

ISSN : 2302-2833



**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya

**L A T E R N E**  
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

Vol. III, Nomor 2, Mei 2014

Laterne	Vol. III	No. 2	Hal. 1 - 91	Surabaya Mei 2014	ISSN 2302-2833
---------	----------	-------	-------------	----------------------	-------------------

Diterbitkan oleh:  
Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Surabaya

**SUSUNAN DEWAN REDAKSI JURNAL LATERNE**  
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN  
PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN BAHASA JERMAN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Jurnal “Laterne” (ISSN: 2302-2833) diterbitkan oleh Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya sebagai media untuk menampung karya ilmiah dalam bidang pendidikan bahasa Jerman yang dihasilkan oleh sivitas akademika. Jurnal “Laterne” juga dimaksudkan sebagai sarana pertukaran informasi dan sumber rujukan yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan oleh seluruh bagian sivitas akademika dan juga masyarakat umum. Jurnal “Laterne” terbit tiga kali dalam satu tahun.

**Pemimpin Redaksi**

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

**Editor**

Drs. Abdul Karim, M.Pd.

Dr. phil. Agus Ridwan, S.Pd., M.Hum.

Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd.

Drs. Benny Herawanto Susetyo, M.Psi.

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

Dr. Endang Surachni, M.Pd.

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

Lutfi Saksono, S.Pd., M.Pd.

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

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Dra. Tri Prasetyawati, M.Pd.

Dra. Wisma Kurniawati, M.Pd.

Yunanfathur Rahman, S.S., M.A.

**Alamat Redaksi**

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Surabaya

Gedung T1 Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, 60213

Telepon/Fax (031) 7531864

jerma.n.fbs.unesa.ac.id

<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne>

## DAFTAR ISI

	Halaman
Susunan Dewan Redaksi .....	i
Daftar Isi .....	ii
DIE LERNERGEBNISSE BEIM SCHREIBFÄHIGKEITEN EINEN BRIEF MIT DER KOOPERATIVE LERNMETHODE <i>TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION</i> (TAI) .....	1
DIE EINSATZ DER MEDIEN "TANGGA PERTANYAAN" IM LERNEN DER SPRECHFERTIGKEIT DER SCHÜLER VON DEN KLASSE XII IPA 1 SMA NEGERI 8 KEDIRI .....	12
DIE VERWENDUNG DER SITUS <a href="http://www.de.islcollective.com">www.de.islcollective.com</a> ALS MATERIELLEN UNTERSTÜTZUNG IN DER DEUTSCHE LESEVERSTEHEN FÜR DIE KLASSE X SMA (Eine Alternative) .....	27
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED INSTRUCTION (PBI) DALAM KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI PELAJARAN BAHASA JERMAN SISWA KELAS XII IPA SMAN 11 SURABAYA .....	38
VIDEO DER WEBSITE <a href="http://www.dailymotion.com">www.dailymotion.com</a> UND <a href="http://www.goethe.de">www.goethe.de</a> ALS ERGÄNZUNG UNTERRICHTMATERIE SPRECHFERTIGKEIT FÜR SCHÜLER SMK KLASSE XI GESCHÄFTREISETOUREN (UPW) SEMESTER 1 .....	46
DIE ANWENDUNG DES RODA KEBERUNTUNGAN SPIELS BEI DER SPRECHFERTIGKEIT VON DER SCHÜLER KLASSE XI NATURWISSENSCHAFT 4 AN DER SMAN 13 SURABAYA .....	55
ANALYSE DER UJIAN KENAIKAN KELAS / FACH DEUTSCH AN DER X KLASSE SMA NEGERI 9 SURABAYA IM 2012-2013 JAHR .....	71
ANALYSE DER SPRECHFERTIGKEITSÜBUNGEN IN DER WIEDERHOLUNG IN DEM KONTAKTE DEUTSCH EXTRA .....	81

**DIE ANWENDUNG DES RODA KEBERUNTUNGAN SPIELS  
BEI DER SPRECHFERTIGKEIT VON DER SCHÜLER  
KLASSE XI NATURWISSENSCHAFT 4  
AN DER SMAN 13 SURABAYA**

**Maria Eufrasia Mamul**

(Pädagogische Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität Surabaya,  
[maria\\_eufrasia@ymail.com](mailto:maria_eufrasia@ymail.com))

**Dr. Hj. Endang Surachni, M.Pd**

(Pädagogische Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität Surabaya)

**AUSZUG**

Sprechfertigkeit ist eine Fähigkeit, um den Ton, die Aussprache, Wörtern zu aussprechen oder um den Gadanke, die Idee und das Gefühl zu übermitteln. Im Deutsch Unterricht an der SMAN 13 Surabaya Klasse XI IPA 4 wird mehrere Probleme erfunden nämlich; Schüler sind noch schämen und haben Angst, um falsche zu sprechen. Deshalb wird *Roda Keberuntungan* Spiel gewählt, um die Zustellung der Lernmaterie erleichter zu können und das Lernen Spaß macht.

Das Problem dieser Untersuchung ist wie ist die Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels in der Deutschen Sprechfertigkeit von Schüler Klasse XI IPA 4 SMAN 13 Surabaya? Inzwischen der Ziel dieser Untersuchung ist um die Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels in der Deutschen Sprechfertigkeit von Schüler Klasse XI IPA 4 an der SMAN 13 Surabaya zu beschreiben.

Diese Untersuchung ist ein qualitative Untersuchung. Daten der Untersuchung werden von Beobachtung der Schüler genommen.

Das Ergebnis der Untersuchung zeigt, daß die Aktivitäten der Schüler Klasse XI IPA 4 an der SMAN 13 Surabaya in der Deutschen Sprechfertigkeit Steigerung hat.

Schlüsselwörten: *Roda Keberuntungan* Spiel, Sprechfertigkeit.

**ABSTRACT**

Language proficiency is a skill the sound to pronounce pronunciation or Wörtern or transmit the thinking, the idea and the feeling. In German class at SMAN 13 Surabaya the class XI science 4 has several problems is invented namely ; Students are still ashamed and afraid to speak wrong . Therefore *Roda Keberuntungan* is selected game to make the learning process matter easier and more fun.

The research problem is: how the application of *Roda Keberuntungan* game in German language speaking skills of students in class XI Science 4 SMAN 13. Whereas, the purpose of this study is to describe the application of speaking skills of students in class XI Science 4 SMAN 13 Surabaya with the application of *Roda Keberuntungan* game.

This research is a qualitative descriptive study. Taken data from the study Become observation of the student. The results showed the activity of the students of class XI IPA 4 SMAN 13 Surabaya in learning German language speaking skills have increased.

