

## **MEDIA PUZZLE UNTUK KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS X BAHASA 1 SMAN 1 GEDANGAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN**

**Marselina Lemung**

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,  
[marselina\\_lemung@yahoo.co.id](mailto:marselina_lemung@yahoo.co.id)

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

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

### **Abstrak**

Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan manusia untuk menghasilkan sebuah tulisan. Sebuah tulisan yang baik memiliki ciri diantaranya bermakna dengan jelas merupakan satu-kesatuan, singkat dan padat serta memenuhi kaidah kebahasaan. Menulis bisa dianggap mudah apabila seorang sering berlatih menulis dan bisa dianggap sukar bila seorang baru terjun atau berlatih menulis sehingga tidak tahu harus memulai dari apa. Penelitian ini menggunakan kalimat sederhana. Kalimat sederhana merupakan kalimat yang memiliki unsur subjek, predikat, dan objek. Dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana banyak siswa mengalami kesulitan. Kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kurangnya latihan menulis, minimnya penguasaan kosakata, dan ketidaktahuan makna dari kosakata tersebut. Oleh karena itu salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah menggunakan media *puzzle*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana respon peserta didik kelas X Bahasa 1 SMAN 1 Gedangan terhadap pembelajaran bahasa Jerman keterampilan menulis dengan media *puzzle*" Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah "untuk Mendeskripsikan Respon Peserta didik kelas X Bahasa1 SMAN 1 Gedangan terhadap pembelajaran keterampilan menulis dengan media *puzzle*". Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Bahasa 1 SMA Negeri 1 Gedangan dengan jumlah 33 siswa. Penelitian dilakukan sebanyak tiga kali tatap muka. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa tes dan angket respon siswa. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang didukung dengan meningkatnya rata-rata hasil tes siswa yaitu tes pertemuan pertama 8,8, pertemuan kedua 93,93, pertemuan ketiga 94,84 dengan kategori baik. Pengisian angket respon peserta didik dalam kegiatan pembelajaran kategori sangat baik dengan rata-rata 5,78%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat digunakan dalam keterampilan menulis bahasa Jerman. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil tes siswa dan respon positif siswa dalam pengisian angket.

## **PUZZLE MEDIA FOR SKILLS WRITING STUDENT CLASS X SMAN 1 GEDANGAN IN GERMAN LEARNING**

**Marselina Lemung**

German Language Education, Faculty of Language and Art, State University of Surabaya,

[Marselina\\_lemung@yahoo.co.id](mailto:Marselina_lemung@yahoo.co.id)

**Drs. Suwarno Imam Samsul, M.pd**

German Language Education, Faculty of Language and Art, State University of Surabaya,

### **Abstract**

Writing is an activity that people do to produce a writing. A good writing has its distinctly meaningful diantaranya is a one-unit, short and dense and meet the rules of language. Writing can be considered easy when one often practiced writing and can be considered difficult when a new person plunge or practice writing so do not know what to start from. This study uses simple sentences. A simple sentence is a sentence that has a subject element, predicate, and object. At the time of learning to write simple sentences many students have difficulty. The difficulty is caused by several factors namely lack of writing exercise, lack of vocabulary mastery, and ignorance of the meaning of the vocabulary. Therefore one of the learning media used to overcome this is using the media *puzzle*.

The formulation of the problem in this research is "How the response of students of class X Language 1 SMAN 1 Gedangan on learning German language writing skills with the media *puzzle*" While the purpose of this study is "To Describe Response Students Class X Languages SMAN 1 Gedangan of learning skills writing with

puzzle media ". This research is a qualitative research. Subjects in this study were students of grade X Language 1 SMA Negeri 1 Gedangan with a total of 33 students. The study was conducted three times face to face. Data collection techniques used are in the form of tests and questionnaire responses of students. The results of this study can increase student learning activities supported by the increase in the average student test results of the first test meeting 8.8, second meeting 93.93, third meeting 94.84 with good category. Questionnaire filling the response of learners in a very good category learning activity with an average of 5.78%. So it can be concluded that the puzzle media can be used in German writing skills. The success can be seen from the results of student tests and positive responses of students in the questionnaire.

