

**GEBRAUCH DES QUARTETTEDIUM ZUR STEIGERUNG DIE
REPRODUKTIVE SPRECHFERTIGKEIT DER SCHÜLER KLASSE X-4 IN SMAN
16 SURABAYA**

- 1. Hana Clara Ayu Carrera**
(Pendidikan Bahasa Jerman, FBS, UNESA)
- 2. Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.**

Abstract

Speaking is one of four skill that should be mastered by the students. As the matter of fact, many students are still having difficulties due to the lack of vocabulary. According to Nurgiyantoro, picture card can be known as a good incentive to speak a foreign language in the early stage of learning. Therefore, this study then examines the issues which is concerning about the usage of the Quartett media as the media to improve the reproductive skill of speaking.

Keywords : Quartett, vocabulary, skill of speaking

Einleitung

Im Prinzip, das Ziel des Sprachunterrichts ist um die Schüler gut in der Sprachfähigkeit zu können, das sind Hörverstehen, Sprechfertigkeiten, Leseverstehen und Schreibfertigkeiten. Beim Deutschlernen hat auch die oben genannten vier Aspekten. Sprechfertigkeit ist eine der vier Sprachfertigkeiten, die von den Studierenden beherrscht werden sollen. Das ist aber in der Realität haben viele Studenten immer noch Schwierigkeiten darauf. Nach den informellen Interviews mit den Schülern, gibt es viele Faktoren, die die Studenten beim Sprechstörungen beeinflussen wie, ungenügende Wortschatze, Scham mit Freunden um Deutsch zu sprechen, zu wenig beim Sprechtrainieren und fehlende Motivationen für die Lernenden zu sprechen.

Nurgiyantoro (1988:196) nannte auch darauf, dass die Fähigkeit des Wortschatzbeherrsches sich beim Lesen und Hörverstehen erscheint, während die Fähigkeit der Wortschatznutzung wird beim Schreiben und Sprechen erscheinen. Nach der Aussage, diese Forschung wird dann auf die Verbesserung der reproduktiven rhetorischen Fähigkeiten konzentriert.

Um dies zu unterstützen verwendet die Untersucherin Unterrichtsmedien wie Medien-Quartett ist eine modifizierte Medien Quartett-Kartenspiel. Medien Quartett Karte selber wurde bereits viel als Spielmedien für den Sprachunterricht das Spiel, wie Englisch, Javanese und Japanisch verwendet. Quartet Kartenspiel in Deutschland ist auch einer der Kartenspiele die bei Kindern sehr beliebt sind. Es ist auch in www.kartenspielen-regeln.de, *Quartett ist eines der bekanntesten und beliebtesten Kartenspiele für Kinder. Wegen seiner einfachen Regeln ist es schon für die Kleinsten und das Lehren geeignet, je nach verwendetem Kartenspiel.*

In dieser Untersuchung wird das Gebraucht der Medien Quartet als eine der Spielmedien für Wortschatzunterricht beim Verbessern der reproduktiven deutschsprachigen Fähigkeiten.. Medien Quartett ist ein Entwicklungsform der vorhandenen Medien Quartett Karte und Untersucherin haben vorhandene Quartett-Kartenspiel als Alternative Unterrichtsmedien zur Verfügung auf das Ziel geändert, ist die reproduktive Sprechen zu verbessern.. Für das Design, gibt es ein Bild an Quartett, es meint den Studenten beim Lernen neuer Wörter zu erleichtern. Es wird auch von Hardjono (1988:58) gesagt, dass Objekte oder Bilder angezeigt werden, um die Bedeutung neuer Wörter so wie die Übersetzung zu erklären, so dass Schüler sich länger die Bedeutung erinnern, denn was visuellen Sinne

mit dem klanglichen Sinne verursacht Retention erfasst, stärker als **einfach durch Übersetzung** nur erklärt.

In der Klassifizierung der Karte, verwendete die Untersucherin ein bestimmtes Thema, der Einstufung des Wortschatzes auf den Karten zu helfen. Der Zweck dieses Quartett Karte Medien ist es, den Prozess der Sprachlernenden zu erleichtern und Wortschatz zu bauen. Hoffentlich mit diesem Quartett-Spiel, eine aktive Lerner und Fragen stellen, denn wenn sie diese Tätigkeiten ausüben, erkennen sie nicht, dass sie mit dem Vokabular in der Karte enthalten und das Reden.