Keywords: *Roda Keberuntungan* game, speaking skills

## Vorbemerkung

Sprechfertigkeit ist eine Fähigkeit, um den Ton, die Aussprache, Worten zu aussprechen oder um den Gadanke, die Idee und das Gefühl zu übermitteln.

In mehreren Treffen mit Schülern und durch Gespräche mit einem deutschen Sprachlehrer an der SMAN 13 Surabaya, bevor Sie Forschung, fand ein Problem in der Schule, dass die Schüler immer noch peinlich und Angst zu sprechen. Auch wenn die Schüler endlich sprachen, noch gibt es einige deutsche Wörter mit englischen Aussprache ausgeprägt. Das ist natürlich ein großes Problem, sowohl in den Prozess des Lernens Konversationsfähigkeiten und andere Sprachkenntnisse aufgrund mangeln der Sprachkenntnisse in einer anderen werden die Fähigkeiten beeinflussen. Egal was auch immer Hindernisse, mit denen die Schüler beim Lernen spielt jedoch die Leidenschaft und die Kreativität des Lehrers ist eine wichtige Rolle. Wie gesagt Mulyasa (2011:3) Lehrer oder Bildungsfachpersonal ist eine der drei Hauptanforderungen, die bei der Entwicklung von Bildung, um die Verbesserung der Qualität der Humanressourcen (HR) beitragen, berücksichtigt werden müssen. Die Aufgabe der Lehrer im Lernen nicht auf die Lieferung von Informationen an Studierende beschränkt. Nach den Fortschritt und die Anforderungen der Zeit, muss der Lehrer die Möglichkeit haben, Schüler mit einer Vielzahl von Einzigartigkeit verstehen, um sie im Umgang mit Lernschwierigkeiten zu unterstützen. In diesem Fall sind die Lehrer verpflichtet, die verschiedenen Modelle, Methoden, Techniken und Unterrichtsmedien effektiv, um die Lernenden optimal begleiten zu verstehen. Darüber hinaus müssen Lehrer gut sein, um Schüler zu gewinnen, um aus dem Gefühl gelangweilt und deprimiert zu wechseln. Die Schüler sollen Klassen mit glücklich und unbeschwert zu besuchen. Wie von Caine (Deporter, 2010:52) " das Potenzial menschlichen Lehrer, um Vertrauen und die Fähigkeit der Kinder zu lernen und zu übertreffen vorgeschlagen ist ein wichtiger Dinge. Psychische Aspekte des beispielhaften Lehrers haben einen großen Einfluss auf das Klima der Lern-und Denk Schüler, die den Lehrer erstellt. Lehrer sollten verstehen, dass die Gefühle und Einstellungen der Schüler beteiligt und die Auswirkungen auf den Lernprozess sein. Also, das ist hier der Schlüssel, dass der Lehrer eine emotionale Bindung mit den Studenten zu bauen, ist die Freude am Lernen, Beziehungen und die Beseitigung aller Drohungen aus der Lernumgebung zu schaffen .

Während Sie die Aufgabe des Lehrers bei der Schaffung einer geeigneten Atmosphäre für Schüler, die Deutsch lernen verbunden ist, kann nicht geleugnet werden, dass das Spiel eine Alternative ist, die angemessen zu helfen. Nach Fathul und Rahmawati (2012:30) beim Sprachenlernen, das Spiel ist Teil einer Tätigkeit oder eine Möglichkeit, eine kreative Methode, die Schüler zu verstehen und zu absorbieren, die Kenntnis der Sprache ermöglicht erstellen. Das Spiel kann die Menschen von Stress befreien, und die Beseitigung negativer Energie und Ernsthaftigkeit in der Lernumgebung. Darüber hinaus können die Lernenden aktiv beteiligt engagieren, kann das Lernen zu verbessern, bauen Selbst Kreativität, die Erreichung der Ziele indirekt, und das ist noch wichtiger ist es, um was bedeutet, die Schüler lernen durch Erfahrung zu erreichen, konzentrieren. Unterstützt durch die Tatsache, dass das Spiel wegen der Natur und Instinkt eines jeden Menschen für Unterhaltung, Freude, Zufriedenheit, Freude und Glück erscheint.

Detshalb wird Roda Keberuntungan Spiel gewählt um die Zustellung der Lernmaterie erleichter zu können, damit das Lernprozess nicht eintönig ist und das Lernen Spaß macht. Das *Roda Keberuntungan* Spiel als ein Mittel, um eine Gelegenheit für Schüler oder Lernenden zu erforschen, zu entdecken, Gefühle auszudrücken, kreativ und Spaß am Lernen bieten verwendet werden. Darüber hinaus können diese Spiel-Aktivitäten Schüler, die nur ungern teilnehmen sind, zu fördern - neigt dazu, sie nehmen die zufällige Auswahl das *Roda Keberuntungan*. Diese Aktivität war die Art von Spiel, das in der Lage, zu motivieren, die Erinnerung und die Geschwindigkeit des Denkens zu üben.

Basierend auf der oben, setzen die Forschereine Studie mit dem Titel die Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels bei der Deutschen Sprechfertigkeit von Schüler Klasse XI IPA 4 an der SMAN 13 Surabaya.

Die Probleme dieser Untersuchung ist wie ist die Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels in der Deutschen Sprechfertigkeit von Schüler Klasse XI IPA 4 SMAN 13 Surabaya?

Die Ziele dieser Untersuchung ist um die Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels in der Deutschen Sprechfertigkeit von Schüler Klasse XI IPA 4 an der SMAN 13 Surabaya zu beschreiben.

## UNTERSUCHUNGSMETHODEN

### Untersuchungsart

Die Studie mit dem Titel Die Anwendung des Roda Keberuntungan Spiel in der Deutschen Sprechfertigkeit von Schüler Klasse XI IPA 4 SMAN 13 Surabaya ist quantitative Methode.

Diese Studie ist beschreibend, da die Daten in Form von Wörtern oder Bildern anstelle von Zahlen gesammelt. Beschreibende Methode wird verwendet, um zu beschreiben, oder objektiv beschreiben die Daten, die aus dem Gebiet gewonnen wurde. In dieser Untersuchung benutzt die Untersucherin Lernmethode, die beschreibende Daten produzieren.

### Untersuchungsobjekt

Untersuchungsobjekt in dieser Studie ist die Schüler Klasse XI IPA 4 SMAN 13 Surabaya soviel 35 Schüler.

