeit für Studierende sehr schwierig sind, die eine Fremdsprache studieren, die deutsche Sprache nicht ohne. Im allgemeinen Schwäche durch die begrenzten Vokabular Studenten verursacht werden beherrscht, der Mangel an Verständnis der Satzstruktur und die Aussprache auf Deutsch. Dies führt zu einem passiven Lernprozess , weil die Studenten haben Angst vor Verlegenheit, wenn die falschen Gründe sprechen. Obwohl letztlich die Studenten zu sprechen, noch Deutsch kein Wort Englisch Aussprache gesprochen. Medien ist der Teil Lernaktivität oder eine Möglichkeit, eine kreative Methode zu schaffen, dass die Schüler können zu verstehen und die Kenntnis der Sprachen aufnehmen (Mujib und Rahmawati, 2012:30). Diese Medien können die Schüler loszuwerden, Stress zu bekommen, und die Beseitigung negativer Energie und Ernsthaftigkeit in der Lernumgebung können die Schüler aktiv engagieren, können das Lernen zu verbessern, bauen Kreativität selbst erreichen indirekt, und das Wichtigste ist, die Schüler zu konzentrieren, um die Bedeutung des Lernens durch Erfahrung zu umarmen und Experiment.

Diese Untersuchung verwendet über Buchstabendiktat als Spiel Medien . Geht man von der Spieltheorie Buchstabendiktat von Piel, wird dieses Spiel Effekt wie 1) nehmen eine Atmosphäre des Lernens und der Interaktion mehr Spaß, 2) Studenten schaffen nicht leicht langweilig zu lernen, 3) in den das Interesse und die Aufmerksamkeit der Schüler auf die deutsche Sprache zu lernen, vor allem im Wortschatz , weil die Aktivität im Spiel mehr auf die Lernenden zentriert wird, während würde der Lehrer nur als Mentoren dienen und Informationen zu verbreiten. Im Hinblick auf Lernprozess bei der Deutschsprechfertigkeit mit dem Buchstabendiktat soll folgende Frage untersucht werden "Wie ist die Anwendung vom Buchstabendiktat als Spielmedien bei der Deutschsprechfertigkeit in der Klasse XI SMAN 13 Surabaya". Ausgehend von der oben dargestellten Frage hat die Anwendung von Buchstabendiktat als Spielmedien bei der Deutschsprechfertigkeit in der Klasse XI SMAN 13 Surabaya zu beschreiben.

LITERATUR

a. Definition Lernmedien
Lernmedien ist alles, was die Nachricht von der Quelle in einer geplanten Weise vermitteln und liefern kann, um ein förderliches Lernumfeld, in dem der Empfänger der Lernprozess effizienter und effektiver machen zu schaffen (Munadi, 2010:7)

- b. Definition Buchstabendiktat Spielmedien
Buchstabendiktat ist eine Wortschatzlernmedien, die durch das Spiel im vierte Sprachfertigkeit angewendet wird.
- c. Definition Sprechfertigkeit
Sprechfertigkeit sind die Fähigkeiten Sätze konstruieren, weil die Kommunikation durch die Sätze auftreten können Unterschiede im Verhalten von verschiedenen Gemeinden unterschiedlich zu zeigen ((Wilkin in Oktarina, 2002)

UNTERSUCHUNG METHODEN

In dieser Untersuchung wurden qualitative Methoden deskriptiv dargestellt. Die in dieser Untersuchung ist der Klasse XI Schüler von SMAN 13 Surabaya in Höhe von insgesamt 39 Studenten. Das verwendete Forschungsinstrument ist die Beobachtungsbogen (Beobachtung).

Techniken der Datenerhebung

Techniken der Datenerhebung in diese Untersuchung sind die Beobachtungsblatt Lernaktivitäten bei der Buchstabendiktat als Spielmedien, dokumentation (Fotos) und Fragebogen Motivation, Einstellung und Schüler Antwort.

Datenanalysetechniken

Datenanalyse wurde nach den Daten durchgeführt wird gesammelt, um die Problemformulierung zu beantworten, so dass sie eine Schlußfolgerung gezogen werden kann. Bei dieser Untersuchung, datenanalysetechniken wie die Beobachtung des Prozesses Buchstabendiktat als Spielmedien in Deutschsprechfertigkeit in der Klasse XII Schüler von SMAN 13 Surabaya umzusetzen.

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

- **Datenlernprozess**
- **Beschreibung der Daten Beobachtungen und Diskussion**

Die Ergebnisse der Aktivitäts Beurteilung der Lernenden, scheint es, dass in der Sitzung des ersten, zweiten und dritten während des Lernprozesses bei der Deutschsprechfertigkeit in SMAN 13 Surabaya zeigen die Ergebnisse und eine positive Antwort von die Schüler mit dem Prozentsatz der höchsten in der Kategorie der "guten" Spiel Medien Buchstabendiktat verwenden. Die Schüler waren aktiv, begeistert und Begeisterung, keine Angst und Scham in der deutschen Sprache zu sprechen, und fügte hinzu Vokabular Studenten. Hier sind die Ergebnisse der Analyse der Datenanalyse Beobachtungsblatt während drei Sitzungen mit Medien Buchstabendiktat Spiel.