Von dieser Probleme untersucht die Untersucherin die Nutzung der Quartett Medien zum Sprechfertigkeiten zu verbessern. Die Problemen dieser Forschung ist eine Verbesserung der Lernergebnisse in der Klasse X-4 SMAN 16 Surabaya in reproductiv Sprechen nach der Verwendung von Medien Quartett. Das Ziel dieser Untersuchung ist es, den Anstieg der Studierendenzahlen Klasse X-4 SMAN 16 Surabaya in reproductiv Sprechen nach der Verwendung von Medien Quartett zu bestimmen.

Verweise auf Studien

1. Quartett (Medien aus geänderten Quartett-Karte)

Quartett ist eine modifizierte Version des gewöhnlichen Kartenspiels. Quartett ist 8,5 x 6 cm gross, mit einem passenden Bild zum Thema Schulleben in der Mitte der Einheit. Die Anzahl der Karten im Allgemein 32-40 Quartett Stücke mit 8-10 Kategorien drinnen. In dieser Untersuchung aber, veränderte die Untersucherin die Karte, es gibt 48 Stück mit vier Kategorien; Nomen, Verben, Adjektiv, Adverb, Fragewörter (diese Kategorien wurden mit den vorgelegten Materialien und der Test angepasst), die verwendeten Wörter wurden aus der 2004 Deutschlehrpläne und von SMAN 16 Surabaya verwendeten Lehrbücher Kontakte Deutsch 1 genommen. Diese 48 Karte enthielten Quartett, wurden in drei Teilen (drei Volumen) unterteilt. Jede Volume enthält sich vier Quartett Kartenserien beim Codieren A, B, C und D. Für eine Reihe Quartett Karte selbst besteht es aus vier Karten, so wurde es den Code A1, A2, A3 und A4 für jede Reihe gefunden, sowie für die Reihe B, C und D wurde es dasselbe gefunden. In jeder Karte gibt es ein Wort, das von dem Bild der mittlichen der Karte visualisiert wurde. So kann man das sagen, dass eine Volume Quartett 16 Stück-Karte enthält, damit gibt es 16 Wörter in einer verwendeten beim Lehren und Lernen (PBM) Volume Quartett. Also jede PBM oder Treffen wollen 16 neue Wörter gelehrt werden. Es ist auch im Einklang mit der Erklärung von Heyd (1991:92), *vor allem im anfängerunterricht sollte man pro unterrichtsstunde nicht mehr als 8-12 neue wörter einführen*. Das verwendete Thema auf der Quartett Karte ist das Thema des Schullebens, das in der Klasse X-4 SMAN 16 Surabaya gelehrt wurde. Es dauert etwa 10-15 Minuten in Gruppen von 4-5 Studenten zu spielen.

Hier ist die Teile und Erläuterung der Quartett Karte:

