

## MEDIA KARTU UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN

**Erlyn Argianita**

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

[Erlynargianita@yahoo.co.id](mailto:Erlynargianita@yahoo.co.id)

**Drs. Suwarno Imam S, M.Pd**

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kesulitan siswa dalam menulis karangan sederhana karena adanya kesulitan pula dalam penguasaan kosakata yang berupa kata benda dan kata kerja, akibatnya siswa membutuhkan waktu yang lama untuk menghasilkan sebuah tulisan karena bergantung pada kamus. Untuk itu perlu adanya sebuah media yang dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata khususnya kata benda dan kata kerja dalam bentuk media kartu. Media kartu dalam penelitian ini diadaptasi dari permainan kartu UNO, yang mengandung kosakata berupa kata benda dan kata kerja serta gambar ilustrasi sebagai pengganti angka dan warna pada kartu UNO supaya dapat memainkannya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana proses pembuatan media kartu dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman". Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembuatan media kartu untuk pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Jerman.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Hauberman. Media yang dikembangkan divalidasi oleh dosen, alumni desain grafis dan guru Bahasa Jerman SMA, serta siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Waru berjumlah 20 siswa sebagai responden media.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Kartu yang dikembangkan telah layak digunakan. Hal ini dilihat dari penilaian validasi oleh validator media yang menyatakan bahwa media kartu telah layak digunakan dengan sedikit revisi sedangkan validator materi menyatakan bahwa media kartu telah layak digunakan tanpa revisi.

**Kata Kunci :** *Media Kartu, Keterampilan Menulis*

### Abstract

This research is motivated difficulties students in essay writing is simple because of the difficulty also in vocabulary in the form of a noun and a verb, consequently students need a long time to produce a paper because it relies on a dictionary. For that we need a media that can improve the vocabulary particularly nouns and verbs in the form of a card media. Media card in this study was adapted from the card game UNO, which contains the vocabulary in the form of a noun and a verb and illustrations instead of numbers and colors on the card in order to play UNO. Formulation of the problem in this research is "How can the process of making media card in learning the German language writing skills". The purpose of this study was to describe the process of making media cards for learning German language writing skills.

This research is a qualitative descriptive study using data analysis techniques proposed by Miles and Hauberman . Media developed validated by faculty , alumni graphic design and high school German teacher , and students in grade XI IPA 3 SMAN 1 Waru of 20 students as respondents media .

These results indicate that the media have developed a decent card used . It is seen from the validation assessment by the validator media stating that the media card is already fit for use with minimal revision while validator matter stating that the media has a decent card is used without revision .

**Keywords:** *Cards Media, Writing Skill.*

## PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, siswa harus dapat menguasai empat keterampilan yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa. Untuk membantu keterampilan menulis, diperlukan media yang menunjang proses keberhasilan siswa dalam belajar. Media buku kartu merupakan salah satu alternatif media pembelajaran anak. Media kartu pada penelitian ini diadaptasi dari permainan kartu UNO dimana warna dan angka pada kartu UNO diganti dengan gambar dan kosakata supaya kartu dapat dimainkan. Dengan media pembelajaran tersebut, siswa dapat menyampaikan informasi secara tertulis dengan menggunakan kalimat sederhana, dengan memunculkan ide-ide kreatif dan meningkatkan kosakata.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana proses pembuatan Media Kartu untuk pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembuatan Media Kartu untuk pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman.

Di dalam penelitian ini menggunakan teori **media, kartu, menulis**.

1. Media Kartu  
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis).
2. Kartu *UNO*  
Kartu *UNO* adalah permainan kartu yang dimainkan dengan kartu dicetak khusus dan merupakan salah satu permainan kartu yang populer di seluruh dunia yang dapat dimainkan dari 2 hingga 7 orang.
3. Keterampilan Menulis  
Keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis (Saleh Abbas, 2006:125).

