

EFEKTIVITAS PERMAINAN BINGO DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 GEDANGAN

Oktaviani Endriyati

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

oktavianiendriyati@mhs.unesa.ac.id

Drs. Benny Herawanto S.,M.Psi

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas permainan Bingo dalam pembelajaran keterampilan berbicara peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan. Penelitian ini akan menjawab pertanyaan; Bagaimanakah Efektivitas Permainan Bingo dalam pembelajaran keterampilan berbicara peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan. Pada penelitian akan dijelaskan faktor- faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas belajar peserta didik. Serta bagaimana belajar dikatakan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang dilihat dari hasil angket. Subjek pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas X – MIPA 7 SMA Negeri 1 Gedangan, dengan jumlah responden 36 orang. Penelitian dilakukan 3 kali pertemuan. Pada pertemuan pembelajaran bahasa jerman dilakukan tanpa menggunakan permainan bingo. Pada pertemuan kedua pembelajaran bahasa jerman digabungkan dengan permainan bingo. Pada pertemuan terakhir peserta didik diberikan angket. Hasil penelitian ini diperoleh data bahwa permainan Bingo efektif digunakan untuk pembelajaran keterampilan berbicara. Lebih dari 50% dari jumlah responden yang mendukung bahwa permainan dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan berbicara. Hal tersebut dikarenakan permainan bingo yang menyenangkan dan menantang. Sehingga meningkatkan minat, motivasi, dan kecepatan pemahaman peserta didik. Namun permainan bingo juga memiliki kekurangan, yakni jika pendidik mengharapkan peserta didik mencatat hal- hal penting selama pembelajaran, maka permainan bingo tidak dapat digunakan. Hal ini dikarenakan peserta didik yang terlalu fokus pada permainan dibanding dengan pembelajaran.

Kata kunci : Permainan Bingo, Efektivitas, Keterampilan Berbicara, Bahasa Jerman.

ABSTRACT

The aim of this study is to see the effectiveness of Bingo games in learning the speaking skill of class X students of SMA 1 Gedangan. This study will answer the question; How is the Effectiveness of Bingo Games in learning speaking skills of class X students of SMA 1 Gedangan. In the study will be explained the factors that can affect the learning effectiveness

of students. And how learning is effective. This type of research is qualitative research which is seen from the results of the questionnaire. The subjects in this study were students of class X - MIPA 7 in SMA 1 Gedangan, with 36 respondents. The study was conducted three times. At German language learning meetings conducted without using bingo games. At the second meeting, German language learning was combined with bingo games. At the last meeting, students were given a questionnaire. The results of this study obtained data that Bingo games are effectively used for learning speaking skills. More than 50% of the respondents support that the game can be used for learning speaking skills. That is because the bingo game is fun and challenging. So as to increase the interest, motivation, and speed of understanding of students. But bingo games also have drawbacks, namely if the educator expects students to record important things during learning, then bingo games cannot be used. This is because students are too focused on the game compared to learning.

Keywords: Bingo Game, Effectiveness, Speaking Skills, German Language

PENDAHULUAN

Menurut kurikulum 2013 yang berlaku di sekolah saat ini, bahasa jerman merupakan salah satu mata pelajaran peminatan yang dapat ditempuh oleh peserta didik, aturan ini berlaku pada SMA Negeri 1 Gedangan. di SMA Negeri 1 Gedangan bahasa jerman yang merupakan mata pelajaran peminatan, sehingga bahasa jerman tidak diajarkan diseluruh kelas di SMA Negeri 1 Gedangan. Terdapat 6 kelas dari 11 kelas untuk kelas X yang diajarkan bahasa jerman, serta 1 kelas untuk kelas XI dan kelas XII yakni kelas Bahasa. Hal tersebut yang mendasari peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Gedangan. Kelas X dipilih karena jumlah kelas yang diajarkan bahasa jerman lebih banyak dibanding dengan kelas XI dan kelas XII.

Bahasa jerman memiliki 4 keterampilan yang diajarkan di sekolah yakni keterampilan menyimak “*Hörfertigkeit*”, menulis “*Schreibfertigkeit*”, membaca “*Lesefertigkeit*”, serta berbicara “*Sprechfertigkeit*” . Menurut Tarigan, keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang penting setelah keterampilan menyimak (1990). Saddhono menambahkan bahwa keterampilan

berbicara merupakan keterampilan yang harus sering dilatih, agar seseorang tersebut terampil berbicara (2014;56). Dari pernyataan tersebut keterampilan berbicara dipilih oleh peneliti.