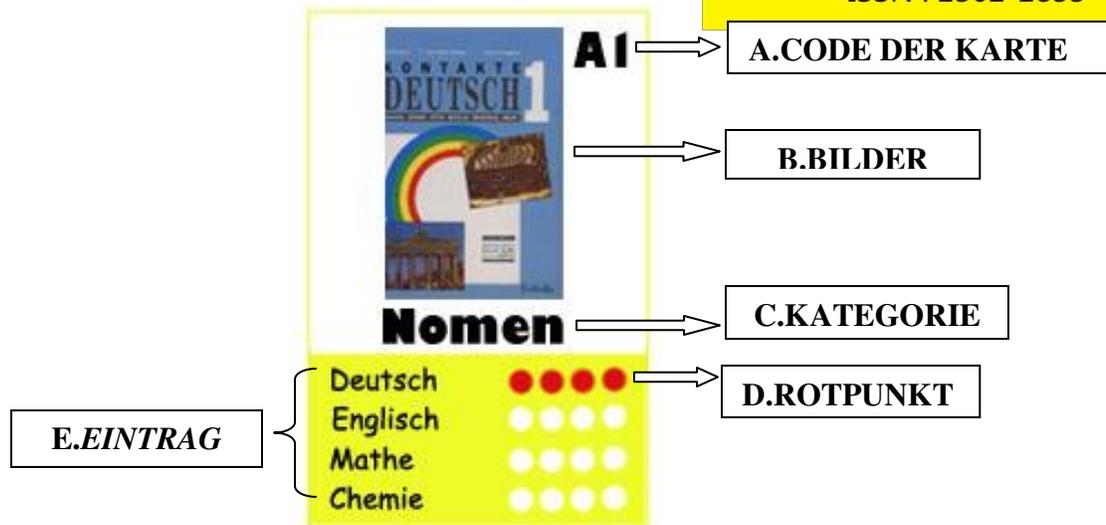


Abbildung 1: Teile Quartett-Karte

Jede Karte enthält sich die Karte Code, Bilder, Kategorien, Rotpunkt und Eintrag. a) Die Karte Code ist der Code, der auf der Quartett Karte verwendet, um eine Karte auf eine andere Karte zu markieren. Der Code besteht aus Buchstaben und Zahlen. zum Beispiel: A1, Buchstabe "A" zeigt auf die Kategorie und die Zahl "1" zeigt auf die Karte-1 (erste Eintritt). In Volume eins wird es den Code A, B, C und D gefunden. In Volume zwei wird um Code E, F, G und H gefunden. Und der dritte Volume wird der Code I, J, K und L gefunden. Code mit den Buchstaben A, E und I zeigt es Nomen Kategorie. Code B, F und J zeigt es Verben Kategorie. Code C und G zeigt es Adjektiv Kategorie, für Code K zeigt es die Adverb Kategorie. Code D, H und L zeigt es Fragewörter Kategorie. b) Das Bild ist eine Visualisierung der auf den Karten Quartett seienden Wörter. Das Bild stellt ein Wort. So wird es nichts das gleiche Bild auf jeder Karte gefunden werden. c) die Kategorie ist ein Wort, das in den vier Karten in einer Serie Quartett Karte verwendet. Die Kategorie ist als Referenz, um eine Reihe Quartett zu sammeln. Die verwendeten Kategorien, Nomen, Verben, Adjektiv, Adverb und Fragewörter..d) Rotpunkt ist eine spezielle vier rot punktlischen Markierung, die im rechten Wort oder oberster Eintrag und wird nur einmal auf jedes Wort oder Eintrag in einer Kategorie gegeben. Dies zeigt, dass der Eintrag oder Wort mit Rotpunkt die gehaltenen Karte sind. e) Eintrag ist vier stückige Wörter, die von oben nach unten auf einer Karte enthaltenen Quartett betrug komponiert. Eintrag auf jeder Karte wird natürlich anders sein, das hängt von Kategorie und Code-Karte ab. Zwischen den vier-Einträge, die auf der oberste Eintrag wurden es Rotpunkt zu Recht daneben ist dem Rotpunkt markiert. Es wird einen Eintrag durch das Bild visualisiert.



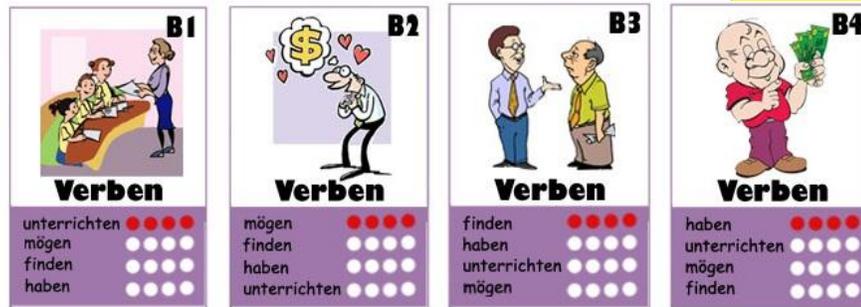


Abbildung 2: Quartett (modifiziertes Model)

Untersuchungsmethoden

Diese Untersuchung verwendet eine quantitative Methode, die den Zweck hat, um den Anstieg der Sprechfertigkeiten der Studenergebnisse zu wissen. Das verwendete Design ist One-Group Pretest-Posttest Design und mit dem Test-Analyse T. Die Subjekte dieser Untersuchung waren Schülern der Klasse X-4 SMAN 16 Surabaya Jahrgang 2011/2012, die 34 Studenten mit, die 16 Männer und 18 Frauen beträgt.