### Quellen und Typen von Daten

Nach Lofland und Lofland (1984:47) Hauptdatenquellen in der qualitativen Forschung ist die Worte und Handlungen, der Rest ist zusätzliche Daten wie Dokumente und andere. In Verbindung mit dem, wurde die Datenquelle dieser Studie aus der Beobachtung der Schüler Klasse XI IPA 4 an der SMAN 13 Surabaya genommen.

### Untersuchungsinstrument

Untersuchungsinstrument, um die Datenerfassung und die Genauigkeit der verwendet wird, um die Daten zu sammeln.

Das Instrument in dieser Untersuchung sind:

- a. Forscher als Instrument
- b. Rubrik Beurteilung und Beobachtung Blatt

### Technik der Datensammlung

Nach Arikunto (2006:223) gesammelten Daten ist beobachteten Variablen mit dem Test, Fragebogen, Interview, der Beobachtung und Dokumentation.

Es gibt zwei Arten von Datenerfassungstechniken in dieser Studie, nämlich: (1) Beobachtung, und (2) Dokumentation.

## Technik der Datenanalyse

Die Daten sind gesammelt worden, ist der nächste Schritt, dass die Daten mit der angewendete Schritte analysiert werden. Danach, eine Folgerung wird gezogen.

Datenanalyse wurde mit den folgenden Schritten durchgeführt:

Hier ist der Beobachtungsbogen, die verwendet werden, die Aktivität der Schüler während des Lernprozesses erfolgt beurteilen werden:

Nu	Beobachtungobjekt	Ausführbar		Der Wert				Anzahl
		Ja	Nein	1	2	3	4	
1.	Die Schüler setzen sich in Gruppen, der bestimmt worden							
2.	Schüler bei der Bestimmung der Vorsitzenden und den Namen der Gruppe beteiligen sowie die Interaktion mit anderen Gruppen							
3.	Die Schüler werden in Gruppen aktiv beteiligt und arbeiten bestimmen die Antworten auf Fragen, die sie verdienen Karten							
4.	Schüler beantworten die Fragen von der Karte in Übereinstimmung mit einer vorbestimmten Zeit							

5.	Schüler in anderen Gruppen, um Aufmerksamkeit zu zahlen, wenn die Gruppe Spielkarten die Beantwortung von Fragen							
<b>Jumlah</b>								
<b>Persentase</b>								

**Der Hinweis des Punktestands:**

- 4 = sehr gut
- 3 = gut
- 2 = gut genug
- 1 = weniger

In Befüllen der Beobachtungsbogen, verwendet Rubrik Machbarkeitsstudie, die eine Machbarkeitsstudie, basierend auf Indikatoren für die Aktivität der Schüler. Das verwendete Rubrik ist wie folgt:

Nu	Die Aktivität der Schüler	Indikation	Beschreibung	Note
1.	Die Schüler setzen sich in Gruppen, der bestimmt worden	Alle Schüler, die setzen sich in Gruppen, der bestimmt worden	Ausführbar 100% (35 Schüler)	4
		Nur zum Teil Schüler, die setzen sich in Gruppen, der bestimmt worden	Ausführbar 50% (18 – 25 Schüler)	3
		Nur wenige Schüler, die setzen sich in Gruppen, der bestimmt worden	Ausführbar 25% (9 – 17 Schüler)	2
		Fast nicht Schüler, die setzen sich in Gruppen, der bestimmt	Ausführbar 10% (4 – 8 Schüler)	1

		worden		
2.	Schüler bei der Bestimmung der Vorsitzenden und den Namen der Gruppe beteiligen sowie die Interaktion mit anderen Gruppen	Alle Schüler, die bei der Bestimmung der Vorsitzenden und den Namen der Gruppe beteiligen sowie die Interaktion mit anderen Gruppen	Ausführbar 100% (35 Schüler)	4
		Nur zum Teil Schüler, die bei der Bestimmung der Vorsitzenden und den Namen der Gruppe beteiligen sowie die Interaktion mit anderen Gruppen	Ausführbar 50% (18 – 25 Schüler)	3
		Nur wenige Schüler, die bei der Bestimmung der Vorsitzenden und den Namen der Gruppe beteiligen sowie die Interaktion mit anderen Gruppen	Ausführbar 25% (9 – 17 Schüler)	2
		Fast nicht Schüler, die bei der Bestimmung der Vorsitzenden und den Namen der Gruppe beteiligen sowie die Interaktion mit anderen	Ausführbar 10% (4 – 8 Schüler)	1

Die Anwendung des Roda Keberuntungan Spiels

		Gruppen					von der Karte in Übereinstimmung mit einer vorbestimmten Zeit	Schüler)	
3.	Die Schüler werden in Gruppen aktiv beteiligt und arbeiten bestimmen die Antworten auf Fragen, die sie verdienen Karten	Alle Schüler werden in Gruppen aktiv beteiligt und arbeiten bestimmen die Antworten auf Fragen, die sie verdienen Karten	Ausführbar 100% (35 Schüler)	4			Nur wenige Schüler beantworten die Fragen von der Karte in Übereinstimmung mit einer vorbestimmten Zeit	Ausführbar 25% (9 – 17 Schüler)	2
		Nur zum Teil Schüler werden in Gruppen aktiv beteiligt und arbeiten bestimmen die Antworten auf Fragen, die sie verdienen Karten	Ausführbar 50% (18 – 25 Schüler)	3			Fast nicht Schüler beantworten die Fragen von der Karte in Übereinstimmung mit einer vorbestimmten Zeit	Ausführbar 10% (4 – 8 Schüler)	1
		Nur wenige Schüler werden in Gruppen aktiv beteiligt und arbeiten bestimmen die Antworten auf Fragen, die sie verdienen Karten	Ausführbar 25% (9 – 17 Schüler)	2					
		Fast nicht Schüler werden in Gruppen aktiv beteiligt und arbeiten bestimmen die Antworten auf Fragen, die sie verdienen Karten	Ausführbar 10% (4 – 8 Schüler)	1					
4.	Schüler beantworten die Fragen von der Karte in Übereinstimmung mit einer vorbestimmten Zeit	Alle Schüler beantworten die Fragen von der Karte in Übereinstimmung mit einer vorbestimmten Zeit	Ausführbar 100% (35 Schüler)	4			Alle Schüler in anderen Gruppen, die um Aufmerksamkeit zu zahlen, wenn die Gruppe Spielkarten die Beantwortung von Fragen	Ausführbar 100% (35 Schüler)	4
		Nur zum Teil Schüler beantworten die Fragen	Ausführbar 50% (18 – 25	3			Nur zum Teil Schüler in anderen Gruppen, die um Aufmerksamkeit zu zahlen, wenn die Gruppe Spielkarten die Beantwortung von Fragen	Ausführbar 50% (18 – 25 Schüler)	3
							Nur wenige Schüler in anderen Gruppen, die um	Ausführbar 25% (9 – 17 Schüler)	2
					5.	Schüler in anderen Gruppen, um Aufmerksamkeit zu zahlen, wenn die Gruppe Spielkarten die Beantwortung von Fragen			