## **PENDAHULUAN**

### **Latar belakang**

Bahasa adalah alat untuk berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Dalam bahasa Jerman terdapat empat keterampilan yaitu menulis (*Schreibfertigkeit*), menyimak (*Hörfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*), dan berbicara (*Sprachfertigkeit*) yang harus dikuasai. Keempat keterampilan tersebut memiliki kesulitan yang berbeda-beda, misalnya keterampilan menulis. Menulis adalah alat atau cara berkomunikasi tidak langsung yaitu dengan menuangkan ide atau pikiran dalam bahasa tulis. Keterampilan menulis tidak selalu mudah untuk dilakukan. Sebelum menulis, seseorang harus memilih kata untuk membuat kalimat dengan tepat. Untuk itu diperlukan proses belajar dan latihan secara terus menerus. Penelitian ini menggunakan kalimat sederhana. Kalimat sederhana merupakan kalimat yang memiliki unsur subjek, predikat, dan objek. Subjek berupa nomina atau frasa nominal, predikat berupa verba transitif, dan objek berupa nomina atau frasa nominal. Kesulitan tersebut terjadi karena beberapa faktor yaitu kurangnya latihan menulis, minimnya penguasaan kosakata, dan ketidaktahuan makna dari kosakata tersebut. Oleh karena itu salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah menggunakan media *puzzle*.

### **KAJIAN TEORI**

#### **Pengertian Media**

Sadiman (2006: 7) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar

#### **Media Puzzle**

Menurut Adenan(1989:9) dinyatakan bahwa puzzle dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat

#### **Pengertian Keterampilan Menulis**

Sebagaimana yang dikatakan oleh Wicke (1993:10) *Schreiben ist eine äußerest komplekse Fertigkeit, die sich nur durch eine systematische Vermittlung und Schulung erlernen lässt*(Menulis merupakan sebuah keterampilan yang kompleks yang hanya bisa diajarkan melalui latihan-latihan yang teratur dan sistem).

#### **Pengertian Kalimat Sederhana**

*Einfacher Satz ist nur aus subjekt und prädikat bestehender Hauptsatz* (Wahrig, 1968:3135). "Kalimat sederhana merupakan induk kalimat yang hanya terdiri dari subjek dan predikat

#### **METODELOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang diuraikan secara deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Bahasa 1 SMAN 1 Gedangan yang berjumlah 33 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan angket

#### **Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa tes dan angket, 3 kali pertemuan.

#### **Teknik analisis data**

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul untuk menjawab rumusan masalah sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan akhir. Dalam penelitian ini teknik analisis data berupa tes dan angket pembelajaran selama proses penerapan media *puzzle* dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas X Bahasa 1 SMAN 1 Gedangan.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Analisis Hasil latihan menulis kalimat sederhana**

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang didukung dengan meningkatnya rata-rata hasil tes siswa yaitu tes pertama 8,8, tes kedua 93,93, dan tes ketiga 94,84 dengan kategori baik dan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media *puzzle* dapat digunakan dalam keterampilan menulis bahasa Jerman. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil tes siswa.

##### **Analisis Hasil respon Peserta didik terhadap penerapan Media Puzzle**

Respon peserta didik yang dominan sangat baik, baik. Hasil tes peserta didik juga kategori baik dengan penerapan media *puzzle* dalam keterampilan menulis bahasa jerman.

##### **Hasil Perhitungan Skor Angket**

Penerapan media *puzzle* untuk keterampilan menulis bahasa jerman dikategori sangat baik dengan prosentase 5,78%.

##### **Simpulan**

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh melalui penelitian yang telah dianalisis serta dibahas secara menyeluruh, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *puzzle* dikelas X Bahasa 1 SMAN 1 Gedangan berjalan dengan baik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Disamping itu, peserta didik lebih aktif dan berpartisipasi dalam belajar.

Hasil penelitian berupa tes dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pertemuan pertama 8,8, pertemuan kedua 93,93, pertemuan ketiga 94,84. Dari penelitian yang telah dilakukan dengan dua kali penerapan media *puzzle* untuk keterampilan menulis bahasa Jerman nilai rata-rata dikategorikan baik. Sementara hasil pengisian angket respon peserta didik terhadap penerapan media *puzzle*, 32 peserta didik merespon kegiatan pembelajaran dengan kategori sangat baik dengan rata-rata 5,78%.

Dari analisis data penelitian adanya nilai tes dengan kategori baik serta respon peserta didik sangat baik dalam proses pembelajaran melalui penerapan media *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *puzzle* untuk keterampilan menulis bahasa Jerman mendapat respon positif.

