

**PENERAPAN MEDIA "DUELL" DENGAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT  
PADA SISWA KELAS X SEMESTER II SMAN 2 BANGKALAN**

**Firdiana Nurachmawati**

S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
E-Mail: firdifirdiana@gmail.com

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

S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Penggunaan media dan metode tertentu dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan hasil belajar menjadi lebih bermakna. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran bahasa Jerman adalah media *Duell*. *Duell* merupakan media berbasis permainan yang melibatkan dua pihak dalam sebuah kompetisi. Oleh karena itu digunakan metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mendukung penerapannya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana aktivitas siswa pada saat penerapan media *Duell* dengan metode kooperatif TGT" dan "Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media *Duell* dengan metode kooperatif TGT". Sehingga tujuan dari penelitian ini tidak lain untuk mendeskripsikan aktivitas siswa serta mengetahui respon siswa terkait penerapan media *Duell* dengan metode kooperatif TGT. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, sementara data penelitiannya berupa hasil observasi aktivitas siswa serta hasil dari pengisian angket siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan media *Duell* dengan metode kooperatif TGT pada siswa kelas X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan telah diterapkan dengan baik dan dengan tahapan-tahapan yang sesuai. Melalui hasil lembar observasi dan angket, dapat diketahui bahwa dengan diterapkannya media *Duell* dengan menggunakan metode TGT di dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jerman siswa tidak hanya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait materi pembelajaran dengan tepat, melainkan juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam pengerjaan tugas kelompok. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan *Duell* yang diterapkan dengan menggunakan metode kooperatif TGT dapat menjadi salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jerman, terutama untuk pembelajaran tentang konjugasi kata kerja dan penulisan kalimat sederhana bahasa Jerman.

**Kata kunci :** media permainan *Duell*, metode pembelajaran kooperatif TGT, konjugasi kata kerja

**Abstract**

The use of the media and certain methods in the learning process is one of efforts that can be done by teacher to make learning activities more attractive, easier to understand, and to be more meaningful. One of media that can be used to support German language learning activities is media *Duell*. *Duell* is a media game-based that involves two parties in a competition. Therefore the cooperative learning methods *Teams Games Tournament* (TGT) is being used to support its application. The problem in this research are "How the activities of the students when the implementation media *Duell* with cooperative method TGT" and "How students response to the implementation of media *Duell* with cooperative method TGT". So the purposes of this study are to describe the activities of the students and to know the students' responses related to the implementation of media *Duell* with cooperative method TGT. The method used is qualitative method with descriptive approach, data from this research is the student activity's observation and the results of students' questionnaires. The results of research indicate that the process of implementation media *Duell* with cooperative method TGT in class X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan have been applied properly and with appropriate stages. Through the observation sheets and questionnaires, it can be seen that with the implementation of media *Duell* with cooperative method TGT in German language learning activities, students are not only able to answer questions related to learning materials, but also to participate actively in the group. So it can be concluded that the implementation of media *Duell* cooperative method TGT can be one of the alternative efforts for German language learning, especially for learning about verb conjugation and writing simple sentences in German.

**Keywords:** media game-based *Duell*, cooperative learning method TGT, German verb conjugation.

## PENDAHULUAN

Bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran peminatan yang diajarkan pada tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam pembelajaran bahasa Jerman secara umum terdapat empat keterampilan yang harus dipelajari yaitu keterampilan menyimak (Hörverstehen), berbicara (Sprechen), membaca (Lesefertigkeit) dan menulis (Schreibfertigkeit). Keempat keterampilan tersebut yang harus dikuasai oleh siswa dengan baik agar proses pembelajaran bahasa Jerman dapat berjalan dengan lancar.

Tentu saja dalam proses pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing sering terdapat kesulitan-kesulitan, seperti kurangnya antusiasme siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jerman sehingga materi pembelajaran tidak dapat tersampaikan secara optimal. Dan untuk itu sebagai seorang tenaga pengajar, guru bahasa Jerman wajib melakukan berbagai cara baik dari segi metode pengajaran, model, strategi maupun media pengajaran yang digunakan agar mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya jitu yang dapat dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian dan minat siswa. Seperti yang dipaparkan oleh Hamalik (2008) bahwa dengan adanya bantuan media, pelajaran akan lebih menarik, menjadi konkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, dan hasil belajar lebih bermakna.