	Aufmerksamkeit zu zahlen, wenn die Gruppe Spielkarten die Beantwortung von Fragen		
	Fast nicht Schüler in anderen Gruppen, die um Aufmerksamkeit zu zahlen, wenn die Gruppe Spielkarten die Beantwortung von Fragen	Ausführbar 10% (4 – 8 Schüler)	1

Datenblatt Ergebnisse erzielt Beobachtungen der Schüleraktivität, dann unter Verwendung Prozent (%), indem die Anzahl der Tätigkeiten, die Noten, geteilt durch die Gesamtzahl der Gesamtaktivität der Gäste, dann mit 100% multipliziert durchgeführt. Die Analyse während des Lernprozesses mit Hilfe der Formel:

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

Beschreibung:

- P : prozentuale Häufigkeit der Tätigkeit, erscheint
- f : Häufigkeit des Auftretens erscheint
- N : Anzahl der Gesamtaktivität

Außerdem sind diese Prozentsätze nach den Kriterien der Auslegung Likert Skalenwerte in der folgenden Tabelle umgewandelt werden:

**Interpretation der Kriterien Bewertung der Schülers Aktivitäten:**

Zahl	Erklärung
0% - 20%	Sehrwenig
21% - 40%	weniger
41% - 60%	gut genug
61% - 80%	gut
81% - 100%	sehr gut

**ERGEBNISSE UND DISKUSSION**

**Ergebnisse der Beobachtung**

Es gibt auch das Ergebnis der Analyse von Daten auf dem Blatt viermal Beobachtungen während dieser Sitzung sind wie folgt:

Die Beobachtungs Blatt	Der höchstPunktestand	Prozentsatz (%)	Der Prozentsatz (%) der SchülerAktivitäten	Kriterien
I	3	45%	75%	gut
III	2	40%	60%	gut genug
IV	3	45%	75%	gut
V	4	60%	90%	sehr gut

Aus den Beobachtungen, die analysiert wurden, die Häufigkeit der Aktivitäten der Schüler, die in der dritten Sitzung und der Sitzung erscheint wissen fiel II und III haben sich erhöht. (1) auf der ersten Beobachtungsbogen, die ohne Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels ist, kann mit der höchsten Punktzahl zu sehen ist drei Prozent 45 % der Gesamtfrequenz der Schüleraktivität, die so viel wie 75% auftreten, die beide Kriterien enthält, (2) die Beobachtungsbogen II ist die Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels kann mit der höchsten Punktzahl zu sehen ist zwei Prozent 40 % der Gesamtfrequenz der Schüleraktivität, die so viel wie 60%, die eine ausreichende Kriterien umfasst erscheinen, (3) die Beobachtungsbogen III ist durch die Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels kann mit der höchsten Punktzahl zu sehen ist drei Prozent 45% der Gesamthäufigkeit von studentischen Aktivitäten, die so viel wie 75%, die beide Kriterien umfasst erscheinen, (4) die Beobachtungsbogen IV ist die Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels kann gesehen werden, die vier mit der höchsten Punktzahl ist der Prozentsatz von 60 % der Gesamtfrequenz der Schüler Aktivität, die so viele wie 90% wurden eingeschlossen erscheint Kriterien sehr gut.

Um das Problem der Formulierung, die die Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels in der Deutschen Sprechfertigkeit zu beantworten, ist *Roda Keberuntungan* Spiel in den Lernprozess in der Schule mit den folgenden Schritten: Zuerst von allen, setzen die Schüler in Gruppen, der bestimmt worden, dass fünf Gruppen von sieben Schüler in jeder Gruppe. Dann werden die Schüler in jeder Gruppe teilgenommen, um den Namen und die Vorsitzenden der einzelnen Gruppen festzustellen, und die Interaktion mit anderen Gruppen für die Tombola, die Gruppen zuerst spielen *Roda Keberuntungan*.

Darüber hinaus sind die Gruppen gezogen wurden, spielt *Roda Keberuntungan* und die Arbeit in Gruppen, um die Fragen, die sie verdienende Karten beantworten. Wenn eine Gruppe spielte, andere Gruppen mit guter Aufmerksamkeit für die Gruppe, weil ob die Antwort die Gruppe falsch ist, hat andere Gruppe die Möglichkeit, diese Frage nach der Zahlenlotterie zu beantworten.

Somit ist die Aktivität der Schüler zu lernen, Deutsch zu sprechen haben mehr ändert sich mit der Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels. Beispiele für Aspekte der Tätigkeit; Schüler diskutieren aktiv bestimmen die Antwort. Bevor das *Roda Keberuntungan* Spiel Aktivität nur angewendet, erzielte drei Schüler wurden in beiden Kriterien enthalten. Inzwischen, nachdem dreimal angewendet *Roda Keberuntungan* Spiels erzielte vier Schüler wurden in den Kriterien sehr gut aufgenommen.

## SCHLIESSEN

### Abschluss

Basierend auf der Forschung mit dem Titel Die Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels in der Deutschen Sprechfertigkeit Klasse XI IPA 4 SMAN 13 Surabaya wird wie folgt abgeschlossen: *Roda Keberuntungan* Spiel in den Lernprozess in der Schule wird mit den folgenden Schritten: Zuerst von allen, setzen die Schüler sich in Gruppen, der bestimmt worden, dass fünf Gruppen von sieben Schüler in jeder Gruppe. Dann werden die Schüler in jeder Gruppe teilgenommen, um den Namen und die Vorsitzenden der einzelnen Gruppen festzustellen, und die Interaktion mit anderen Gruppen für die Tombola, die Gruppen zuerst spielen *Roda Keberuntungan*. Darüber hinaus sind die Gruppen gezogen wurden, spielt *Roda Keberuntungan* und die Arbeit in Gruppen, um die Fragen, die sie verdienende Karten beantworten. Wenn eine Gruppe spielte, andere Gruppen mit guter Aufmerksamkeit für die Gruppe, weil ob die Antwort die Gruppe falsch ist, hat andere Gruppe die Möglichkeit, diese Frage nach der Zahlenlotterie zu beantworten.