Permainan Bingo yang merupakan strategi pembelajaran model *active learning* diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik serta menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Permainan Bingo digunakan untuk keterampilan berbicara karena fokus utama dari model pembelajaran aktif adalah menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran (Warsono dan Hariyanto;2012). Serta salah satu ciri seseorang terampil berbicara adalah seseorang tersebut aktif dalam pembelajaran (Saddhono dan Slamet; 2014)

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana efektivitas belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan untuk keterampilan berbicara dengan menggunakan permainan bingo. Serta batasan masalah pada penelitian ini adalah efektivitas penggunaan strategi pembelajaran dilihat dari hasil angket dan

kuisisioner peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan tema *andere vosrtellen*, kata kerja *präsenz*, dan permainan Bingo tipe *Review Bingo*. Tujuan masalah penelitian ini adalah mendeskripsikan efektivitas belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan untuk keterampilan berbicara dengan menggunakan permainan Bingo.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Menurut Bodgam dan Taylor (dalam setiyadi, 2006; 219) penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian deskriptif dimana hasil penelitian ini berupa kata- kata tertulis atau lisan dari hasil pengamatan. Artinya penelitian ini nantinya akan mendeskripsikan efektivitas permainan bingo dilihat dari proses belajar peserta didik saat pembelajaran keterampilan berbicara. Penelitian ini adalah penelitian model tindakan. Penelitian tindakan menurut Setiyadi (2006;232) adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu pendekatan atau keterampilan dalam proses belajar mengajar. Karena dalam penelitian ini akan membahas mengenai efektivitas permainan Bingo dalam keterampilan berbicara peserta didik dilihat dari proses belajar peserta didik, untuk itulah penelitian dengan model tindakan dipilih.

Instrumen pada penelitian ini adalah angket / kuisisioner yang diberikan kepada peserta didik. Angket penelitian ini memiliki 20 pertanyaan dengan tipe tertutup dan terbuka. Instrumen penelitian ini berisi tentang efektivitas belajar peserta didik yang diukur dari minat, perhatian, motivasi, kecerdasan, rasa percaya diri dan kesehatan fisik . Dari hasil angket yang diperoleh data

akan dianalisis menjadi bentuk deskripsi. Permainan Bingo dalam pembelajaran keterampilan berbicara dikatakan efektif apabila, pada nomor soal 3,4,5,6,9,10,13,17,18,19 jumlah jawaban sangat setuju dan nomor soal 1,2,7,8,11,12,14,15,16,20 jumlah jawaban sangat tidak setuju diatas 50%. Kemudian apabila pada nomor soal 3,4,5,6,9,10,13,17,18,19 jumlah jawaban sangat tidak setuju dan nomor soal 1,2,7,8,11,12,14,15,16,20 jumlah jawaban sangat setuju diatas 50% maka permainan Bingo dalam pembelajaran keterampilan berbicara dianggap tidak efektif. Serta jika nomor soal 3,4,5,6,9,10,13,17,18,19 jumlah jawaban setuju dan nomor soal 1,2,7,8,11,12,14,15,16,20 jumlah jawaban tidak setuju diatas 50% maka permainan bingo dalam pembelajaran keterampilan berbicara dianggap kurang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan 3 kali pertemuan dengan rincian pada pertemuan 1 peserta didik belajar bahasa jerman tanpa diberikan permainan bingo, pada pertemuan 2 peserta didik belajar bahasa jerman dengan menggunakan permainan bingo, serta pada pertemuan terakhir atau pertemuan 3 peserta didik diberikan kuisisioner untuk mengetahui efektivitas permainan bingo. Berikut merupakan hasil dari penelitian;

No	Aspek yang diukur	indikator	Nomor soal Positif	Hasil responden	Nomor soal Negatif	Hasil responden
	Minat					

1	Keterampilan	Menyukai pembelajaran yang menyenangkan	5	SS; 23 S; 11 TS; 1 ST S; 1	8	SS; 1 S; 3 TS; 19 ST S; 13
2		Menunjukkan respon yang positif	6	SS; 16 S; 15 TS; 5 ST S; 0	2	SS; 0 S; 1 TS; 17 ST S; 18
Perhatian						
3	Perhatian	Konsentrasi saat pembelajaran	9	SS; 17 S; 11 TS; 8 ST S; 0	12	SS; 1 S; 5 TS; 13 ST S; 17
Motivasi						
4	Aktif	Menjawab pertanyaan	4	SS; 16 S; 19 TS; 1 ST S; 0	20	SS; 0 S; 4 TS; 18 ST S; 14