Media Duell yang dipilih dalam penelitian ini merupakan salah satu media berbasis permainan yang dapat menarik perhatian siswa sekaligus menuntut konsentrasi dari siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Layaknya peranan media dalam sebuah pembelajaran, penerapan metode pembelajaran yang tepat juga dapat mempermudah tercapainya kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran kooperatif TGT dipilih karena memungkinkan siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk tim mereka. Sikap kompetitif antar kelompok yang muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode TGT ini akan menunjang keberhasilan penerapan media Duell yang telah disediakan.

Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan ini kemudian diberi judul “Penerapan Media Duell dengan Metode Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas X Semester II SMAN 2 Bangkalan”.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Bagaimana aktivitas siswa pada saat penerapan media *Duell* dengan metode kooperatif TGT” dan “Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media

*Duell* dengan metode kooperatif TGT”. Sehingga tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas siswa serta mengetahui respon siswa terkait penerapan media *Duell* dengan metode kooperatif TGT.

Teori-teori yang digunakan di dalam penelitian ini antara lain:

1. Prinsip Pembelajaran  
Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1994) prinsip-prinsip itu meliputi perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan, dan penguatan serta perbedaan individu.
2. Media Pembelajaran  
Media pembelajaran meliputi segala sesuatu baik itu berupa alat, lingkungan, ataupun kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan tertentu pada siswa.
3. Media Duell  
Permainan Duell dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman, khususnya untuk menguatkan pemahaman siswa mengenai perubahan bentuk kata kerja sesuai subjeknya atau lebih dikenal Konjugation.
4. Pembelajaran Kooperatif  
Alasan penggunaan pembelajaran kooperatif ialah untuk meningkatkan pencapaian prestasi siswa dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman, dan meningkatkan rasa percaya diri (Slavin: 2016).
5. Metode *Teams Games Tournament* (TGT)  
Dalam pelaksanaan TGT siswa akan berlomba sebagai wakil dari timnya dengan anggota dari tim lain yang kinerja akademiknya setara seperti mereka (Slavin, 2016:163).

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2014:4) merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sumber data dalam penelitian ialah siswa kelas X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan yang berjumlah sebanyak 34 orang. Sementara data yang diperoleh berupa hasil lembar observasi aktivitas siswa serta hasil pengisian angket oleh siswa terkait penerapan media *Duell* dengan metode kooperatif TGT.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman lembar observasi aktivitas siswa dan lembar angket siswa. Secara umum terdapat empat macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi (Sugiyono, 2014:225). Karena jenis penelitian ini adalah penelitian

kualitatif, maka pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi alami) dengan sumber data primer serta menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi sistematis dan kuisioner (angket). Observasi dirancang secara sistematis berdasarkan pedoman pengamatan berupa daftar cek yang telah dipersiapkan. Sementara pada angket, siswa akan menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan cara memilih salah satu dari skala penilaian yang tersedia.

Setelah data diperoleh, selanjutnya data dianalisis seperti yang diungkapkan Bokdan dan Biklen (dalam Sugiyono, 2014) dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesisnya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting, dan memutuskan apa yang dapat disajikan kepada orang lain.

Penelitian ini dilakukan sebanyak lima kali pertemuan yang pelaksanaannya disesuaikan dengan tahapan-tahapan pada metode pembelajaran kooperatif TGT.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan sejak tanggal 2 sampai 13 Maret 2017 dengan rincian waktu setiap pertemuan yakni hari Kamis pada jam pelajaran ke-9 dan hari Senin pada jam pelajaran ke 5-6. Berikut merupakan tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran bahasa Jerman di kelas X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan dengan menerapkan media Duell melalui metode pembelajaran kooperatif TGT pada setiap pertemuan.

1. Presentasi di kelas; yaitu pelaksanaan pembelajaran secara langsung oleh guru.
2. Belajar dalam tim; dimulai dengan pembentukan kelompok secara heterogen dan dilanjutkan dengan pemberian tugas kelompok.
3. Turnamen I; game yang digunakan berupa media permainan Duell tipe I.
4. Turnamen II; game yang digunakan berupa media permainan Duell tipe II.
5. Turnamen III; game yang digunakan berupa media permainan Duell tipe III.
6. Rekognisi Tim; pemberian reward sebagai bentuk apresiasi kepada tiap kelompok.