Aus der Analyse der Beobachtungsblatt ist bekannt, dass die Aktivität der Schüler haben eine bessere Wechsel während des Lernprozesses trotz der Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels zum ersten Mal die Schüleraktivität verringert. Dies kann durch die prozentuale Häufigkeit von Schüleraktivitäten für Lehr- und Lernaktivitäten mit dem *Roda Keberuntungan* Spiel ging von Beginn des aktuellen Prozent *Roda Keberuntungan* Spiel belegt werden nicht zu 75% angewendet wurde, verringerte

sich auf 60 %, wenn die erste Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels in der Klasse, aber dann auf 75% erhöht, wenn das *Roda Keberuntungan* Spiel ein zweites Mal im Klassenzimmer Lernen angewendet wird, und stieg auf 90%, wenn das dritte Mal das *Roda Keberuntungan* angewendet Lernen im Klassenzimmer. So ist der Anteil der Schüler etwas Aktivität während der Lernaktivitäten von 75% mit beiden Kriterien nicht erhöht, während die Anwendung des *Roda Keberuntungan* Spiels zu 90% mit den Kriterien sehr gut, wenn nach der Anwendung drei Mal das *Roda Keberuntungan* Spiel in der Klasse.

So kann das *Roda Keberuntungan* Spiel als Alternative-Spiel verwendet werden, um der Thema *die Familie* in den Lernprozess in der Schule sterben werden. Solche Spiele kann dazu beitragen, Langeweile und pflegen das Interesse der Schüler, Deutsch zu lernen, nach Ziel dieses Spiels können auch Schüler fühlen sich im Unterricht beteiligt, anregende Art zu denken und machen das Lernen Spaß und als ein Mittel, um Lehrer zu liefern didaktisches Material, die es einfacher für Schüler zu verstehen.

### Vorschlag

Basierend auf den Ergebnissen dieser Forschung getan worden, das *Roda Keberuntungan* Spiel sollte eine alternative Spiel für alle Sprachkenntnisse, vor allem Sprechen in deutscher Sprache Lernen im Klassenzimmer, um zu erleichtern Lehrer geliefert Lernmaterialien, die Überwindung Langeweile, macht Schüler mehr zu entdecken und das Lernen mehr Spaß, fördert Schüler, die nur ungerne zu beteiligen sind - neigt dazu, sie nehmen die zufällige Auswahl des *Roda Keberuntungan*.

## REFERENZLISTE

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera
- Bohn und Schreiter. 1992. *Sprachspielereien für Deutschlernende*. Leipzig: Langenscheidt Verlag Enzyklopädie
- Deporter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa
- Ghazali, H. A. Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa: dengan Pendekatan Komunikatif – Interaktif*. Bandung: Refika Aditama

- Ginnis, Paul. 2008. *Trik & Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: Indeks
- Mujib dan Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Jogjakarta: DIVA Press
- Mulyasa, E. 2011. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Saksomo, D. 1997. *Berbicara*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sudjiono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- <http://www.scribd.com/doc/84519786/1-HAKIKAT-BERBICARA> yang diakses 4 Desember 2012
- <http://agensbobetoke.wordpress.com/2012/05/15/sejarah-permainan-roulette/> yang diakses 11 Juli 2013
- <http://ikha-giska.blogspot.com/2013/01/makalah-kereampilan-dalamberbahasa.html> yang diakses 10 Februari 2014
- Anggun. 2012. *Skripsi: Rad Spielen Untuk Meningkatkan Interaksi Siswa dalam Pembelajaran Menulis Eksposisi Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 1 Puri*. Universitas Negeri Surabaya
- Aries S., Erna Febru. 2008. *Tesis: Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV SD Islam Sabilillah Malang melalui Strategi Roulette Writing*. Universitas Negeri Malang: S2 Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia SD

**PENERAPAN PERMAINAN RODA KEBERUNTUNGAN  
PADA KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN  
SISWA KELAS XI IPA 4 SMAN 13 SURABAYA**

**Maria Eufrasia Mamul**

(Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[maria\\_eufrasia@ymail.com](mailto:maria_eufrasia@ymail.com))

**Dr. Hj. Endang Surachni, M.Pd**

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

**Abstrak**

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi, artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Namun, dalam pembelajaran bahasa Jerman di kelas XI IPA 4 SMAN 13 Surabaya masih ditemukan beberapa masalah yaitu siswa masih merasa malu dan takut salah untuk berbicara. Oleh karena itu, permainan Roda Keberuntungan dipilih untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran, membuat siswa lebih bereksplorasi dan pembelajaran tersebut lebih menyenangkan, mendorong siswa yang enggan ikut serta – menjadikan mereka cenderung menerima pemilihan acak dari roda keberuntungan tersebut.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan Roda Keberuntungan pada keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 13 Surabaya? Sedangkan, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan permainan Roda Keberuntungan pada keterampilan berbicara siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 13 Surabaya.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian diperoleh dari lembar observasi aktivitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa kelas XI IPA 4 SMAN 13 Surabaya dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman mengalami peningkatan setelah penerapan permainan Roda Keberuntungan.

Kata kunci: permainan Roda Keberuntungan, keterampilan berbicara

**ABSTRACT**

Language proficiency is a skill the sound to pronounce pronunciation or Wörten or transmit the thinking , the idea and the feeling. In German class at SMAN 13 Surabaya the class XI science 4 several problems is invented namely; Students are still ashamed and afraid to speak wrong . Therefore *Roda Keberuntungan* is selected game to make the learning process matter easier and more fun.

The research problem is: how the application of *Roda Keberuntungan* game in German language speaking skills of students in class XI Science 4 SMAN 13. Whereas, the purpose of this study is to describe the application of speaking skills of students in class XI Science 4 SMAN 13 Surabaya with the application of *Roda Keberuntungan* game.

This research is a qualitative descriptive study. Taken data from the study become observation of the student. The results showed the activity of the students of class XI IPA 4 SMAN 13 Surabaya in learning German language speaking skills have increased.

Keywords: *Roda Keberuntungan* game, speaking skills

## PENDAHULUAN

Dalam era global, bahasa Jerman sebagai bahasa asing memiliki peranan penting dan strategis dalam proses komunikasi di tengah-tengah pergaulan internasional. Melalui penguasaan bahasa Jerman yang baik dan benar, seseorang akan mampu berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis, dengan pihak lain sesuai konteks dan situasinya. Sebagai institusi pendidikan formal, sekolah memiliki fungsi dan peran strategis dalam melahirkan generasi-generasi masa depan yang terampil berbahasa secara baik dan benar.