5		Aktif mengikuti pembelajaran	10	SS; 8 S; 13 TS; 12 ST S; 3	16	SS; 0 S; 3 TS; 21 ST S; 12
6		Mencatat penjelasan pendidik	3	SS; 6 S; 11 TS; 19 ST S; 0	14	SS; 0 S; 20 TS; 12 ST S; 4
Kecerdasan						
7	Keinginan belajar	Belajar diluar jam pelajaran	18	SS; 8 S; 14 TS; 14 ST S; 0	7	SS; 1 S; 4 TS; 25 ST S; 6
8	Pemahaman	Kecepatan dalam memahami materi	17	SS; 13 S; 18 TS; 5 ST S; 0	11	SS; 0 S; 0 TS; 18 ST S; 18
Rasa Percaya Diri						

9	Keb erani an	Beran i meny ampai kan gagas annya	13	SS; 13 S; 17 TS; 6 ST S; 0	15	SS; 0 S; 3 TS; 24 ST S; 9
Kesehatan Fisik						
10	Kese hata n	Sema ngat	19	SS; 15 S; 18 TS; 2 ST S; 1	1	SS; 0 S; 0 TS; 16 ST S; 20
Jumlah					SS	138
					S	189
					TS	256
					ST S	136

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bingo efektif digunakan untuk keterampilan berbicara peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan. Lebih dari 50% untuk aspek menyukai pembelajaran yang menyenangkan, menunjukkan respon positif, konsentrasi saat pembelajaran, menjawab pertanyaan, aktif mengikuti pembelajaran, belajar diluar jam pelajaran, kecepatan dalam memahami materi, berani menyampaikan gagasan, serta semangat. Pada aspek mencatat penjelasan pendidik kurang dari 50% peserta didik yang mendukung pernyataan tersebut. Hal tersebut dikarenakan peserta didik yang terlalu fokus pada permainan, serta waktu yang tersedia terbatas.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian mengenai efektivitas permainan dalam pembelajaran keterampilan belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan dapat disimpulkan bahwa permainan bingo termasuk kedalam kriteria efektif. Hasil data dari seluruh aspek, sebagai berikut ; lebih dari 50% untuk aspek menyukai pembelajaran yang menyenangkan, menunjukkan respon positif, konsentrasi saat pembelajaran, menjawab pertanyaan, aktif mengikuti pembelajaran, belajar diluar jam pelajaran, kecepatan dalam memahami materi, berani menyampaikan gagasan, serta semangat. Pada aspek mencatat penjelasan pendidik kurang dari 50% peserta didik yang mendukung pernyataan tersebut. Hal tersebut dikarenakan peserta didik yang terlalu fokus pada permainan, serta waktu yang tersedia terbatas.

Dilihat dari kesimpulan tersebut artinya permainan bingo efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Namun perlu juga digaris bawahi apabila pendidik mengharapkan peserta didik mencatat penjelasan pendidik, maka permainan bingo tidak cocok digunakan. Serta ketika pendidik berfokus pada satu kelompok maka kelompok lain tidak akan memperhatikan dan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Penjelasan yang kurang mendetail sehingga membuat beberapa peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran dan tata cara permainan.

SARAN

Dari hasil penelitian mengenai efektivitas permainan bingo dalam pembelajaran keterampilan berbicara peserta didik kelas

X SMA Negeri 1 Gedangan, maka peneliti menyarankan;

1. Penggunaan model pembelajaran yang variatif hendaknya senantiasa digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mengikuti pembelajaran.

2. Permainan bingo dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jerman.

DAFTAR PUSTAKA

A. M, Sadiman. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Alizamar. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran; Implementasi dalam Bimbingan Kelompok Belajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta; Media Akademi.

Arsa, I PUTU SUKA.2015. *Belajar dan Pembelajaran Strategi Belajar Yang Menyenangkan*. Yogyakarta; Media Akademi

Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Beutler, Zita. 2012. *Schlüsselkompetenzen für aktive BürgerInnenschaft; Handbuch für die Sekundarstufe*,(Online), (http://www.demokratiezentrum.org/fileadmin/media/Bildung/Methodisch-Didaktisches/M%C3%B6glichkeiten%20der%20Vermittlung/Voice_schuelerorientierte_Lehrmethoden.pdf , diakses pada 24 November 2018)

Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Darmadi. 2018. *Asyiknya belajar sambil bermain*. Online: Guepedia Publisher

Edrová, Kateřina. 2015. *Die Förderung der Fertigkeit Sprechen im DaF-Unterricht*. Tesis yang diterbitkan. Brunn: MASARYK-UNIVERSITÄT, PÄDAGOGISCHE FAKULTÄT, Lehrstuhl für deutsche Sprache und Literatur.