Pada pertemuan pertama, observer memberikan total nilai 19 dari total nilai maksimal yakni 48, sehingga total persentase frekuensi aktivitas yang muncul adalah sebesar 39,6%, yang berdasarkan tabel kriteria penilaian hasil lembar observasi termasuk dalam kategori cukup. Sebanyak 8 aspek yang diobservasi memperoleh skor 1, 1 aspek memperoleh skor 2, 3 aspek memperoleh skor 3, dan tidak ada satu aspek pun yang memperoleh nilai maksimal 4. Pada pertemuan pertama banyaknya aspek yang memperoleh skor 1, dikarenakan belum diterapkannya media Duell dan belum terbentuknya kelompok-

kelompok belajar siswa. Sehingga aktivitas yang berkaitan dengan media permainan Duell maupun metode kooperatif TGT belum muncul. Meski demikian, siswa telah menunjukkan sikap antusias, berani maju ke depan kelas untuk mengerjakan tugas saat diminta oleh guru, dan dinilai cukup bisa memberikan tanggapan terhadap tugas yang dikerjakan oleh temannya.

Pada pertemuan kedua, dari total 12 aspek yang diobservasi, 10 di antaranya memperoleh skor 3, 1 aspek memperoleh skor 4, dan 1 aspek memperoleh skor 2. Sehingga total penilaian yang diberikan oleh observer berjumlah 36 dari total maksimal 48, sehingga total persentase frekuensi aktivitas yang muncul sebesar 75%. Dari total persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil observasi pada pertemuan kedua termasuk dalam kategori baik. Pada pertemuan kedua ini diterapkan media Duell dengan metode kooperatif TGT untuk pertama kalinya di kelas X MIPA 7, dan semua siswa telah dapat menggunakan media Duell sesuai aturan permainan dengan baik. Siswa juga dinilai sangat baik dalam mengemukakan gagasan/pendapatnya, seperti saat siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru terkait instruksi yang kurang dimengerti, dan juga memberikan tanggapan balik pada pendapat siswa lainnya. Namun siswa belum terlalu kompak dengan anggota kelompoknya, masih ada anggota kelompok yang tidak terlibat diskusi atau bersikap pasif di dalam kelompok.

Pada pertemuan ketiga, total penilaian yang diberikan oleh observer pada lembar observasi adalah 41 dari total maksimal 48. Sehingga setelah dianalisis dengan menggunakan rumus persentase total frekuensi aktivitas yang muncul diperoleh hasil 85,4%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada saat penerapan media Duell dengan metode kooperatif TGT termasuk kategori sangat baik. 7 aspek dari jumlah total aspek yang diobservasi memperoleh skor 3, sementara 5 lainnya memperoleh skor maksimal yakni 4. Siswa telah mampu bekerjasama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas serta dinilai sangat baik dalam mengalokasikan waktu pengerjaan tugas kelompok, sehingga tugas dapat terkumpul tepat waktu.

Pada pertemuan keempat, dari total nilai maksimal 48 observer memberikan nilai 44 terhadap aktivitas siswa yang muncul saat penerapan media Duell dengan metode kooperatif TGT. 8 aspek memperoleh skor maksimal 4 dan 4 aspek lainnya memperoleh skor 3. Pada aspek nomor 10, skor yang diperoleh pada pertemuan keempat mengalami penurunan, dari yang semula skornya 4 menjadi 3, hal tersebut dikarenakan



terdapat satu kelompok yang belum menyelesaikan permainan Duell sampai pada batas waktu yang ditentukan. Jumlah total persentase frekuensi aktivitas yang muncul pada pertemuan keempat adalah sebesar 91,7%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa hasil penilaian lembar observasi pertemuan pertama sampai pertemuan keempat ini terus mengalami peningkatan. Aspek-aspek yang diobservasi untuk menjadi tolok ukur keberhasilan penerapan media Duell dengan metode kooperatif TGT, pada pertemuan keempat kebanyakan telah menunjukkan hasil sangat baik.

Sementara untuk menjawab rumusan masalah kedua, diperoleh data hasil pengisian angket yang dilakukan oleh 34 orang siswa sebagai responden untuk mengetahui respon terhadap penerapan media Duell melalui metode kooperatif di kelas X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan. Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat dilihat bahwa hanya 1 siswa yang merespon kegiatan pembelajaran dengan kategori cukup, sebanyak 7 siswa mengkategorikan baik, dan sebanyak 26 siswa merespon kegiatan pembelajaran dengan kategori sangat baik.