Die Tritte dieser Untersuchung sind wie folgt 1) Die Planung: a) beim Erstellen das Learning Implementation Plan (RPP), in denen über dem Quartett als Medien zum Verbessern die reproduktive Sprechfertigkeit zum Thema Schulleben sind, b) beim Vorbereiten die Materialien, Lernquellen und Unterrichtsmedien, c) beim Ordnen die Übungen und Auswertung, d) Validierung des Instruments. 2) die Implemetierung: a) Geben den Studenten die Pre-Test. Das Ziel ist es, um die anfangende Fähigkeit der Schülern beim Sprechen vor der Verwendung der Medien Quartett zu messen, b) Einreichen das Material und Durchführen die Lernaktivitäten auf die gemachten Unterrichtspläne. Implementieren die Nutzung der Medien Quartett zum Verbessern die reproduktiven Sprechfähigkeiten.

Die Tritte des Lernprozess beim verwenden die Medien Quartett, um Sprechfähigkeit zu verbessern. Die Lehrerin teilt die Schüler in Gruppe und erklärt die Regeln der Quartett Kartenspielen, dann verteilt Quartett Karten auf jede Gruppe, dann gibt eine Diskussion darüber, was erhaltete Material und gibt die Erklärung über die Dinge, die noch nicht gut von den Schülern verstanden, Übungen in Bezug darauf, was war untersucht, gibt Reflexion des Materials, das erhalten worden ist, bietet die Übungen für Schülern einfachen Dialog zu schaffen und durchzuführen, Beurteilen der studentischen Arbeiten, c) gibt die Posttest für Schülern, um zu sehen, wie die Ergebnisse Gesprächsführung mit Medien Quartett verbessert.

Die Datensammlung gebraucht man Dokumentationstechniken. Die gesammelten Daten sind die Ergebnisse der Pretest und Posttest von den Schülern.

Nach die Daten erhalten, dann wird die Verarbeitung durchgeführt, um ein wahres Bild von den untersuchten Problemen zu geben, und die Richtung für die weitere Beurteilung zu geben. Um einen Überblick über die Verbesserung des reproduktiven Sprechens zu finden besteht aus Daten, die dann einen Vergleich aus Pretest und Posttest besteht. Die Schritte, die um die in Untesuchung erhaltenen Daten zu verarbeiten verwendet werden waren: 1) Schüler Testergebnisse Daten in Form einer mehrfach getanen Tonaufnahme wurde gesammelt, 2) es wurde dann anschließend Test von Studenten transkribieren Aufnahmen wie Sprachdialog analysiert 3) und dann die Antworten der Schülern wurden auf Punktwerte auf die Standardwerte für die Sprechfertigkeit korrigiert, 4) und dann Berechnen der Durchschnittsnote, um die Fähigkeit der ganze Schüler zu wissen, 5) und dann die Berechnung der T-Test, Daten werden statistisch durch T-Test mit den Tools von Microsoft Excel

2007 program count analysiert. T-Test ist zur Messung, ob die Verwendung von Speicherkarten Quartett bei der Verbesserung der reproduktiven Sprechfertigkeit Klasse X-4 SMAN 16 Surabaya sind.