Ferrary, Alexandra. 2013. *77 Motivierende Unterrichtseinstiege für die Grundschule*. (Online), (https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/uni_methode/bingo/, diakses 22.11.18)

Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta; Pt Bumi Aksara

Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama

Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Karwono, Heni Mularsi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran; Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok; Rajagrafindo Persada.

Keraf, Gorys. 1997. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Kompri. 2017. *Belajar; Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta; Media Akademi.

Lizziepinard. 2015. *Reflections of an English Language Teacher*, (Online), (<https://reflectiveteachingreflectivelearning.com/2015/01/26/speaking-bingo/>, diakses pada 22 November 2018)

- Mustafa, Zainal. 2009. Mengurai Variabel hingga Instrumentasi. Yogyakarta; Graha Ilmu
- Ratumanan, Tanwey Gerson. 2015. Belajar Dan Pembelajaran Serta Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya. Yogyakarta: Pensil Komunika
- Saddhono, Kundharu dan Slamet. 2014. Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia; Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Semiawan, Conny R. 2002. Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Pendidikan Usian Dini. Jakarta : PT. Prenhallindo
- Setiyadi, Bambang. 2006. Metode penelitian untuk pengajaran bahasa asing pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Silberman, Melvin L. 2013. Active Learning "101 cara belajar siswa aktif". Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2007. Penelitian Dan Penilaian Pendidikan. Bandung: sinar baru algensindo.
- Sudjana, Nana dan Wari Suwariyah. 1991. Model- Model Mengajar CBSA. Bandung: CV Sinar Baru Offset
- Sukmadinata, Nana Syaodih dan Erliany Syaodih. 2012. Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung ; PT Refika Aditama.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. Metode penelitian pendidikan. Bandung; program pasca sarjana universitas pendidikan indonesia dan PT Remaja Rosdakarya
- Sutikno, M. S., 2005. Pembelajaran Efektif: Apa dan bagaimana Mengupayakannya?. Mataram; NTP Press.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. Berbicara sebagai Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Thobroni. 2016. Belajar Dan Pembelajaran Teori dan Praktik. Yogyakarta; Ar-Ruz Media
- W.S, Winkle. 1989. Psikologi Pengajaran. Jakarta: Gramedia
- Warsono dan Hariyanto. 2012. Pembelajaran Aktif. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Wicaksono, Andri dan Ahmad Subhan Roza. 2015. Teori Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: Garudhawaca
- Yaumi, Muhammad. 2014. Prinsip- Prinsip Desain Pembelajaran; Disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua. Jakarta; Kencana

**Effektivität von Bingo-Spielen in Sprechfertigkeiten Lernen der Klasse X Schüler von
SMA 1 Gedangan
Oktaviani Endriyati**

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

oktavianiendriyati@mhs.unesa.ac.id

Drs. Benny Herawanto S.,M.Psi

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

AUSZUG

Diese Forschung zielt darauf ab, die Effektivität von Bingospielen beim Erlernen der Sprechfertigkeiten von Schülern der Klasse X von SMA 1 Gedangan zu untersuchen. Diese Forschung wird die Frage beantworten; Wie ist die Effektivität von Bingo-Spielen beim Erlernen der Sprechfertigkeiten von Schülern der Klasse X von SMA 1 Gedangan? In der Forschung werden die Faktoren erläutert, die die LernEffektivität der Schüler beeinflussen können. Und wie effektiv Lernen ist. Bei dieser Art von Forschung handelt es sich um qualitative Forschung, die sich aus den Ergebnissen des Fragebogens ergibt. Die Probanden dieser Forschung waren Schüler der Klasse X - MIPA 7 in SMA 1 Gedangan mit 36 Befragten. Die Forschung wurde dreimal durchgeführt. Bei deutschen Sprachlernsitzen ohne Bingospiele. Beim zweiten Treffen wurde das Erlernen der deutschen Sprache mit Bingospielen kombiniert. Beim letzten Treffen erhielten die Schüler einen Fragebogen. Die Ergebnisse dieser Forschung ergaben, dass Bingospiele effektiv zum Erlernen von Sprechfertigkeiten verwendet werden. Mehr als 50% der Befragten befürworten, dass das Spiel zum Erlernen von Sprechfertigkeiten verwendet werden kann. Das ist, weil das Bingospiel Spaß macht und herausfordernd ist. Um das Interesse, die Motivation und das Verstehen der Schüler zu steigern. Bingospiele haben jedoch auch Nachteile: Wenn der Erzieher erwartet, dass Schüler während des Lernens wichtige Dinge aufzeichnen, können Bingospiele nicht verwendet werden. Dies liegt daran, dass die Schüler im Vergleich zum Lernen zu sehr auf das Spiel konzentriert sind.