## METODE PENELITIAN

- ❖ Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif kualitatif.
- ❖ Sumber data penelitian ini terdiri dari :
  - a. Kamus Langenscheid
  - b. Internet sebagai sumber pencarian gambarData penelitian dari penelitian ini adalah berupa gambar-gambar dan kosakata dalam bentuk kata kerja dan kata benda yang sesuai dengan tema *die Wohnung*.
- ❖ Teknik Pengumpulan Data:

1. Study pustaka

2. Observasi

❖ Teknik Analisis Data

1. Mereduksi data

2. Menyajikan Data

3. Kesimpulan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui proses pengumpulan data utama maupun data tambahan yang diperoleh dari internet, kemudian dilakukan analisis terhadap data-data tersebut. Kegiatan analisis tersebut bertujuan untuk menganalisis gambar dengan tema *die Wohnung* yang diolah menjadi sebuah media kartu yang diadaptasi dari kartu UNO.

Langkah pertama sebelum menganalisis gambar yang akan diolah menjadi sebuah media kartu adalah merumuskan tujuan. Pada pengembangan sebuah media harus terlebih dahulu menentukan tujuan yang hendak dicapai agar media yang dikembangkan dapat bermanfaat dan mendukung dalam kegiatan belajar mengajar.

4.1. Perumusan Tujuan

4.2. Analisis data

A. der Nomen

Dari hasil pengumpulan data melalui internet, maka diperoleh 10 data berupa gambar kategori der Nomen antara lain *das Wohnzimmer, das Kissen, die Rolle, der Schrank, das Sofa, das Bild, das Fenster, der Stuhl, der Tisch, und die Garage*. Data tersebut dipilih karena telah sesuai dengan teori Arif S. Sadiman (2011) tentang kriteria pemilihan gambar sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menulis, yaitu (1) keaslian gambar. Untuk dapat memainkan media kartu yang diadaptasi dari kartu UNO hendaknya gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan benda yang sesungguhnya. Gambar yang dipilih untuk dijadikan media kartu sesuai dengan bentuk aslinya misalnya terlihat jelas bentuk *der Stuhl, der Tisch, das Fenster, das Kissen*, dll. (2) kesederhanaan, sederhana dalam warna menimbulkan kesan tertentu yang mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Hal itu ditunjukkan warna pada gambar yang memiliki perpaduan warna tidak berlebihan. Salah satu contohnya pada gambar *die Rolle* yang hanya memiliki dua perpaduan warna yaitu hijau dan kuning. (3) bentuk item, mudah dipahami dapat digunakan pada gambar dari majalah, surat kabar, dsb. (4) fotografi, gambar tidak terlalu terang/ gelap asal dapat menarik dan efektif dalam pengajaran. Gambar yang telah diperoleh dari internet memiliki warna cerah dengan kualitas baik, tidak abstrak sehingga dapat digunakan untuk media pembelajaran berupa kartu yang diadaptasi dari kartu UNO yang dapat dimainkan. (5) Artistik, gambar disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Hal tersebut ditunjukkan dengan gambar yang dipilih berdasarkan tema *die Wohnung* dan kosakata yang terdapat pada media kartu. Berdasarkan teori Arif S.

Sadiman, dkk (2011), data tersebut sesuai dengan kriteria-kriteria yang ada.