Untersuchungsergebnisse

In dieser Untersuchung wurden das Treffen vier Mal durchgeführt. Das erste Treffen ist für die Angabe der Pre-Test und des Lernprozess mit den Medien-Quartett Volume 1. Das zweite und dritte Treffen sind für Lehren und Lernprozess mit Medien Quartett Volume 2 und 3 verwendet. Dann das vierte Treffen ist für post-Test. Quartett Medien Lehr- und Lernprozess selbst ist dreimal gemacht, mit der Begründung, dass die Medien Quartett aus drei Teilen (drei Volumen) mit Wortschätze, die an das Instrument und den Zweck der Untersuchung selbst wurde angepasst ist, die aus dieser Untersuchung gesammelten Daten sind Test. Der gegebene Test ist ein Anfängertest (Pre-Test) und die Schlussfähigkeit der Schülerinnen und Schüler (Post-Test) bei der Sprechfertigkeit. Der Grundstüffetest wird gegeben, um wie die Schüler anfänglichen Fähigkeit beim Deutschsprechen besonders in Ergänzung und einfachen Dialog zu wissen, bevor es den Lernprozess mit Quartett gegeben ist, modifizierte Medien Kartenspiel Quartett. der Schlussprüfung wird gegeben, um wie die Ergebnisse der Deutschsprechfertigkeiten vor allem in Ergänzung und einfachen Dialog nach der Verabreichung des Lernprozesses mit Quartett zu wissen, das ist modifizierte Medien Kartenspiel Quartett. Der Form des verwendeten Pre-Testes war gleich wie die Post-Test, wegegn des Ziels ist zum Wissen wie Fähigkeiten der Schüledie beim Ausrüsten und in einen einfachen Dialog mit dem passenden Material und den Medien Quartett.

Die Studie der Ergebnisse der Pre- und Post-Test

Aus Datenergebnisse der Pre-Test, Post-Test, und des Lernprozesses mit Medien-Quartett, die vom 23. April bis 21. Mai 2012 durchgeführt worden sind, konnte es die Lernergebnisse der Sprechfertigkeiten Klasse X-4 SMAN 16 Surabaya beachtet worden sind: 1) die Anzahl der Klasse X-4 SMAN 16 Surabaya sind 34 Personen, die Zahl der Schülern, die die Pre-Test teilgenommen haben, sind 34 Personen, mit Details wie folgt: a) 8 Schülern bekamen 25; 6 Schülern bekamen 37,5; 12 Schülern bekam 50, 4 Schüler bekamen 62,5; 4 anderen Studenten bekamen 75. b) das niedrigste Punktzahl Klasse X-4 ist 25, und die höchste Punktzahl ist 75 c) die durchschnittliche Wertklasse ist 46,33. Es könnte gesagt werden, dass es nur vier Schülern gibt, die die Klasse durchschnittlich 46,33 gerecht werden, einschließlich der Anzahl der weniger Kategorien. 2) Die Zahl der Post-Test teilnehmenden Schülern sind 34 Personen mit folgenden sind: a) 2 Schüler bekamen 62,5; 20 Schüler erhalten 75; 10 Schüler erhalten 87,5; 2 Schülern erhalten 100. b) die niedrigste Punktzahl der Klasse X-4 ist 62,5 und die höchste ist 100. c) die durchschnittliche Klasse ist 79,41. Es könnte gesagt werden, dass der Wert der Schülern Klasse X-4 am Ende des Testes signifikant erhöht. Obwohl gibt es zwei Schülern, die es nicht KKM geschafft hatten mit 62,5 Wert, aber der Wert erlebt bereits Verbesserung von der Werte zum Zeitpunkt der erstmaligen Fähigkeiten zu testen und aus dem Mittelwert von 79,41 Kategorie gesehen gut werden. Aus der durchgeführten Untersuchung konnte es durch den Vergleich der Ergebnisse der Pre- und Post-Test der Schülern zusammengefasst werden, ganze werden gesagt Steigen, aus der durchschnittnote der ersten Testtag 46,33 wird 79,41 am Ende des Tests.

Nach Djamarah (2006:12), das Unterschied zwischen der Ergebnisse der Post-Test- und Pre-Test, sowohl gemeinschaftlich als auch einzelne ist ein Leitungsindikator oder greifbare Ergebnisse als der Einfluss des Lernprozesses. So der aussehende Erfolg der Sprechlernergebnisse Klasse X-4 SMAN

16 Surabaya verschont nicht aus der Rolle der Medien Verwendung Quartett die Schülern während des Lernprozesses im Klassenzimmer hilft. Diese Quartett Medien können wirksam sein bei der Hilfe der Verbesserung der Deutschlernergebnisse bei der Sprechfertigkeiten von der Klasse X-4 SMAN 16 Surabaya.