Schlüsselwörter: Bingospiel, Effektivität, Sprechfertigkeiten, deutsche Sprache

ABSTRACT

The aim of this study is to see the effectiveness of Bingo games in learning the speaking skill of class X students of SMA 1 Gedangan. This study will answer the question; How is the Effectiveness of Bingo Games in learning speaking skills of class X students of SMA 1 Gedangan. In the study will be explained the factors that can affect the learning effectiveness of students. And how learning is effective. This type of research is qualitative research which is seen from the results of the questionnaire. The subjects in this study were students of class

X - MIPA 7 in SMA 1 Gedangan, with 36 respondents. The study was conducted three times. At German language learning meetings conducted without using bingo games. At the second meeting, German language learning was combined with bingo games. At the last meeting, students were given a questionnaire. The results of this study obtained data that Bingo games are effectively used for learning speaking skills. More than 50% of the respondents support that the game can be used for learning speaking skills. That is because the bingo game is fun and challenging. So as to increase the interest, motivation, and speed of understanding of students. But bingo games also have drawbacks, namely if the educator expects students to record important things during learning, then bingo games cannot be used. This is because students are too focused on the game compared to learning.

Keywords: Bingo Game, Effectiveness, Speaking Skills, German Language

HINTERGRUND

Gemäß dem Lehrplan von 2013, der heute an Schulen gilt, ist Deutsch eines der Spezialisierungsfächer, die von Schülern besucht werden können. Diese Regel gilt für SMA Negeri 1 Gedangan. in SMA Negeri 1 Gedangan deutscher Sprache ist einem Spezialisierungsfach, so wird in SMA Negeri 1 Gedangan nicht in allen Klassen Deutsch unterrichtet. Es gibt 6 Klassen aus 11 Klassen für die Klasse X, die Deutsch unterrichtet werden, sowie eine Klasse für die Klassen XI und XII, nämlich die Sprachklasse. Dies ist, was den Forschern von SMA Negeri 1 Gedangan zugrunde liegt. Die Klasse X wird gewählt, weil im Vergleich zu den Klassen XI und XII mehr Klassen auf Deutsch unterrichtet werden.

Deutsch hat 4 Fähigkeiten, die in der Schule unterrichtet werden, nämlich Hörenverstehen, Schreibfertigkeit, Leseverstehen und Sprechfertigkeit. Laut Tarigan sind Sprechfertigkeiten wichtige Fähigkeiten nach dem Zuhören (1990). Saddhono fügte hinzu, dass

Sprechfertigkeiten Fertigkeiten sind, die oft trainiert werden müssen, damit jemand sprechen kann (2014; 56). Aus der Aussage wurden die Sprechfertigkeiten vom Forscher ausgewählt.

Von Bingospielen, bei denen es sich um aktive Lernmodell-Lernstrategien handelt, wird erwartet, dass sie die Sprechfertigkeiten der Schüler verbessern und die Lernaktivität der Schüler erhöhen können. Bingospiele werden für Sprechfertigkeiten eingesetzt, da das aktive Lernmodell vor allem darauf abzielt, die Schüler aktiver zu lernen (Warsono und Hariyanto; 2012). Und eines der Merkmale eines Sprechers ist, dass jemand aktiv lernt (Saddhono und Slamet; 2014).

Die Formulierung des Problems in dieser Forschung ist, wie die Schüler von SMA 1 Gedangan lernen, Schüler der Klasse X für das Sprechen mit Bingospielen zu nutzen. Neben der Einschränkung des Problems in dieser Forschung ist die Effektivität des Einsatzes von Lernstrategien anhand der Ergebnisse von Fragebögen und Studentenfragebögen nach Behandlung mit anderen vorstellenden Themen, Verben und

Bingo-Spielen zu bewerten. Das Problem dieser Forschung besteht darin, die Effektivität von Lernenden der Klasse X von SMA 1 Gedangan für das Sprechen mit Bingospielen zu beschreiben.