Sehingga berdasarkan hasil analisis di atas, maka disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan media Duell melalui metode TGT yang dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan di kelas X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan berjalan dengan baik dan mendapat respon yang baik dari siswa.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini telah menjawab rumusan masalah pada bab I. Langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan telah sesuai dengan tahapan metode pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT), dimulai dari tahapan presentasi kelas, belajar dalam tim, pelaksanaan turnamen I, turnamen II, turnamen III, dan rekognisi tim (pemberian penghargaan).

Dari analisis data penelitian yang menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa ke arah positif dengan memunculkan aspek-aspek yang diharapkan serta respon siswa yang sangat baik terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, maka diambil kesimpulan bahwa media permainan Duell dapat diterapkan dengan metode kooperatif TGT pada siswa kelas X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan.

### Saran

1. Media Duell ini cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan materi ajar Konjugation untuk pembentukan kalimat sederhana dalam bentuk Präsens ataupun Perfekt.
2. Sebelum menerapkan media Duell dengan menggunakan metode kooperatif TGT pada

pembelajaran bahasa Jerman, guru sebaiknya telah melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap kemampuan bahasa Jerman tiap siswa sehingga pembagian kelompok dapat dilakukan secara adil dan seimbang. Di samping itu, guru juga harus mempersiapkan dengan baik dan mengecek kelengkapan setiap komponen-komponen pada media permainan Duell sebelum menerapkannya di kelas.

3. Dalam menerapkan media Duell dengan menggunakan metode kooperatif TGT, guru disarankan untuk melakukan persiapan yang matang guna mengantisipasi hal-hal di luar rencana seperti dalam hal pengelolaan waktu dan rencana cadangan apabila terdapat siswa yang tidak bisa hadir pada salah satu tahapan penerapan metode TGT.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bach, Gerhard. 1996. *Pädagogische Psychologie*. Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- Beck, Carmen, dkk. 2012. *Zwischendurch mal ... Spiele; Niveau A1 – B1*. Augsburg: Hueber Verlag.
- Chaer, Abdul. 2011. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dvořáková, Dana. 2007. *Spiele im Deutschunterricht*. Brünn: Masaryk-Universität.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hoffmann, Ilka. 2016. *Erfolgreich mit Neuen Medien!*. Frankfurt am Main: Zarbock.
- Moeleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Pfau dan Schmid. 2014. *22 Brettspiele; Deutsch als Fremdsprache*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Sanjaya Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slavin, Robert E. 2016. *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprahatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran; Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

**DIE ANWENDUNG DER UNTERRICHTSMEDIEN "DUELL" MIT DER KOOPERATIVEN LERNMETHODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) FÜR DIE SCHÜLER IN DER KLASSE X MIPA 7 SMAN 2 BANGKALAN**

**Firdiana Nurachmawati**

Pädagogische Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von Surabaya  
E-Mail: firdifirdiana@gmail.com

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

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

**Auszug**

Die Nutzung der Medien und bestimmte Methode in dem Lernprozess ist eine Bemühung, die vom Lehrer gemacht werden kann, um Lernaktivitäten interessanter, verständlicher, und die Lernergebnisse sinnvoller zu werden. Eine Unterrichtsmedien, die im Deutsch Sprachlernen anwenden werden kann, ist die Medien *Duell*. *Duell* ist eine Spiel-basierte Medien, die zwei Parteien in einer Konkurrenz beinhaltet. Deshalb wird die kooperative Lernmethode TGT benutzt, um die Anwendungsprozess zu unterstützen. Die Probleme dieser Forschung: „Wie sind die Aktivitäten der Schüler wenn die Unterrichtsmedien *Duell* mit der kooperativen Lernmethoden TGT angewandt wird“ und „Wie sind die Reaktionen der Schüler auf die Anwendungsprozess von der Unterrichtsmedien *Duell* mit der kooperativen Lernmethoden TGT“. Die Ziele dieser Forschung sind, die Aktivitäten der Schüler im Anwendungsprozess der Unterrichtsmedien *Duell* mit der kooperativen Methode TGT beschreiben und die Reaktionen der Schüler auf die Anwendungsprozess der Unterrichtsmedien *Duell* mit der kooperativen Methode TGT erkennen. Diese Forschung benutzt qualitative Methode mit beschreibenden Ansatz, und Die Daten dieser Forschung sind die Beobachtung von den Schülern-Aktivitäten im Unterrichtsprozess und auch die Ergebnisse der Schüler Fragebogen Füllung. Die Ergebnisse der Forschung durch das Beobachtungsblatt und den Fragebogen zeigen, dass bei der Anwendung der Unterrichtsmedien *Duell* mit der kooperativen Lernmethode TGT die Schüler nicht nur die Fragen richtig antworten können, sondern auch an der Task-Gruppe aktiv beteiligen. Also kann gefolgert werden, dass das Medien-Spiel *Duell* mit der kooperativen Methode als eine Alternative in den deutschen Sprachlernaktivitäten werden kann, insbesondere für das Lernen über Konjugation des Verbs und einfache deutsche Sätze schreiben.