In den direkt oder indirekt Nutzungsprozess, verwenden sie Wortschätze, die es in der Karte Quartett gibt und machen den Prozess des Sprechens. Der erfolgreiche getane Prozess machen Die Studierenden lernend die deutschen Sprache und bekommen die neuen deutschen Wortschätze. Die während des Lernprozesses gegebenen Evaluationen lenken Schülern bessere sprechen und Redemittel Konsummustern. Es wird auch von Nurgiyantoro (1988:268) offenbart sein:

Die Wege, um die andere Sprechfertigkeit der Lernendenzu auszudrücken, zum Beispiel nach die Lernenden Strukturmuster oder häufige Redemittel gelehrt werden, werden die Lernenden aufgefordert, Gespräche in einer konkreten Situation zu üben. Diese Methode wird häufig in der Lehre (Sprechen) Fremdsprache durchgeführt.

Die Verwendung dieser Quartett Medien ist eine der verwendbare Medienalternative, weil diese Quartett Medien gehört auch zu einem der Medienspiele, die viele Vorteile hat. Schüler wollen sich motiviert und aktiv fühlen während des Lernprozesses, und sie werden sich nicht steif fühlen. Auch erklärten Dauvillier und Hillerich (2004:5) über das Spiel in der Lehre ist: *“spiele sollten vor allem spass machen und den unterricht in einer atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist vor angst, zeit und notendruck”*. Das Spiel soll Spaß gemacht werden und dauert in einer förderlichen Situation, das meint die Schüler frei von Angst, Druck Aufgaben rechtzeitig zu machen oder Druck auf den Wert, der erhalten werden will.

Deswegen beim Lernprozess wird das zwar kommunikativ und Spaß Medien gebraucht, Lehrer und Lehrerin müssen zur Verfügung sein, eine Atmosphäre, die nicht monoton ist mit der Verwendung von herkömmlichen Methoden und Medien bereitzustellen geben. So haben die Schüler eine höhere Motivation zum Zeitpunkt des Lernens, und diese werden über ihr Lernen auswirken, entweder einzeln oder in Gruppen. Obwohl aus der Mittelwert erscheint sich der durchschnittlichen Wert von Pre-test und Pos-test. dran Hypothesentestung ist nützlich zu wissen, dass die Lernergebnisse ist erhöhter wegen der Gebraucht Medien Quartett.

Die in der Verwendung dieser Formel entnehmende Schritte sind:

NO	SCHÜLERNAMEN	PRETEST (O ₁)	POSTEST (O ₂)	GAIN (D)	(D ²)
1	A I	50	75	25	625
2	A H	25	75	50	2500
3	A R H	75	100	25	625
4	A E P	50	75	25	625
5	A B A	37,5	75	37.5	1406.25
6	A I H M	50	87,5	37.5	1406.25
7	A D P S	37,5	75	37.5	1406.25
8	A S A S	25	62,5	37.5	1406.25
9	B K P	25	75	50	2500
10	B H M	75	100	25	625

**GEBRAUCH DES QUARTETTMEIDIUM ZUR STEIGERUNG DIE REPRODUKTIVE
SPRECHFERTIGKEIT**

LATERNE - VOL I No 1, Oktober 2012
ISSN : 2302-2833

11	D E S	50	75	25	625
12	D B N A	25	75	50	2500
13	D P R	50	87,5	37.5	1406.25
14	E S B	50	87,5	37.5	1406.25
15	E F P	50	75	25	625
16	E A A	25	75	50	2500
17	F N S A	62,5	87,5	25	625
18	F S A	37,5	75	37.5	1406.25
19	F Y J	75	87,5	12.5	156.25
20	G N P A	37,5	75	37.5	1406.25
21	H D P	37,5	75	37.5	1406.25
22	I A K	62,5	87,5	25	625
23	J W	25	75	50	2500
24	M R M P	37,5	75	37.5	1406.25
25	M W C	62,5	75	12.5	156.25
26	M I Z	50	75	25	625
27	M R R	25	62,5	37.5	1406.25
28	N R N	75	87,5	12.5	156.25
29	N E L	50	75	25	625
30	R S S	25	75	50	2500
31	R A P R	62,5	87,5	25	625
32	R R O	50	75	25	625
33	Z K S	50	87,5	37.5	1406.25
34	Z P A	50	87,5	37.5	1406.25
TOTAL ($\sum x$)		1575	2700	1125	41250
DURCHSCHNITTNOTE (M)		46.33	79.42	33.09	1213.24