#### Saran

Media *puzzle* untuk keterampilan menulis bahasa Jerman, maka dapat diperoleh saran sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran pengajar harus memberikan rangsangan-rangsangan kepada peserta didik agar peserta didik dapat aktif dalam menyebut kosakata baru dalam bahasa Jerman.
2. *Puzzle* digunakan di kelas khususnya dalam pembelajaran menulis

#### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-18 Jakarta: Rajawali Press

Akhadiah, Sabarti, dkk. 1996. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Alimuddin. 2009. *Hubungan Antara Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar*. J. Medtek

Anas, Muhamad. 2014:21. *Pengaruh penggunaan Media audio visual adapembelajaran solat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di min beji*. Universitas Muhammadiyah. Sidoarjo

Chaer. Abdul, 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta : PT Rineka Cipta

Dalyono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Dieter Goetz. Dkk. *Langenscheidt Grosswoterbuch: Deutsch als Fremdsprache*. Berlin: Langenscheidt, 1994

Djaali. Dkk. 2007:6. *Pengukur dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta, Universitas Negeri Jakarta

Griesbach, Heinz. *Grammatik der Deutschen Sprache*. München: Max Hueber Verlag, 1960

Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: ANDI.

Haryadi & Zamzani. (1996). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*.

Yogyakarta: Depdikbud.

Hasan, Alwi dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa dan Balai Pustaka.

Hamzah. 2007. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Henry, Tarigan, Guntur. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Aksara 1986

Janah, Arinill. 2011. Catatan Arin “Berbagi Ilmu Berbagi Hikmah, Mati Mulia Tinggalkan Karya”. *Laporan PTK Menulis dekripsi dengan permainan Puzzle* (Online). (<http://arinil.wordpress.com/2016/08/07/laporan-ptk-menulis-dekripsi-dengan-permainan-puzzle>, diakses 3 April 2017)

Kast, Bern.1999. *Fertigkeit Schreiben*. München: Goethe Institut

Musaba. 1994. *Terampil Menulis dalam Bahasa Indonesia yang Benar*. Banjarmasin: Sarjana Indonesia.

Oemar, Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Cita Aditya bakti.

Prayitno. 2009:203. *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Grasindo

Rahmanelli. 2007. “Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional”. *Jurnal Pelangi Pendidikan*, 2 (1), hlm. 23-30

Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung : Alfabeta Rosdakarya

Rofi uddin, Ahmad . (1999). *Pendidikan Bahasa Dan Sastra*

Sadiman, Arief S dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo. Jakarta

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.

Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sudjana, Nana.2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja

Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: PT Gramedia Indonesia

Sudjana, Nana. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset

Wiyanto, Asul. 2004. *Terampil Menulis Paragraf*. Jakarta: Grasindo.

Wina, Sandjaya. 2008: 188-189. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group

Yulianti, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.Indonesia di Kelas Tinggi. Jakarta: Dirjen Dikti, Depdikbud.

[.https://www.plengdut.com/kalimat-sederhana-dan-kalimat-kompleks/464/](https://www.plengdut.com/kalimat-sederhana-dan-kalimat-kompleks/464/) By [Plengdut](#) - April 9, 2013.3927)

<http://arief-online.weebly.com/thoughts/tata-bahasa-jerman-secara-sekilas> 23/10/2014

## **PUZZLE FÜR DIE SCHREIBFERTIGKEIT IN DER KLASSE BAHASA 1 SMAN 1 GEDANGAN BEIM DEUTSCHUNTERRICHT LERNEN DER DEUTSCHEN SPRACHE**

**Marselina Lemung**

Pädagogische Deutschabteilung, Sprach und Kunst Fakultät, Staatliche Universität Surabaya,

[Marselina\\_lemung@yahoo.co.id](mailto:Marselina_lemung@yahoo.co.id)

**Drs. Suwarno Imam Samsul, M.pd**

Pädagogische Deutschabteilung, Sprach und Kunst Fakultät, Staatliche Universität Surabaya

### **AUSZUG**

Schreiben ist eine Aktivität, die Menschen tun, um eine Schrift zu produzieren. Ein gutes Schreiben hat eine Eigenschaft von ihnen, die sinnvoll ist, ist eindeutig eine Einheit, kurz und solide und erfüllt die Regeln der Sprache. Schreiben kann als einfach betrachtet werden, wenn man oft schriftlich praktiziert und als schwierig angesehen werden kann, wenn man einen neuen Tauchgang oder ein Praxisschreiben macht, also nicht weiß, wovon man ausgehen soll. Diese Untersuchung verwendet einfachen Satz. Ein einfacher Satz ist ein Satz, der ein Subjektelement, ein Prädikat und ein Objekt hat. Beim Erlernen von einfachen Satz haben viele Schüler Schwierigkeiten. Die Schwierigkeiten verursacht durch mehreren Faktoren nämlich Mangel an Schreibübung, Mangel an Wortschatz und Unkenntnis der Bedeutung des Wortschatzes. Deshalb ist eines der Lernmedien, das dazu verwendet wird, das Medienpuzzle zu verwenden.