**Stichwörter** : Medien-Spiele *Duell*, die kooperative Lernmethode TGT, die Konjugation des deutschen Verbs

**Abstract**

The use of the media and certain methods in the learning process is one of efforts that can be done by teacher to make learning activities more attractive, easier to understand, and to be more meaningful. One of media that can be used to support German language learning activities is media *Duell*. *Duell* is a media game-based that involves two parties in a competition. Therefore the cooperative learning methods Teams Games Tournament (TGT) is being used to support its application. The problem in this research are "How the activities of the students when the implementation media *Duell* with cooperative method TGT" and "How students response to the implementation of media *Duell* with cooperative method TGT". So the purposes of this study are to describe the activities of the students and to know the students' responses related to the implementation of media *Duell* with cooperative method TGT. The method used is qualitative method with descriptive approach, data from this research is the student activity's observation and the results of students' questionnaires. The results of research through the observation sheets and questionnaires indicate that with the implementation of media *Duell* with cooperative method TGT in German language learning activities, students are not only able to answer questions related to learning materials, but also to participate actively in the group. So it can be concluded that the implementation of media *Duell* cooperative method TGT can be one of the alternative efforts for German language learning, especially for learning about verb conjugation and writing simple sentences in German.

**Keywords:** media game-based *Duell*, cooperative learning method TGT, German verb conjugation.

## HINTERGRUND

Deutsch Unterricht ist ein besonderes Schulfach, das in der High-School-Bildungsniveau unterrichtet wird. Im Deutsch Unterricht gibt es normalerweise vier Fähigkeiten, die von den Schüler gelernt werden müssen. Sie sind Hörverstehen, Sprechfertigkeit, Leseverstehen, und Schreibfertigkeit. Die Fähigkeiten werden von den Schüler gut beherrschen sollen, damit der Lernprozess gut ablaufen kann.

Natürlich gibt es immer Probleme im Lernprozess des Deutsch Unterrichts, sowie der Mangel an Begeisterung der Schüler im Lernprozess, so dass die Lernmaterialien nicht optimal zugestellt werden können. Deshalb muss der Deutsch Lehrer irgendwas durch die Lernmethode oder die Unterrichtsmedien tun, um das Interesse den Schüler zu erhöhen.

Die Anwendung der Unterrichtsmedien im Lernprozess kann eine gute Anstrengung, um die Aufmerksamkeit und das Interesse der Schüler zu gewinnen. Wie von Hamalik (2008), dass der Unterricht mit der Hilfe von der Medien nicht nur interessanter, mehr konkret, verständlicher werden sondern auch ein sinnvolles Lernergebnis machen will.

Die ausgewählte Unterrichtsmedien *Duell* ist eine Spiel-basierte Medien, die die Aufmerksamkeit und die Konzentration den Schüler erhöhen kann. Wie die Rolle der Unterrichtsmedien, die richtige Anwendung der Lernmethode kann auch die Erreichung von Kompetenzen oder Lernziele zu erleichtern. Die kooperative Lernmethode TGT wird ausgewählt, denn sie ermöglicht die Schüler ein Spiel mit anderen Teammitgliedern zu spielen, um Extra-Punkte für ihr Team zu verdienen. Diese competitive Haltung zwischen den Gruppen, die es während des Lernprozess mit der kooperativen Lernmethode TGT gibt, wird die erfolgreiche Umsetzung von Medien unterstützen.

Wegen den Gründe oben, wird diese Forschung danach "Die Anwendung der Unterrichtsmedien "Duell" mit der kooperativen Lernmethode Teams Games Tournament (TGT) für die Schüler in der Klasse X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan" genannt.