METHODE

Diese Forschung verwendet Forschungsmethode mit einem qualitativen Ansatz. Laut Bodgam und Taylor (in Setiyadi, 2006; 219) ist qualitative Forschung eine Art beschreibende Forschung, bei der die Ergebnisse dieser Forschung in Form von Worten oder mündlichen Worten aus den Beobachtungsergebnissen vorliegen. Dies bedeutet, dass diese Forschung die Effektivität von Bingospielen beschreibt, die aus dem Lernprozess der Schüler beim Erlernen der Sprechfertigkeit gesehen werden. Diese Forschung ist eine Aktionsmodellforschung.

Aktionsforschung nach Setiyadi (2006; 232) ist eine Forschung, die darauf abzielt, einen Ansatz oder eine Fähigkeit im Lehr- und Lernprozess zu entwickeln. Da in dieser Forschung die Effektivität von Bingospielen in Bezug auf die Sprachkenntnisse der Schüler aus dem Lernprozess der Schüler besprochen wird, wird aus diesem Grund die Forschung anhand von Aktionsmodellen ausgewählt.

Das Instrument in dieser Forschung ist ein Fragebogen / Fragebogen für Studenten. Der Fragebogen dieser Forschung enthält 20 geschlossene und offene Fragen. Das Instrument dieser Forschung beinhaltet die Effektivität des Lernens der Schüler, gemessen an Interesse, Aufmerksamkeit, Motivation, Intelligenz, Selbstvertrauen und körperlicher Gesundheit. Die Ergebnisse des Fragebogens werden in

einem Beschreibungsbogen ausgewertet. Bingospiele beim Erlernen von Sprechfertigkeiten gelten als effektiv, wenn auf der Frage Nr. 3,4,5,6,9,10,13,17,18,19 die Anzahl der Antworten stark übereinstimmt und die Anzahl der Fragen 1,2,7,8,11,12, 14,15,16,20 die Anzahl der Antworten stimmt mit über 50% überhaupt nicht überein. Wenn dann in der Frage Nr. 3,4,5,6,9,10,13,17,18,19 die Anzahl der Antworten nicht zutreffend ist und die Anzahl der Fragen 1,2,7,8,11,12,14,15,16, Wenn die Anzahl der Antworten bei über 50% stark übereinstimmt, wird das Bingo-Spiel beim Erlernen der Sprechfertigkeiten als ineffektiv angesehen. Wenn die Fragenummer 3,4,5,6,9,10,13,17,18,19 ist, stimmt die Anzahl der Antworten überein und die Anzahl der Fragen 1,2,7,8,11,12,14,15,16,20 der Anzahl der Antworten Wenn Sie über 50% nicht einverstanden sind, wird das Bingospiel beim Erlernen der Sprechfertigkeiten als weniger effektiv betrachtet.

ERGEBNISSE UND DISKUTION

Diese Forschung wurde dreimal mit Details während des Treffens durchgeführt: 1 Schüler lernten Deutsch ohne ein Bingospiel, 2 Schüler lernten Deutsch mit Bingospielen und beim letzten Treffen oder Treffen 3 erhielten Fragebogen, um die Effektivität von Bingospielen zu ermitteln. Das Folgende sind die Ergebnisse der Forschung;

N u m m er	Ge mes ene Asp ekte	Anze ige	Posi tive e Fra gen nu mm er	Er ge bn iss e de r Be	Neg ativ e Fra gen nu mm er	Er ge bn iss e de r Be

				frage n		frage n
Interesse						
1	Inter esse	Spaß beim Lern en habe n	5	SS ; 23 S; 11 TS ; 1 ST S; 1	8	SS ; 1 S; 3 TS ; 19 ST S; 13
2		Zeigt e eine posit ive Ant wort	6	SS ; 16 S; 15 TS ; 5 ST S; 0	2	SS ; 0 S; 1 TS ; 17 ST S; 18
Aufmerksamkeit						
3	Auf mer ksa mke it	Kon zentr ation beim Lern en	9	SS ; 17 S; 11 TS ; 8 ST S; 0	12	SS ; 1 S; 5 TS ; 13 ST S; 17
Motivation						