Tabelle 4.6 Ergebnisse der Beobachtung Blatt

Treffen	Top Noten	Prozentsatz (%)	Betrag Prozentsatz (%) Aktivitäten von Studenten	Kriterien
I	3	37,5 %	68,75 %	Gut
II	4	50 %	84,37 %	Gut
III	4	62,5 %	90,62 %	Sehr Gut

• **Beschreibung Zählergebnisse Daten Fragebogen und Diskussion**

Die Ergebnisse der Berechnung der Punktzahl der Fragebogen zeigte eine positive Antwort von den Schülern der Klasse XI SMAN 13 Surabaya gegen der Anwendung von Spielmedien Buchstabendiktat im Deutschsprachfertigkeit. Es wird aus der Anzahl der Gesamtnote gesehen wurden von 38 Befragten aus 10 der Fragen beantwortet, die mehr als 20 Punkte und die Zahl der Studenten, die eine Menge Pick-Skala beantworten "sehr".

Tabelle 4.7 Wirkungs-Studenten

No	Partitur	Kriterien	Zahl der Studenten	Prozent (%)
1	40-31	Sehr gut	34 Studenten	89,4 %
2	30-21	Gut	4 Studenten	10,5 %
3	20-11	Einfach	0	0
4	10-0	Weniger	0	0
Anzahl			38 Studenten	100 %

Mit Spielmedien Buchstabendiktat ging gut und erhielt gute Antwort, nicht nur im Hinblick auf die Ergebnisbewertung Fragebögen Auf der Grundlage der obigen Analyse wird der Schluss gezogen, dass der Prozess Konversationsfähigkeiten des Lernens, sondern auch auf der Grundlage der Analyse der Beobachtung.

SCHLUSS

Basierend auf den Ergebnissen und der Diskussion kann geschlossen werden, dass die Medien Spiel Buchstabendiktat effektiv im Unterricht der deutschen Sprache zu sprechen Fähigkeiten angewendet. Die Ergebnisse zeigten, dass die Medien Spiel Buchstabendiktat können Studenten zu machen:

1. Seien Sie mutig und enthusiastisch Deutsch durch die Erhöhung der Schüler Wortschatz durch Buchstabendiktat Spiel kontrolliert beeinflusst zu sprechen.
2. Die Schüler sind begeistert über den Lernprozess, vor allem im deutschsprachigen Raum Fähigkeiten.
3. Die Schüler werden direkt am Lernen beteiligten Medien am Spiel trainieren. So

werden die Schüler herausgefordert Probleme dieses Spiel gegeben zu lösen.

4. Die Schüler sind motiviert, Deutsch zu sprechen.
5. Dieses Spiel macht den Lernprozess, vor allem in der deutschen Sprache zu sprechen Fähigkeiten eintönig und langweilig.

Vorschlag

- Buchstabendiktat als Spielmedien kann eine Alternative in dem Prozess sein, die deutsche Sprache zu lernen, denn dieses Medien können die Schüler begeistert und motiviert zu lernen, vor allem bei der Deutschsprechfertigkeit.
- Angehaltene fortgeschrittene Untersuchung in der Studie von Lernmedien Buchstabendiktat als Spielmedien über das Thema aus einem anderen Material verwenden, so dass die Schüler leichter die Lektion verstehen.

LITERATUR

Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Barsch, Achim. (2006). *Mediendidaktik Deutsch*. Paderborn: Verlag Ferdinand Schöningh.

Bohn, Rainer. (2006). *Probleme der Wortschatzarbeit*. München: Langenscheidt.

Daryanto. (2001). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Depdikbud. (1994). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Depdikbud. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Duden. (2006). *Duden Deutsches Universal Wörterbuch*. Mannheim, Leipzig, Wien: Dudenverlag.

Frederking, V., Krommer, A. Dan Maiwald, K. (2008). *Mediendidaktik Deutsch*. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Heyd, Getraud. (1990). *Deutsch Lehren*. Frankfurt am Mein: Verlag Moritz Diesterweg GmbH&Co.

Ismail, Andang. (2009). *Metode Permainan Dalam Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran>. (diakses pada tanggal 27 Maret 2016).

Keraf, Gorys. (1988). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.

Langenscheidt. (2009). *Langenscheidt Power Wörterbuch Deutsch*. Würzburg: Stürtz GmbH.

Latuheru, J. D. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang.

- Mahfuddin, Aziz. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: FPBS UPI.
- Mujib, Fathul. 2013. *Metode Permainan Edukatif dalam belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Pers.
- Nurgiantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT BPFE
- Piel, Alexandra. (2002). *Sprache(n) lernen mit Methode 170 Sprachspiele für den Deutsch- und fremdsprachenunterricht*. Germany: Verlag an der Ruhr.
- Sadiman, Arief. et al. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Ulrich, Wienfried. (2007). *Wortschatzarbeit im muttersprachlichen Deutschunterricht*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hoengehren.
- Weermann, Eva Maria. (2005). *Pons Im Griff Wortschatz-Übungen Deutsch*. Stuttgart: Ernst Klett Sprache GmbH.



UNESA
Universitas Negeri Surabaya