#### B. die Verben

Dari hasil pengumpulan data melalui internet, maka diperoleh 8 data berupa gambar kategori die Verben antara lain *pflanzen, küchen, fernsehen, schlafen, Computer spielen, baden, schwimmen, und g rtern*. Data tersebut dipilih karena telah sesuai dengan teori Arif S. Sadiman, dkk (2011) tentang kriteria pemilihan gambar sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menulis, yaitu (1) keaslian gambar. Untuk dapat memainkan kartu yang diadaptasi dari kartu UNO hendaknya gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan benda yang sesungguhnya. Gambar yang dipilih untuk dijadikan media kartu sesuai dengan bentuk aslinya misalnya terlihat jelas bentuk *schlafen, baden, schwimmen*, dll. (2) kesederhanaan, sederhana dalam warna menimbulkan kesan tertentu yang mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Hal itu ditunjukkan warna pada gambar yang memiliki perpaduan warna tidak berlebihan. Salah satu contohnya pada gambar *schwimmen* yang memiliki perpaduan warna maupun objek yang tidak berlebihan yaitu air dan orang yang sedang berenang. (3) bentuk item, mudah dipahami dapat digunakan pada gambar dari majalah, surat kabar, dsb. (4) perbuatan, menunjukkan hal yang sedang melakukan suatu perbuatan. Gambar yang dipilih tidak ambigu bagi siswa, misalnya terlihat jelas aktivitas yang dilakukan pada gambar sesuai dengan kosakata yang dimaksud. Contoh: gambar anak menonton televisi sesuai dengan kosakata yang dimaksud yaitu *fernsehen*. (5) fotografi, gambar tidak terlalu terang/ gelap asal dapat menarik dan efektif dalam pengajaran. Gambar yang telah diperoleh dari internet memiliki warna cerah dengan kualitas baik, tidak abstrak sehingga dapat digunakan untuk media pembelajaran berupa kartu yang diadaptasi dari kartu UNO yang dapat dimainkan. (6) Artistik, gambar disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Hal tersebut ditunjukkan dengan gambar yang dipilih berdasarkan tema *die Wohnung* dan kosakata yang terdapat pada media kartu. Berdasarkan teori Arif S. Sadiman, dkk (2011), data tersebut sesuai dengan kriteria-kriteria yang ada.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, media kartu telah layak digunakan sesuai dengan teori Arif S. Sadiman, dkk (2011) tentang kriteria pemilihan gambar sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menulis. Dari 18 gambar yang diperoleh dari internet dikelompokkan menjadi 2 kategori yaitu *der Nomen* dan *die Verben*. Kemudian berdasarkan hasil validasi, 1 validator menyatakan bahwa media kartu untuk pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Jerman telah layak digunakan tanpa revisi.

Sedangkan 2 validator menyatakan bahwa media kartu untuk pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Jerman layak digunakan dengan sedikit revisi. Hal tersebut dikarenakan menurut validator ada indikator yang perlu diubah pada media kartu, yaitu jenis font (Nomen) diubah ke jenis font yang lebih jelas.

##### Saran

Hasil penelitian berupa media Kartu yang diadaptasi dari kartu *UNO* dan telah disusun dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman. Media kartu yang diadaptasi dari kartu *UNO* merupakan media baru yang mempermudah siswa untuk menghafal kosakata bahasa Jerman yang nantinya dapat diaplikasikan dalam keterampilan menulis bahasa Jerman karena di dalam media Kartu terdapat gambar, kosakata dalam bentuk kata kerja dan kata benda. Media kartu diharapkan dapat digunakan pada keterampilan berbahasa lainnya, misalnya berbicara (*sprechen*).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPTE.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Tarigan, H. Guntur. 1994. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Bandung.
- Nurudin. 2007. *Dasar-Dasar Penulisan*. Malang: UMM.
- Schermutzki, Marget. 2007. *Lernergebnisse-Begriffe, Zusammenh nge, Umsetzung und Erfolgsermittlung*. Berlin: FH Aachen.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Tarigan, H.G. 1985. *Penggalan Kosakata*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung :Alfabeta.
- Wicke, E, Reiner. 1997. *Aktive Schüler Lernen Besser*. Müncher : Klett.
- Heyd, Gertraude. 1991. *Deutsch lehren Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Mein : Verlag Moritz.
- <https://rumahuno.wordpress.com/> (Diakses pada tanggal 03 Maret 2015, pada pukul 20.15)

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Enre, Fachruddin Ambo. 1988. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta : Depdikbud.



# MEDIA KARTU UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN

**Erlyn Argianita**

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

[Erlynargianita@yahoo.co.id](mailto:Erlynargianita@yahoo.co.id)

**Drs. Suwarno Imam S, M.Pd**

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

## Auszug

Der Hintergrund dieses Untersuchung ist die mangelnde Wortschatzherrschaft von Schüler im Bereich Nomen und Verben beim Schreiben eines einfachen Aufsatzes. Sie müssen wegen der Abhängigkeit am Wörterbuchgebrauch viel Zeit dafür brauchen. Deswegen braucht man für die Problemlösung Medien, um Wortschatz zu steigern, besonders Nomen und Verben. Diese Medien sind Karten. In dieser Forschung wird Kartenmedia von UNO Karte adaptiert, die den Wortschatz besteht, wie Nomen, Verben, und auch Bilder als Ersatz der Nummer und der Farbe in der UNO Karte, damit kann man spielen. Das Problem in dieser Forschung ist "Wie ist die Prozess der Herstellung dieses Kartenmedia im Schreibunterricht. Die Prozessbeschreibung des Kartenherstellung im Schreibunterricht ist das Ziel dieses Untersuchung.