4	Akti v	Frag en bean twort en	4	SS ; 16 S; 19 TS ; 1 ST S; 0	20	SS ; 0 S; 4 TS ; 18 ST S; 14
5		Akti v beim Lern en	10	SS ; 8 S; 13 TS ; 12 ST S; 3	16	SS ; 0 S; 3 TS ; 21 ST S; 12
6		Beac hten Sie die Erkl ärung des Erzie hers	3	SS ; 6 S; 11 TS ; 19 ST S; 0	14	SS ; 0 S; 20 TS ; 12 ST S; 4
Intelligenz						
7	Der Wu nsch zu lern en	Lern en Sie auße rhalb der	18	SS ; 8 S; 14	7	SS ; 1 S; 4

	belajar	Unterrichtsstunden		TS ;14 ST S;0		TS ; 25 ST S; 6
8	Verstehen	Geschwindigkeit beim Verstehen von Material	17	SS ; 13 S; 18 TS ; 5 ST S; 0	11	SS ; 0 S; 0 TS ; 18 ST S; 18
Vertrauen						
9	Mut	Wagen Sie, seine Ideen zu vermitteln	13	SS ; 13 S; 17 TS ; 6 ST S; 0	15	SS ; 0 S; 3 TS ; 24 ST S; 9
Körperliche Gesundheit						
10	Gesundheit	Gesundheit	19	SS ; 15 S; 18 TS ; 2 ST S; 1	1	SS ; 0 S; 0 TS ; 16 ST S; 20

Betrag					SS	138
					S	189
					TS	256
					STS	136

Die Ergebnisse zeigten, dass effektive Bingospiele für Sprachfähigkeiten von Schülern der Klasse X von SMA 1 Gedangan eingesetzt wurden. Mehr als 50% für Aspekte des sympathischen Lernens, positive Reaktionen, Konzentration während des Lernens, Beantwortung von Fragen, aktive Teilnahme am Lernen, Lernen außerhalb der Schulzeiten, Materialverstehen, Mut zu Ideen und Enthusiasmus. In dem erwähnten Aspekt erklärt der Erzieher, dass weniger als 50% der Studenten die Aussage befürworten. Dies liegt daran, dass sich die Schüler zu sehr auf das Spiel konzentrieren und die zur Verfügung stehende Zeit begrenzt ist.

SCHLUSS

ABSCHLUSS

Basierend auf Untersuchungen zur Effektivität des Spiels beim Erlernen der Lernfähigkeiten von Schülern der Klasse X von SMA 1 Gedangan kann gefolgert werden, dass Bingospiele in die effektiven Kriterien einbezogen werden. Ergebnisse der Daten aus allen Aspekten wie folgt; mehr als 50% für Aspekte des sympathischen Lernens, positive Reaktionen, Konzentration während des Lernens, Beantwortung von Fragen, aktive Teilnahme am Lernen, Lernen außerhalb

der Schulzeiten, Materialverstehen, Mut zu Ideen und Enthusiasmus. In dem erwähnten Aspekt erklärt der Erzieher, dass weniger als 50% der Studenten die Aussage befürworten. Dies liegt daran, dass sich die Schüler zu sehr auf das Spiel konzentrieren und die zur Verfügung stehende Zeit begrenzt ist.

Aus diesen Schlussfolgerungen ergibt sich, dass Bingospiele effektiv zum Erlernen von Sprechfertigkeiten eingesetzt werden. Es sollte jedoch auch betont werden, dass der Erzieher erwartet, dass die Schüler die Erklärung des Erziehers aufzeichnen. Dann ist das Bingospiel nicht für die Verwendung geeignet. Wenn sich die Pädagogen auf eine Gruppe konzentrieren, werden die anderen Gruppen nicht aufpassen und die Klassenatmosphäre wird nicht förderlich sein. Die Erklärung ist weniger detailliert, so dass einige Schüler Schwierigkeiten haben, die Lern- und Spielabläufe zu verstehen.

VORSCHLAG

Aus den Ergebnissen der Forschung zur Effektivität von Bingospielen beim Erlernen der Sprechfertigkeiten von Schülern der Klasse X von SMA 1 Gedangan schlugen die Forscher vor;

1. Die Verwendung eines abwechslungsreichen Lernmodells sollte immer dazu dienen, den Schülern zu helfen, das Lernen zu verstehen und zu verfolgen.
2. Bingospiele können als Lernmodelle für das Erlernen der deutschen Sprache verwendet werden.
3. Bei der Verwendung von Bingo-Spielen als Variation von Lernmodellen sollten Pädagogen den Regeln und Verfahren für

die Beantwortung der richtigen Fragen mehr Aufmerksamkeit schenken, so dass es nicht den Eindruck gibt, nur eine Gruppe zu betrachten.