Melalui pembelajaran bahasa Jerman, siswa diajak untuk berlatih dan belajar berbahasa melalui aspek keterampilan menyimak (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*) dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Dengan memiliki keterampilan bahasa Jerman secara baik dan benar, kelak mereka diharapkan menjadi generasi yang cerdas, kritis, kreatif dan berbudaya. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif adalah keterampilan berbicara.

Menurut Tarigan (2008:16) keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi, artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berbicara perlu ditunjang oleh model, metode, teknik atau pun media pembelajaran yang tepat.

Dalam beberapa kali pertemuan dengan siswa dan melalui diskusi dengan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 13 Surabaya sebelum melakukan penelitian, ditemukan adanya masalah dalam kelas yaitu siswa masih merasa malu dan takut salah untuk berbicara. Kalaupun akhirnya siswa berbicara, masih ada beberapa kata bahasa Jerman yang diucapkan dengan pelafalan bahasa Inggris. Hal tersebut tentu saja menjadi kendala besar baik dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara maupun keterampilan berbahasa lainnya, karena kekurangan dalam satu keterampilan berbahasa akan mempengaruhi keterampilan yang lain. Namun, terlepas dari apa pun kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran, semangat dan kreativitas guru sangat berperan penting. Menurut Mulyasa (2011:3) guru atau tenaga pendidikan yang profesional merupakan salah satu dari

tiga syarat utama yang harus diperhatikan dalam pembangunan pendidikan agar dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia. Tugas guru dalam pembelajaran tidak terbatas pada penyampaian informasi kepada siswa. Sesuai kemajuan dan tuntutan zaman, guru harus memiliki kemampuan untuk memahami siswa dengan berbagai keunikannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Peran guru adalah faktor penentu dalam pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, guru dituntut memahami berbagai model, metode, teknik dan media pembelajaran yang efektif agar dapat membimbing siswa secara optimal. Selain itu, guru harus pandai menarik minat siswa untuk beralih dari rasa bosan dan tertekan. Siswa diharapkan mengikuti pelajaran dengan perasaan bahagia dan tanpa beban. Seperti yang dikemukakan oleh Caine (dalam Depoter, 2010:52) “keyakinan guru akan potensi manusia dan kemampuan semua anak untuk belajar dan berprestasi merupakan suatu hal yang penting diperhatikan. Aspek-aspek teladan mental guru berdampak besar terhadap iklim belajar dan pemikiran pelajar yang diciptakan guru. Guru harus memahami bahwa perasaan dan sikap siswa akan terlibat dan berpengaruh kuat pada proses belajarnya. Jadi, kuncinya di sini adalah guru harus membangun ikatan emosional dengan siswa yaitu dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menjalin hubungan dan menyingkirkan segala ancaman dari suasana belajar.

Jika dihubungkan dengan tugas guru dalam menciptakan suasana yang cocok untuk siswa belajar bahasa Jerman, maka tidak bisa dipungkiri bahwa permainan merupakan salah satu alternatif yang sesuai untuk membantu. Menurut Fathul dan Rahmawati (2012:30) dalam pembelajaran bahasa, permainan merupakan bagian dari aktivitas atau cara untuk menciptakan metode kreatif yang memudahkan siswa dalam memahami dan meyerap pengetahuan bahasa. Permainan tersebut dapat menyingkirkan stres, serta menghilangkan energi negatif dan keseriusan dalam lingkungan belajar, dapat mengajak peserta didik terlibat aktif, mampu meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan secara tidak langsung dan yang lebih penting adalah memfokuskan siswa agar meraih makna belajar melalui pengalaman. Didukung oleh kenyataan bahwa permainan muncul karena adanya fitrah dan naluri

setiap manusia untuk memperoleh hiburan, kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan dan kebahagiaan hidup.

Maka dari itu, dengan adanya penelitian permainan Roda Keberuntungan di kelas XI IPA 4 SMA Negeri 13 Surabaya diharapkan memberikan kesempatan kepada siswa dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, menurut Ginnis (2008:191) kegiatan permainan ini dapat mendorong siswa yang enggan ikut serta – menjadikan mereka cenderung menerima pemilihan acak dari roda keberuntungan tersebut, mampu memotivasi, melatih pengingatan dan kecepatan berpikir siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyusun sebuah penelitian dengan judul Penerapan Permainan Roda Keberuntungan pada Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 13 Surabaya.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan Roda Keberuntungan pada keterampilan berbicara siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 13 Surabaya?

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan permainan Roda Keberuntungan pada keterampilan berbicara siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 13 Surabaya.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian yang berjudul Penerapan Permainan Roda Keberuntungan pada Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA 4 SMAN 13 Surabaya ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian ini bersifat deskriptif karena data yang dikumpulkan berupa kata-kata atau gambar dan bukan angka-angka. Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menjabarkan secara obyektif data-data yang telah diperoleh dari lapangan. Sedangkan, dalam penyajiannya peneliti menggunakan metode pengajaran saat KBM yang berguna untuk menghasilkan data secara deskriptif.

### Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 13 Surabaya tahun pembelajaran 2013-2014 sejumlah 35 orang.

### Sumber dan Jenis Data

Menurut Lofland dan Lofland (1984:47) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data

tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan itu, sumber data penelitian ini diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 13 Surabaya dalam proses pembelajaran.

Data penelitian ini berupa hasil isian lembar observasi dari observer yang kemudian dideskripsikan dan disimpulkan.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berkaitan dengan pengumpulan data atau ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Peneliti sebagai instrumen
- b. Rubrik Penilaian dan Lembar Observasi

### Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006:223) mengumpulkan data adalah mengamati variabel yang akan diteliti dengan metode tes, metode kuisioner/angket, metode *interview*, metode observasi dan metode dokumentasi. Ada tiga jenis teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu: (1) Observasi, dan (2) Dokumentasi.

### Teknik Analisis Data

Data-data telah terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah data tersebut diproses sesuai dengan metode dan langkah-langkah yang diterapkan untuk kemudian ditarik sebuah kesimpulan.