Diese Forschung ist eine Entwicklungs Forschung mit dem qualitativen descriptiven Ansatz und benutzt Miles und Hauberman Analys Technik. Die Medien wird bei dem Dozent, Graphic Design Ex-Student, der Deutschlehrerin, und auch die Klasse XI IPA 3 SMA Negeri 1 Waru best tigt, die aus 20 Schüler und Schülerinnen besteht, als die Respondent.

Die Ergebnisse dieser Forschung zeigen, dass Medien Karte hat eine anst ndige gebrauchte entwickelt. Ausgehend von dem Medienv validator, der gesagt hat dass diese Medienkarte würdig benutzt wird mit dem einige Revision und der Materialen validator hat gesagt dass diese Medienkarte würdig benutzt wird ohne Revision.

## Abstract

This research is motivated difficulties students in essay writing is simple because of the difficulty also in vocabulary in the form of a noun and a verb, consequently students need a long time to produce a paper because it relies on a dictionary. For that we need a media that can improve the vocabulary particularly nouns and verbs in the form of a card media. Media card in this study was adapted from the card game UNO, which contains the vocabulary in the form of a noun and a verb and illustrations instead of numbers and colors on the card in order to play UNO. Formulation of the problem in this research is "How can the process of making media card in learning the German language writing skills". The purpose of this study was to describe the process of making media cards for learning German language writing skills.

This research is a qualitative descriptive study using data analysis techniques proposed by Miles and Hauberman . Media developed validated by faculty , alumni graphic design and high school German teacher , and students in grade XI IPA 3 SMAN 1 Waru of 20 students as respondents media .

These results indicate that the media have developed a decent card used . It is seen from the validation assessment by the validator media stating that the media card is already fit for use with minimal revision while validator matter stating that the media has a decent card is used without revision .

**Keywords:** *Cards Media, Writing Skill.*

## HINTERGRUND

Im deutschen Sprachlern sollen die Studierenden in der Lage, die vier Fertigkeiten nämlich meistern, Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben können. Schreiben ist eine der Kompetenzen, die Studierende beherrscht werden müssen. Zu helfen, das Schreiben Fähigkeiten, die notwendigen Medien, die den Erfolg der Schüler in den Lernprozess unterstützen. Media-Karte Buch ist eine Alternative zu Kinderlernmedien. Media-Karte in dieser Studie wurde vom UNO Kartenspiel, bei Farben und Zahlen auf UNO-Karten mit Bildern und Wortschatz ersetzt, so dass die Karte gespielt werden angepasst. Mit Medien lernen, können die Schüler schriftliche Informationen mit einfachen Sätzen einreichen, indem kreative Ideen und erhöhen Wortschatz.

Formulierung des Problems in dieser Forschung ist "Wie kann der Prozess der Herstellung Media-Karten für das Erlernen der deutschen Sprache writing skills". Das Ziel dieser Studie war es, den Prozess der Herstellung Media-Karten für das Erlernen der deutschen Sprache Schreibfähigkeiten zu beschreiben.

In dieser Studie mit Medientheorie, Karten, schriftlich.

### 1. Media Card

Laut Big Indonesian Dictionary ist die Karte dickes Papier, rechteckig (für verschiedene Zwecke, nahezu die gleiche wie die Ticket).

### 2. UNO-Karten

UNO Karte ist ein Kartenspiel, das mit einer speziell gedruckten Karten gespielt wird und ist eine der beliebtesten Kartenspiel der Welt, die von 2 bis 7 Personen gespielt werden können.

### 3. Writing Skills

Schreibkompetenz ist die Fähigkeit, Ideen, Meinungen und Gefühle zu einer anderen Partei durch eine schriftliche Sprache (Saleh Abbas, 2006: 125) zum Ausdruck bringen.

## METHODE DER FORSCHUNG

❖ Die Art der Forschung ist qualitative deskriptive Studie.

❖ Die Datenquelle dieser Forschung besteht aus:

a. Wörterbuch Langenscheid

b. Internet als eine Quelle von Bildsuch

Die Forschungsdaten der Studie ist in Form von Bildern und Wortschatz in Form von dem Verb und Nomen in Übereinstimmung mit dem Thema Die Wohnung.