Also die Probleme dieser Forschung durch den beschriebenen Hintergrund sind "Wie sind die Aktivitäten der Schüler wenn die Unterrichtsmedien Duell mit der kooperativen Lernmethoden TGT angewandt wird" und "Wie sind die Reaktionen der Schüler auf die Anwendungsprozess von der Unterrichtsmedien Duell mit der kooperativen Lernmethoden TGT". So dass die Ziele dieser Forschung sind, die Aktivitäten der Schüler im

Anwendungsprozess der Unterrichtsmedien Duell mit der kooperativen Methode TGT beschreiben und die Reaktionen der Schüler auf die Anwendungsprozess der Unterrichtsmedien Duell mit der kooperativen Methode TGT erkennen.

Die Theorien, die in dieser Forschung benutzt wird, sind:

1. Unterrichtsprizipe  
Dimiyati und Mudjiono (1994) argumentieren, dass die Prinzipte des Unterrichts beinhalten die Aufmerksamkeit und Motivation, die Lebhaftigkeit, die direkte Beteiligung, die Wiederholung, die Herausforderung, die Rückkopplung, die Stärkung, und der individuelle Unterschied.
2. Unterrichtsmedien  
Unterrichtsmedien beinhaltet irgendwas, ob es ein Lernwerkzeug ist, oder die Umwelt und Tätigkeiten, die konditioniert werden, die Kentnisse zu erhöhen, die Haltung zu verändern, oder bestimmte Fähigkeiten bei den Schüler einzuprägen.
3. Unterrichtsmedien *Duell*  
Das Spiel *Duell* wird als eine Unterrichtsmedien für Deutsch Sprachlernen verwendet, insbesondere um das Verständnis der Schüler über die Konjugation des Verbs zu stärken.
4. Kooperatives Lernen  
Die Gründe der Nutzung vom kooperatives Lernen sind, Schülerleistungen und auch die andere positive Effekte erhöhen, die Intergruppenbeziehungen, Empfänglichkeit an einen Freund, die Zuversicht entwickeln können (Slavin: 2016).
5. Lernmethode *Teams Games Tournament* (TGT)  
In der Implementierung der Lernmethode TGT, der Schüler als der Vertreter seines Teams will mit dem Vertreter von anderem Team, der gleiche akademische Leistung hat, konkurrieren. (Slavin, 2016:163).

## METHODE

Diese Forschung benutzt qualitative Methode mit beschreibenden Ansatz. Qualitative Forschung wie das Argument von Bogdan und Taylor (in Moleong, 2014:4) ist eine Forschung, die beschreibende Daten in Form von geschriebener oder gesprochener Wörtern. Die Datenquelle dieser Forschung ist die Schüler in der Klasse X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan, die aus 34 Personen bestehen. Und die Daten sind die Ergebnisse der Schüleraktivität-Beobachtungsblätter und die Umfrageergebnisse von den Schülern über die Anwendung der Unterrichtsmedien *Duell* mit der kooperativen Lernmethode TGT.

Die Instrumente, die werden in dieser Forschung benutzt, sind das Schüleraktivität-Beobachtungsblatt und



der Fragebogen. Es gibt normalerweise vier Datenerfassungstechniken, sie sind Beobachtung, Interview, Dokumentation, und Verbindung/Triangulation (Sugiyono, 2014:225). Wegen der Art dieser Forschung ist qualitativ, also wird die Datensammlung in der natürlichen Einstellung mit der primäre Datenquelle und mit den Datenerfassungstechniken (systematische Beobachtung und Fragebogen) gemacht. Die Beobachtung wird systematisch durch die Beobachtung Leitlinien in Form einer Checkliste gebildet. Auf dem Fragebogen wollen die Schüler ihre Zustimmungsraten an eine Aussage bestimmen.

Nachdem die Daten bekommen worden haben, wird die Daten danach wie das Argument von Bogdan und Biklen (in Sugione, 2014) analysiert. Die Schritte bestehen aus, mit Daten arbeiten, Daten organisieren, Daten aussortieren, synthetisieren, Muster suchen und finden, etwas wichtig finden, und entscheiden, was für andere dargestellt werden können.

Die Forschung wird viermalige Sitzungen des Deutsch Unterrichts gemacht, deren Implementierungen mit den Schritte der kooperativen Lernmethode TGT angepasst werden.

## ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Diese Forschung findet viermal von 2. März bis 13. März 2017 statt. Im Donnerstag dauert der Unterricht eine Stunde lang in der 9. Schulzeit und im Montag dauert er zwei Stunden lang von der 5. bis 6. Schulzeit. Hier sind die Schritte des Deutschunterrichts in der Klasse X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan während die Anwendung der Unterrichtsmedien *Duell* mit der kooperativen Lernmethode TGT :

1. Präsentation in der Klasse; ist die direkte Bereitstellung der Unterrichtsmaterialien vom Lehrer.
2. Lernen in der Gruppe; es beginnt mit der Bildung der Gruppen und dann mit dem Gruppenarbeit.
3. 1. Turnier; das Spiel, das benutzt wird, ist der 1. Typ der Unterrichtsmedien *Duell*.
4. 2. Turnier; das Spiel, das benutzt wird, ist der 2. Typ der Unterrichtsmedien *Duell*.
5. 3. Turnier; das Spiel, das benutzt wird, ist der 3. Typ der Unterrichtsmedien *Duell*.
6. Anerkennung der Gruppen; Anerkennung wird als die Wertschätzung für jede Gruppe gegeben.

Bei der 1. Sitzung, gab der Beobachter Gesamtpunktzahl 19 von der maximalen Punktzahl 48. Also ist der Prozentpunkt von der Frequenz der bestehenden Aktivitäten 39,6%, die durch Bewertungskriterien Tabelle in der Kategorie genug ist. 8 Aspekte erhielten eine Punktzahl von 1, 1 Aspekte erhielten eine Punktzahl von 2, 3 Aspekte erhielten eine

Punktzahl von 3, und kein Aspekt erhielt maximale Punktzahl von 4.

Viele Aspekte in der 1. Sitzung erhielten nur eine Punktzahl von 1, denn in dieser Sitzung hat die Unterrichtsmedien *Duell* noch nicht angewandt und haben die Gruppen der Schüler auch noch nicht gebildet. So dass Aktivitäten im Zusammenhang mit der Unterrichtsmedien *Duell* und der kooperativen Lernmethode TGT nicht sahen. Aber die Schüler haben die Begeisterung gezeigt, hatten Mut die Aufgaben vom Lehrer zu arbeiten, und konnte Feedback an die Aufgaben der Freunde geben.

Bei der 2. Sitzung, von insgesamt 12 Aspekte erhielten 10 Aspekte davon eine Punktzahl von 3, 1 Aspekt erhielt eine Punktzahl von 4, und 1 Aspekt erhielt eine Punktzahl von 2. Es bedeutet, Gesamtpunktzahl, die vom Beobachter gegeben wurde, ist 36 von der maximalen Punktzahl 48. Also ist der Prozentpunkt von der Frequenz der bestehenden Aktivitäten 75%, die durch Bewertungskriterien Tabelle in der Kategorie gut ist. In dieser Sitzung hatte die Unterrichtsmedien *Duell* mit der Schritte der kooperativen Lernmethode TGT in der Klasse X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan angewandt. Alle Schüler konnten die Medien in Übereinstimmung mit den Regeln des Spiels gut verwenden, sie konnten auch ihre Meinung sehr gut ausdrücken wie wenn die Schüler die Frage über die Anleitungen stellten, sie konnten Feedback an die Meinung der Freunde geben. Aber die Schüler hatten noch nicht mit den Gruppenmitgliedern verdichtet haben, gibt es noch Mitglieder der Gruppe, die nicht an der Diskussion beteiligte oder in der Gruppe passiv zu sein.

Bei der 3. Sitzung, Gesamtpunktzahl wurde vom Beobachter 41 gegeben, von der maximalen Punktzahl 48. Also ist der Prozentpunkt von der Frequenz der bestehenden Aktivitäten 75%. Das folgende Ergebnis zeigt dass die Aktivitäten der Schüler während die Anwendung der Unterrichtsmedien *Duell* mit kooperativen Lernmethode TGT in der Kategorie sehr gut ist. 7 Aspekte erhielten eine Punktzahl von 3, und die fünf andere erhielten die maximale Punktzahl 4. Schüler konnten mit den Mitgliedern der Gruppe im Gruppenarbeit kooperieren, sie konnten die Zeit für die Gruppenarbeit sehr gut festlegen, so dass die Aufgaben rechtzeitig gesammelt wurden.