Berikut ini adalah lembar pengamatan yang akan digunakan untuk menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung:

No	Obyek Observasi	Terlaksana		Nilai				Jml
		Ya	Tidak	1	2	3	4	
1.	Siswa menempatkan diri dalam kelompok-kelompok yang telah ditentukan							
2.	Siswa berpartisipasi dalam menentukan ketua dan nama kelompok serta berinteraksi dengan							

	kelompok lain							
3.	Siswa dalam kelompok terlibat aktif dan bekerjasama menentukan jawaban dari kartu soal yang mereka peroleh							
4.	Siswa menjawab pertanyaan dari kartu soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan							
5.	Siswa dalam kelompok lain memperhatikan dengan seksama ketika kelompok yang sedang bermain menjawab kartu soal							
<b>Jumlah</b>								
<b>Persentase</b>								

**Petunjuk Skor:**

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

Dalam mengisi lembar observasi, akan digunakan rubrik keterlaksanaan pembelajaran yang berisi indikator keterlaksanaan pembelajaran berdasar aktivitas yang dilakukan siswa. Adapun rubrik yang digunakan adalah sebagai berikut :

No	Aktivitas Siswa	Indikator	Ket	skor
1.	Siswa menempatkan diri dalam kelompok-kelompok yang telah ditentukan	Semua siswa menempatkan diri dalam kelompok-kelompok yang telah ditentukan	Terlaksana 100% (35 siswa)	4

		Hanya sebagian siswa yang menempatkan diri dalam kelompok-kelompok yang telah ditentukan	Terlaksana 50% (18 – 25 siswa)	3
		Hanya beberapa siswa yang menempatkan diri dalam kelompok-kelompok yang telah ditentukan	Terlaksana 25% (9 – 17 siswa)	2
		Hampir tidak ada siswa yang menempatkan diri dalam kelompok-kelompok yang telah ditentukan	Terlaksana 10% (4 – 8 siswa)	1
2.	Siswa berpartisipasi dalam menentukan ketua dan nama kelompok serta berinteraksi dengan kelompok lain	Semua siswa berpartisipasi dalam menentukan ketua dan nama kelompok serta berinteraksi dengan kelompok lain	Terlaksana 100% (35 siswa)	4
		Hanya sebagian siswa yang berpartisipasi dalam menentukan ketua dan nama kelompok serta berinteraksi dengan kelompok lain	Terlaksana 50% (18 – 25 siswa)	3
		Hanya beberapa siswa yang berpartisipasi dalam	Terlaksana 25% (9 – 17 siswa)	2

Penerapan Permainan Roda Keberuntungan

		menentukan ketua dan nama kelompok serta berinteraksi dengan kelompok lain							
		Hampir tidak ada siswa yang berpartisipasi dalam menentukan ketua dan nama kelompok serta berinteraksi dengan kelompok lain	Terlaksana na 10% (4 – 8 siswa)	1					
3.	Siswa dalam kelompok terlibat aktif dan bekerjasama menentukan jawaban dari kartu soal yang mereka peroleh	Semua siswa dalam kelompok terlibat aktif dan bekerjasama menentukan jawaban dari kartu soal yang mereka peroleh	Terlaksana na 100% (35 siswa)	4					
		Hanya sebagian siswa dalam kelompok terlibat aktif dan bekerjasama menentukan jawaban dari kartu soal yang mereka peroleh	Terlaksana na 50% (18 – 25 siswa)	3					
		Hanya beberapa siswa dalam kelompok terlibat aktif dan bekerjasama menentukan jawaban dari kartu soal yang mereka peroleh	Terlaksana na 25% (9 – 17 siswa)	2					
		Hampir tidak ada siswa	Terlaksana na	1					
		dalam kelompok terlibat aktif dan bekerjasama menentukan jawaban dari kartu soal yang mereka peroleh					10% (4 – 8 siswa)		
4.	Siswa menjawab pertanyaan dari kartu soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	Semua siswa menjawab pertanyaan dari kartu soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	Terlaksana na 100% (35 siswa)	4					
		Hanya sebagian siswa menjawab pertanyaan dari kartu soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	Terlaksana na 50% (18 – 25 siswa)	3					
		Hanya beberapa siswa menjawab pertanyaan dari kartu soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	Terlaksana na 25% (9 – 17 siswa)	2					
		Hampir tidak ada siswa menjawab pertanyaan dari kartu soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	Terlaksana na 10% (4 – 8 siswa)	1					
5.	Siswa dalam kelompok lain memperhatikan dengan seksama ketika kelompok yang sedang	Semua siswa dalam kelompok lain yang memperhatikan dengan seksama ketika kelompok	Terlaksana na 100% (35 siswa)	4					



bermain menjawab kartu soal	yang sedang bermain menjawab kartu soal		
	Hanya sebagian siswa dalam kelompok lain yang memperhatikan dengan seksama ketika kelompok yang sedang bermain menjawab kartu soal	Terlaksana na 50% (18 – 25 siswa)	3
	Hanya beberapa siswa dalam kelompok lain yang memperhatikan dengan seksama ketika kelompok yang sedang bermain menjawab kartu soal	Terlaksana na 25% (9 – 17 siswa)	2
	Hampir tidak ada siswa dalam kelompok lain yang memperhatikan dengan seksama ketika kelompok yang sedang bermain menjawab kartu soal	Terlaksana na 10% (4 – 8 siswa)	1

Keterangan:

P :persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f : frekuensi kejadian yang muncul

N : jumlah aktivitas keseluruhan

(Sudjiono, 2009:40)

Selanjutnya persentase tersebut dikonversi sesuai skala Likert yaitu kriteria interpretasi skor pada tabel di bawah ini:

**Kriteria Interpretasi Penilaian aktivitas siswa:**

Angka	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Observasi**

Ada pun hasil analisis data pada lembar Observasi selama empat kali pertemuan ini adalah sebagai berikut:

Lembar Observasi	Skor Tertinggi	Persentase (%)	Jumlah Persentase (%) Aktivitas Siswa	Kriteria
I	3	45%	75%	Baik
III	2	40%	60%	Cukup
IV	3	45%	75%	Baik
V	4	60%	90%	Sangat Baik

Dari hasil observasi yang telah dianalisis dapat diketahui frekuensi aktivitas siswa yang muncul pada pertemuan II mengalami penurunan dan pada pertemuan III dan IV mengalami peningkatan. (1) pada lembar observasi I yaitu tanpa penerapan permainan Roda Keberuntungan dapat dilihat skor tertinggi adalah tiga dengan persentase 45% dari keseluruhan frekuensi aktivitas siswa yang muncul sebanyak 75% yang termasuk kriteria baik; (2) pada lembar observasi II yaitu dengan penerapan permainan Roda Keberuntungan dapat dilihat skor tertinggi adalah dua dengan persentase 40% dari keseluruhan frekuensi aktivitas siswa yang muncul sebanyak 60% yang termasuk kriteria cukup; (3) pada lembar observasi III yaitu dengan penerapan permainan Roda Keberuntungan dapat dilihat skor tertinggi adalah tiga dengan persentase 45% dari keseluruhan frekuensi aktivitas siswa yang muncul sebanyak 75% yang

Data hasil lembar observasi aktivitas siswa yang diperoleh, kemudian dianalisis dengan menggunakan persentase (%) dengan cara menghitung banyaknya skor aktivitas yang terlaksana dibagi dengan jumlah seluruh skor total aktivitas, kemudian dikalikan 100%. Analisis yang digunakan selama proses pembelajaran menggunakan rumus:

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

termasuk kriteria baik; (4) pada lembar observasi IV yaitu dengan penerapan permainan Roda Keberuntungan dapat dilihat skor tertinggi adalah empat dengan persentase 60% dari keseluruhan frekuensi aktivitas siswa yang muncul sebanyak 90% yang termasuk kriteria sangat baik.