❖ Techniken der Datenerhebung:

1. Studienliteratur

2. Beobachtung

❖ Datenanalysetechniken

1. Reduzieren Daten

2. Daten präsentieren

3. Fazit

## ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Nachdem man durch den Prozess der Sammlung von Daten und aus dem Internet erhalten zusätzliche Daten, dann eine Analyse dieser Daten. Die analytische Arbeit ausgerichtet, um die Bilder mit dem Thema Die Wohnung Analyse wird

in einer Medienkarte, die von UNO-Karten angepasst wurde verarbeitet.

Der erste Schritt, bevor die Analyse der Bilder in eine Speicherkarte zu verarbeiten ist, um die Ziele zu formulieren. Auf die Entwicklung eines Mediums muss zunächst die Ziele zu bestimmen, die für die Medien, die entwickelt wurde, um nützlich zu sein und um die Lehr- und Lernaktivitäten zu unterstützen erreicht werden.

### 4.1. Zielformulierung

### 4.2. Datenanalyse

#### A. der Nomen

Aus den Ergebnissen der Datenerhebung über das Internet eine erhaltene 10 Datenkategorien der das Wohnzimmer Nomen unter anderem Bild, ist es, das Kissen, sterben Rolle, der Schrank, das Sofa, das Bild, das Fenster, der Stuhl, der Tisch, und sterben Garage. Diese Daten werden in Übereinstimmung mit der Theorie Sadiman Arif S. (2011) über die Kriterien zur Auswahl von Bildern als ein Medium des Lernens für Schreibfähigkeiten, nämlich (1) die Echtheit der Bilder ausgewählt. Um die Speicherkarte zu spielen ist von UNO Karte anzupassen ist Bild zeigt die Ist-Situation, wie sie den Zustand der realen Sache sieht. Das ausgewählte Bild als Kartenmedien gemäß seiner ursprünglichen Form verwendet werden, beispielsweise sichtbare Formen Der Stuhl, der Tisch, das Fenster, das Kissen, usw. (2) Der Einfachheit halber einfach in Farbe schaffen den Eindruck mit einer bestimmten ästhetischen Wert in einem rein und enthält praktische Wert. Es wurde in Farbe im Bild, die eine Farbkombination hat gezeigt, ist nicht übertrieben. Ein Beispiel in der Zeichnung sterben Rolle Mischung, die nur zwei Farben hat: grün und gelb. (3) die Form der Produkte, können leicht zu verstehen, auf Bilder von Zeitschriften, Zeitungen, etc. verwendet werden (4) Fotografie wird das Bild nicht zu hell / dunkel Herkunft kann interessant und effektiv in der Lehre sein. Bilder, die aus dem Internet erhalten wurden, hat eine helle Farbe mit guter Qualität, nicht abstrakt so kann es verwendet werden, um Medien in Form einer Karte, von UNO-Karten, die gespielt werden können, adaptiert wurde untersucht. (5) Künstlerische, Bild, um die Ziele angepasst, erreicht werden. Dies wird mit ausgewählten Bildern basierend auf dem Thema Die Wohnung und Wortschatz auf der Medienkarte enthalten gezeigt. Basierend auf der Theorie Sadiman Arif S., et al (2011), sind die Daten in Übereinstimmung mit den geltenden Kriterien.

#### B. die Verben

Aus den Ergebnissen der Datenerhebung über das Internet, dann gewann acht Kategorien von Daten wie Bilder Verben unter anderem Pflanzen, Küchen, fernsehen, schlafen, Computer spielen, baden, schwimmen, und g rtern sterben. Diese Daten werden in Übereinstimmung mit der Theorie Sadiman Arif S., et al (2011) über die Kriterien zur Auswahl von Bildern als ein Medium des Lernens für