4. Wenn Bingospiele als Lernmodelle verwendet werden, muss sich die Beherrschung der Klasse auf die gesamte Gruppe konzentrieren.

5. Es ist eine detaillierte Erläuterung der Spielabläufe erforderlich, damit es zu keinem Missverständnis der Schüler kommt, das den Erzieher dazu bringt, das Spielverfahren erneut zu wiederholen.

BIBLIOGRAPHY

A. M, Sadiman. 2014. Interaksi & Motivasi Belajar mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Alizamar. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran; Implementasi dalam Bimbingan Kelompok Belajar di Perguruan Tinggi. Yogyakarta; Media Akademi.

Arsa, I PUTU SUKA.2015. Belajar dan Pembelajaran Strategi Belajar Yang Menyenangkan. Yogyakarta; Media Akademi

Aunurrahman. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta

Beutler, Zita. 2012. Schlüsselkompetenzen für aktive BürgerInnenschaft; Handbuch für die Sekundarstufe,(Online), (http://www.demokratiezentrum.org/fileadmin/media/Bildung/Methodisch-Didaktisches/M%C3%B6glichkeiten%20der%20Vermittlung/Voice_schuelerorientierte_Lehrmethoden.pdf , diakses pada 24 November 2018)

- Budiningsih, Asri. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi. 2018. Asyiknya belajar sambil bermain. Online: Guepedia Publisher
- Edrová, Kateřina. 2015. Die Förderung der Fertigkeit Sprechen im DaF-Unterricht. Tesis yang diterbitkan. Brünn: MASARYK-UNIVERSITÄT, PÄDAGOGISCHE FAKULTÄT, Lehrstuhl für deutsche Sprache und Literatur.
- Ferrary, Alexandra. 2013. 77 Motivierende Unterrichtsentscheidungen für die Grundschule. (Online), (https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/uni_methode/bingo/, diakses 22.11.18)
- Hamalik, Oemar. 2007. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta; Pt Bumi Aksara
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2010. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Refika Aditama
- Hosnan. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Karwono, Heni Mularsi. 2017. Belajar dan Pembelajaran; Serta Pemanfaatan Sumber Belajar. Depok; Rajagrafindo Persada.
- Keraf, Gorys. 1997. Diksi dan Gaya Bahasa. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kompri. 2017. Belajar; Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya. Yogyakarta; Media Akademi.
- Lizziepinard. 2015. Reflections of an English Language Teacher, (Online), (<https://reflectiveteachingreflectivelearning.com/2015/01/26/speaking-bingo/>, diakses pada 22 November 2018)
- Mustafa, Zainal. 2009. Mengurai Variabel hingga Instrumentasi. Yogyakarta; Graha Ilmu
- Ratumanan, Tanwey Gerson. 2015. Belajar Dan Pembelajaran Serta Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya. Yogyakarta: Pensil Komunika
- Saddhono, Kundharu dan Slamet. 2014. Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia; Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Semiawan, Conny R. 2002. Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Pendidikan Usian Dini. Jakarta : PT. Prenhallindo
- Setiyadi, Bambang. 2006. Metode penelitian untuk pengajaran bahasa asing pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Silberman, Melvin L. 2013. Active Learning “101 cara belajar siswa aktif”. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2007. Penelitian Dan Penilaian Pendidikan. Bandung: sinar baru algensindo.
- Sudjana, Nana dan Wari Suwariyah. 1991. Model- Model Mengajar CBSA. Bandung: CV Sinar Baru Offset
- Sukmadinata, Nana Syaodih dan Erliany Syaodih. 2012. Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung ; PT Refika Aditama.
- Sukmadinata, Nana syaodih. 2005. Metode penelitian pendidikan. Bandung; program

pasca sarjana universitas pendidikan indonesia dan PT Remaja Rosdakarya

Sutikno, M. S., 2005. Pembelajaran Efektif: Apa dan bagaimana Mengupayakannya?. Mataram; NTP Press.

Tarigan, Henry Guntur.1994.Berbicara sebagai Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Thobroni.2016. Belajar Dan Pembelajaran Teori dan Praktik. Yogyakarta; Ar-Ruz Media

W.S, Winkle.1989. Psikologi Pengajaran. Jakarta: Gramedia

Warsono dan Hariyanto. 2012. Pembelajaran Aktif. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA

Wicaksono, Andri dan Ahmad Subhan Roza. 2015. Teori Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: Garudhawaca

Yaumi, Muhammad. 2014. Prinsip- Prinsip Desain Pembelajaran; Disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua. Jakarta; Kencana