Untuk menjawab rumusan masalah yaitu mendeskripsikan penerapan permainan Roda Keberuntungan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman, permainan Roda Keberuntungan dalam proses pembelajaran di kelas diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Pertama-tama, siswa menempatkan diri dalam kelompok-kelompok yang telah ditentukan yaitu lima kelompok yang terdiri dari tujuh siswa dalam setiap kelompok. Kemudian siswa dalam setiap kelompok berpartisipasi untuk menentukan nama dan ketua kelompok masing-masing dan berinteraksi dengan kelompok-kelompok lain untuk mengundi kelompok mana yang bermain Roda Keberuntungan terlebih dahulu. Selanjutnya kelompok-kelompok yang telah diundi, memainkan Roda Keberuntungan dan bekerjasama dalam kelompoknya untuk menjawab kartu soal yang mereka peroleh. Ketika satu kelompok sedang bermain, kelompok-kelompok lain memperhatikan kelompok tersebut dengan baik karena jika kelompok tersebut salah menjawab maka kelompok lain memperoleh kesempatan menjawab kartu soal tersebut sesuai dengan nomor urut undian.

Dengan demikian, aktivitas siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman memiliki perubahan lebih dengan penerapan permainan Roda Keberuntungan. Contoh aspek kegiatan; siswa aktif berdiskusi menentukan jawaban. Sebelum diterapkan permainan Roda Keberuntungan aktivitas siswa hanya memperoleh skor tiga yang termasuk dalam kriteria baik. Sedangkan, setelah tiga kali diterapkan permainan Roda Keberuntungan siswa memperoleh skor empat yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dengan judul Penerapan Permainan Roda Keberuntungan pada Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 13 Surabaya, diperoleh kesimpulan; Permainan Roda Keberuntungan dalam proses pembelajaran di kelas diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Pertama-tama, siswa menempatkan diri dalam kelompok-kelompok yang telah ditentukan yaitu lima kelompok yang terdiri dari tujuh siswa dalam setiap kelompok. Kemudian siswa dalam setiap kelompok berpartisipasi untuk menentukan nama dan ketua kelompok masing-masing dan berinteraksi dengan kelompok-kelompok lain untuk mengundi kelompok mana yang bermain Roda Keberuntungan terlebih dahulu. Selanjutnya kelompok-

kelompok yang telah diundi, memainkan Roda Keberuntungan dan bekerjasama dalam kelompoknya untuk menjawab kartu soal yang mereka peroleh. Ketika satu kelompok sedang bermain, kelompok-kelompok lain memperhatikan kelompok tersebut dengan baik karena jika kelompok tersebut salah menjawab maka kelompok lain memperoleh kesempatan menjawab kartu soal tersebut sesuai dengan nomor urut undian.

Dari hasil analisis lembar observasi diketahui bahwa aktivitas siswa memiliki perubahan lebih baik selama proses pembelajaran walaupun pada penerapan permainan Roda Keberuntungan untuk pertama kalinya aktivitas siswa menurun. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan persentase frekuensi aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan permainan Roda Keberuntungan menurun dari persentase awal saat permainan Roda keberuntungan belum diterapkan 75%, menurun menjadi 60% saat pertama penerapan Permainan Roda keberuntungan di kelas, tetapi kemudian meningkat menjadi 75% saat kedua kalinya permainan Roda Keberuntungan diterapkan dalam pembelajaran di kelas dan meningkat lagi menjadi 90% saat ketiga kalinya permainan Roda Keberuntungan diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Jadi, persentase frekuensi aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar mengalami peningkatan dari 75% dengan kriteria baik saat belum menerapkan permainan Roda Keberuntungan menjadi 90% dengan kriteria sangat baik saat setelah menerapkan tiga kali permainan Roda Keberuntungan di kelas.

Dengan demikian, permainan Roda Keberuntungan bisa dijadikan salah satu alternatif permainan untuk materi ajar dengan tema *die Familie* dalam proses pembelajaran di kelas. Permainan tersebut dapat membantu mengatasi rasa bosan dan menumbuhkan minat siswa belajar bahasa Jerman, sesuai tujuannya permainan ini juga dapat membuat siswa merasa terlibat dalam pelajaran, merangsang cara berpikir dan membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran yang lebih memudahkan siswa untuk mengerti.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ini hendaknya permainan Roda Keberuntungan menjadi salah satu permainan alternatif untuk semua keterampilan berbahasa terutama keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Jerman di kelas, agar memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran, mengatasi rasa bosan, membuat siswa lebih bereksplorasi dan pembelajaran tersebut lebih menyenangkan, mendorong siswa yang enggan ikut serta – menjadikan mereka cenderung menerima pemilihan acak dari roda keberuntungan tersebut.

## DAFTAR RUJUKAN

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera
- Bohn und Schreiter. 1992. *Sprachspielereien für Deutschlernende*. Leipzig: Langenscheidt verlag Enzyklopädie
- Deporter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa
- Ghazali, H. A. Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa: dengan Pendekatan Komunikatif – Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik & Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Mujib dan Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Jogjakarta: DIVA Press
- Mulyasa, E. 2011. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Saksomo, D. 1997. *Berbicara*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: PT Angkasa
- <http://www.scribd.com/doc/84519786/1-HAKIKAT-BERBICARA> yang diakses 4 Desember 2012
- <http://agensbobetoke.wordpress.com/2012/05/15/sejarah-permainan-roulette/> yang diakses 11 Juli 2013
- <http://ikha-giska.blogspot.com/2013/01/makalah-kereampilan-dalamberbahasa.html> yang diakses 10 Februari 2014
- Anggun. 2012. *Skripsi: Rad Spielen Untuk Meningkatkan Interaksi Siswa dalam Pembelajaran Menulis Eksposisi Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 1 Puri*. Universitas Negeri Surabaya
- Aries S., Erna Febru. 2008. *Tesis: Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV SD Islam Sabilillah Malang melalui Strategi Roulette Writing*. Universitas Negeri Malang: S2 Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia SD