Schreibfähigkeiten, nämlich (1) die Echtheit der Bilder ausgewählt. Um die Karten von UNO Karte angepasst sollten Bild spielen zeigt die aktuelle Situation, wie sie den Zustand der realen Sache sieht. Das ausgewählte Bild als Kartenmedien gemäß seiner ursprünglichen Form verwendet werden, beispielsweise sichtbare Form schlafen, baden, schwimmen usw. (2) Der Einfachheit halber einfach in Farbe schaffen den Eindruck mit einer bestimmten ästhetischen Wert in einem rein und enthält praktische Wert. Es wurde in Farbe im Bild, die eine Farbkombination hat gezeigt, ist nicht übertrieben. Ein Beispiel in der Gestalt schwimmen, die eine Mischung von Farben und Objekten, die nicht übermäßig, nämlich Wasser und Menschen schwimmen muss. (3) die Form der Produkte, können leicht zu verstehen, auf Bilder von Zeitschriften, Zeitungen, etc. verwendet werden (4) Taten, zeigen wer macht eine Handlung. Das ausgewählte Bild ist nicht eindeutig für Studenten zum Beispiel ist in der Abbildung der Aktivitäten in Übereinstimmung mit der Wortschatz in Frage unternommen deutlich sichtbar. Beispiel: ein Bild von Kindern vor dem Fernseher in Übereinstimmung mit der Wortschatz in Frage fernsehen. (5) Fotografie wird das Bild nicht zu hell / dunkel Herkunft kann interessant und effektiv in der Lehre sein. Bilder, die aus dem Internet erhalten wurden, hat eine helle Farbe mit guter Qualität, nicht abstrakt so kann es verwendet werden, um Medien in Form einer Karte, von UNO-Karten, die gespielt werden können, adaptiert wurde untersucht. (6) Künstlerische, Bild, um die Ziele angepasst, erreicht werden. Dies wird mit ausgewählten Bildern basierend auf dem Thema Die Wohnung und Wortschatz auf der Medienkarte enthalten gezeigt. Basierend auf der Theorie Sadiman Arif S., et al (2011), sind die Daten in Übereinstimmung mit den geltenden Kriterien.

#### SCHLUSSFOLGERUNGEN UND VORSCHLÄGE

##### Abschluss

Basierend auf Datenanalyse, haben Speicherkarten nach der Theorie Sadiman Arif S., et al (2011) über die Auswahlkriterien für die Zeichnung als Medium des Lernens Schreibfähigkeiten schon fit für den Einsatz. 18 Bilder aus dem Internet werden in zwei Kategorien eingeteilt, nämlich der Nomen und Verben sterben. Dann auf die Ergebnisse der Validierung beziehen, stellt 1-Validator, dass die Speicherkarten für das Erlernen der deutschen Sprache Schreibfähigkeiten wurden durchführbar, ohne Revision verwenden. Während 2 Prüfer fest, dass die Speicherkarten für das Erlernen der deutschen Sprache Schreibfähigkeiten fit für den Einsatz mit minimaler Überarbeitung. Das ist, weil nach dem Validator es Hinweise, die auf einer Medienkarte geändert werden müssen, die Art des Schrift (Nomen) mit der Schrifttyp, die klarer ist umgewandelt.

##### Vorschlag

Forschungsergebnisse in Form von Speicherkarten aus UNO-Karten angepasst und hergestellt worden kann als Medium der Erlernen der deutschen Sprache verwendet werden. Media-Karten von UNO Karte angepasst ist ein neues Medium, die Studenten zu erleichtern, um Wortschatz der deutschen Sprache, die später in die deutsche Sprache Schreibfähigkeiten, weil in den Medien angewandt werden können gibt es eine Bildkarte, Wortschatz in Form von einem Verb und einem Substantiv merken. Die Speicherkarte wird erwartet, dass in den anderen Sprachkenntnissen eingesetzt werden, zB Sprechen

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPTE.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Tarigan, H. Guntur. 1994. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Bandung.
- Nurudin. 2007. *Dasar-Dasar Penulisan*. Malang: UMM.
- Schermutzki, Marget. 2007. *Lernergebnisse-Begriffe, Zusammenhänge, Umsetzung und Erfolgsermittlung*. Berlin: FH Aachen.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Tarigan, H.G. 1985. *Penggalan Kosakata*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung :Alfabeta.
- Wicke, E, Reiner. 1997. *Aktive Schüler Lernen Besser*. München : Klett.
- Heyd, Gertraude. 1991. *Deutsch lehren Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Mein : Verlag Moritz.
- <https://rumahuno.wordpress.com/> (Diakses pada tanggal 03 Maret 2015, pada pukul 20.15)
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Enre, Fachruddin Ambo. 1988. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta : Depdikbud.