Tabelle 1: T-Test

Bestimmen das Unterschied zwischen jedem Wert

$$d = O_2 - O_1$$

1. Ermittlung des Wertes Md

$$\text{Dann} \quad Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{1125}{34} = 33,09$$

2. Bestimmung d2

3. Bestimmen des Wertes der

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Dann

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= 41250 - \frac{(1125)^2}{34} \\ &= 41250 - \frac{1265625}{34} \\ &= 41250 - 37224,26 \\ &= 4025,735 \end{aligned}$$

Bestimmen Sie die „t“ mit dem Formel

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Dann

$$\begin{aligned} t &= \frac{33,09}{\sqrt{\frac{4025,735}{34(34-1)}}} \\ &= \frac{33,09}{\sqrt{\frac{4025,735}{1122}}} \\ &= \frac{33,09}{\sqrt{3,5879}} \\ &= \frac{33,09}{1,890} \\ t &= 7,468 \end{aligned}$$

Vom Testen des Wertes von T erhaltet $T_{\text{HITUNG}} = 7,468$. Mit einem Konfidenzniveau von 95%, die 5%-Signifikanzniveau ($\alpha = 0,05$) damit $T_{\text{TABEL}} = 2039$ erhaltet. Daraus kann es geschlossen werden, dass im Falle der Verweigerung H_0 , weil $T_{\text{HITUNG}} > T_{\text{TABEL}}$. Das heißt, es ist eine deutliche Steigerung der Lernergebnisse auf die Fortpflanzung der Sprechfertigkeit in der Klasse X-4 SMAN 16 Surabaya. So ist die Nutzung von Medien in der Vermittlung von Deutsch Quartett verbessern können reproduktiv Sprechen Klasse X-4 SMAN 16 Surabaya.

Zusammenfassung

Zusammenfassung dieser Untersuchung ist es; Quartett zeigt ein entwickeltes Lernergebnis von den Schueler X-4 in SMAN 16 Surabaya. Der Durchschnitt zeigt beim ersten Test eine Note von 46,33. Diese Note gehoert zur schlechten Kategorie. Aber beim letzten Test mit Quartett zeigt der Durchschnitt eine Steigerung. Die Note wird 79,41 und gehoert zur sehr guten Kategorie. Von der Probe von Zahl t bekommt die Untersucherin 7,468. Mit der akkuraten Praezision von 95% wird funfprozentige Signifikanz bekommen ($\pm = 0,05$) und die Tabelle t steht mit 2.039. Es gibt darin eine Ablehnung von H_0 , denn Zahl t ist gueltig sowie Tabelle t . Das bedeutet, dass bei den Schuelern X-4 in SMAN 16 Surabaya eine signifikante Entwicklung beim Deutschsprechenkenntnis.

Vorschlag

Die Lehrer sollten staendig die Inovativen fuer den Lehrprozess insbesondere Quartett erneuern, damit die Schueler viel zu aktiv sein koennen. Die richtigen Medien spielen wichtige Rolle, um die Lernergebnis der Schueler zu verbessern.

Quellenangaben

- Dauviller, Christa dan Levy Hillerich, Dorothea. 2004. Spiele im Deutschunterricht. München: Goethe Institute.
- Furchan, Arif. 1982. Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan. Surabaya: Usana Offset Printing.
- Hardjono, Sartinah. 1998. Prinsip-Prinsip Pengajaran Bahasa dan Sastra. Jakarta: Balai Pustaka.
- Heyd, Getraude. 1991. Deutsch Lehren. Frankfurt Am Main: Diesterweg.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1988. Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra. Yogyakarta:BPFE.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:Alfabeta.