Bei der 4. Sitzung, von der maximalen Punktzahl 48 gab der Beobachter Punktzahl 44. 8 Aspekte erhielten die maximale Punktzahl 4 und 4 andere Aspekte erhielten die Punktzahl von 3. Im Aspekt nummer 10 verringerte die Punktzahl, die vorher 4 war. Denn es gab noch eine Gruppe, die das Spiel nicht fertig gemacht hat. Der Prozentpunkt von der Frequenz der bestehenden Aktivitäten bei der 4. Sitzung ist 39,6%, die durch Bewertungskriterien Tabelle in der Kategorie sehr gut ist. So kann es durch die Beobachtungsbogen zu sehen, dass

von der ersten Sitzung bis zum vierten Treffen der Beobachtung ständig zu. Die Aspekte, die für als der Maßstab des Erfolgs von die Anwendung der Unterrichtsmedien *Duell* mit der kooperativen Lernmethode TGT beobachtet werden, zeigen bei der 4. Sitzung sehr gutes Ergebnis.

Mittlerweile wird die Antwort auf die zweite Problem durch die Fragebögen erhalten. Die Fragebögen, die die Reaktionen der Schüler in der Klasse X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan auf dem Anwendungsprozess zu wissen benutzen, werden von 34 Schüler ausgefüllt. Die Ergebnisse der Fragebögen zeigen, gibt es nur einen Schüler, der Lernaktivitäten mit "genug" Kategorie reagiert. 7 Schüler reagieren die Lernaktivitäten mit "gut" Kategorie, und die 26 Schüler reagieren mit "sehr gut" Kategorie.

Also kann durch die folgende Ergebnisse gefolgert werden, dass der Anwendungsprozess der Unterrichtsmedien *Duell* mit der kooperativen Lernmethode TGT in der Klasse X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan gut lief und gute Reaktionen von der Schüler bekam.

## SCHLUSS

### Abschluss

Basierend auf den Ergebnissen der Forschung und der Diskussion hat diese Forschung die Formulierung des Problems in Kapitel I. Beantwortet. Der Lernprozess der Deutschunterricht hat mit der Schritte der kooperativen Lernmethode TGT angewandt, von der Präsentation in der Klasse, und dann Lernen in Gruppen, die Umsetzung des ersten Turniers, des zweiten Turniers, des dritten Turniers, bis Anerkennung der Gruppe.

Analyse von Forschungsdaten zeigen, gibt es bei der Schüler eine positive Änderung, durch die gewünschten Aspekte zu bringen. Daneben reagieren die Schüler auch sehr gut auf die Lernaktivitäten. Also kann gefolgert werden, dass die Unterrichtsmedien *Duell* mit der kooperativen Lernmethode TGT an die Schüler in der Klasse X MIPA 7 SMAN 2 Bangkalan angewandt werden kann.

### Vorschlag

1. Die Unterrichtsmedien *Duell* passen zu dem Deutschunterricht, insbesondere für Lernmaterialien über die Konjugation des Verbs und die Bildung einfache Sätze im Präsens oder Perfekt.
2. Vor der Anwendung der Unterrichtsmedien *Duell* mit der kooperativen Lernmethode TGT, soll der Lehrer die Deutschkenntnisse der Schüler wissen. So dass die Teilung der Gruppe kann fair und ausgewogen sein. Der Lehrer muss auch irgendwas darüber gut vorbereiten.

3. Während der Anwendung der Unterrichtsmedien *Duell* mit der kooperativen Lernmethode TGT, soll der Lehrer gute Vorbereitung machen, um die Dinge außerhalb des Plans zu überwinden.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bach, Gerhard. 1996. Pädagogische Psychologie. Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- Beck, Carmen, dkk. 2012. Zwischendurch mal ... Spiele; Niveau A1 – B1. Augsburg: Hueber Verlag.
- Chaer, Abdul. 2011. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dvořáková, Dana. 2007. Spiele im Deutschunterricht. Brünn: Masaryk-Universität.
- Hamalik, Oemar. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hoffmann, Ilka. 2016. Erfolgreich mit Neuen Medien!. Frankfurt am Main: Zarbock.
- Moeleong, Lexy J. 2014. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosdakarya.
- Pfau dan Schmid. 2014. 22 Brettspiele; Deutsch als Fremdsprache. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Sanjaya Wina. 2014. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Slavin, Robert E. 2016. Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suprahatiningrum, Jamil. 2016. Strategi Pembelajaran; Teori & Aplikasi. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyatno. 2009. Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.