Das Problem dieser Untersuchung ist " Wie folgendes reaktion von Schülern der Klasse X SMAN 1 Gedangan auf das Erlernen der deutschen Schreibfertigkeiten mit dem Medienpuzzle? " Das Ziel dieser Untersuchung ist ", um Beschreiben Sie die Schüler der reaktion klasse X Bahasa 1 SMAN 1 Gedangan zum Erlernen der Schreibfähigkeiten mit dem Medienpuzzle." Diese Forschung ist eine qualitative Forschung. Der Subjekt in der Untersuchung ist die Schüler der Klasse X Bahasa 1 SMAN 1 Gedangan. Die Zahl der Schüler sind 33. Die Untersuchung wird 5 mal Unterrichtsgegegnungen durchgeführt. Die Techniken der Datenerhebungist Prüfung und Fragebogen Reaktion von den Schülern. Die Ergebnisse dieser Untersuchung können Schüler der Lernaktivitäten steigern durch Erhöhung der Durchschnittnote der Sschüler nämlich, erster Prüfung 8.8, zweiter Prüfung 93.93, dritter Prüfung 94.84 mit guter Kategorie. Ausfüllen des Fragebogens reaction von den Schülern in Lernaktivitäten mit sehr guter Kategorie mit einem Durchschnitt von 5,78%. So kann der Schluss gezogen werden, dass die Umsetzung von medienpuzzle in der Deutschschreibfähigkeiten verwendet werden. Der Erfolg kann aus den Testergebnissen der Schüler zu sehen und positiven reaktion von Schüler im Fragebogen.

## EINFÜHRUNG

### Hintergrund

Sprache ist ein Mittel zur Interaktion oder ein Kommunikationsmittel im Bedeutung eines Mittels zur Vermittlung von Gedanken, Ideen, Konzepten oder Gefühlen. Im Deutschlernen gibt es vier Fertigkeiten nämlich Schreibfertigkeit,

Hörfertigkeit, Lesefertigkeit und Sprachfertigkeit, die gemeistert werden müssen. Die vierte Fertigkeit hat verschiedene Schwierigkeiten, wie zum Beispiel Schreibfertigkeiten.

Schreiben ist ein Mittel oder eine Art, indirekt zu kommunizieren, indem Ideen oder Gedanken in geschriebener Sprache gegossen werden. Schreiben Fähigkeiten sind nicht immer einfach zu tun. Vor dem Schreiben muss jemand ein Wort wählen, um Sätze angemessen zu machen. Dafür erforderte der Prozess des Lernens und Trainings kontinuierlich. Diese Studie verwendet einen einfachen Satz. Ein einfacher Satz ist ein Satz, der ein Subjektelement, ein Prädikat und ein Objekt hat. Das Subjekt ist ein nominelles Substantiv oder eine Nominalphrase, ein Prädikat eines transitiven Verbs und ein Objekt eines nominalen Substantivs oder Satzes. Diese Schwierigkeiten treten aufgrund mehrerer Faktoren auf, nämlich Mangel an Schreibübungen, Mangel an Vokabularbeherrschung und Unkenntnis der Bedeutung des Vokabulars. Daher ist eines der Lernmedien, das dazu verwendet wird, das Medienpuzzle zu verwenden.

### STUDIE THEORIE

#### Medien verstehen

Lernmedien sind alles, was verwendet werden kann, um die Botschaft vom Absender zum Empfänger zu kanalisieren, so dass sie die Gedanken, Gefühle, Aufmerksamkeit und Interessen und Aufmerksamkeit der Schüler so anregen kann, dass der Lernprozess

#### Medienpuzzle

Adenan(1989:9) Es wird gesagt, dass Puzzles und Spiele das Material für Selbstmotivation und eine starke Zugkraft sind.

#### Schreibfertigkeiten verstehen

Wicke (1993:10) Schreiben ist eine äußerst komplexe Fertigkeit, die sich nur durch eine systematische Vermittlung und Schulung erlernen lässt.

#### Einfache Satzdefinition

Einfacher Satz ist nur aus Subjekt und Prädikat bestehender Hauptsatz (Wahrig, 1968:3135).

### UNTERSUCHUNGSMETHODIK

Diese Forschung verwendet eine beschreibend beschriebene qualitative Methode. Themen in dieser Studie waren Schüler der Klasse X Bahasa 1 SMAN 1 Gedangan in Höhe von 33 Studenten. Das verwendete Forschungsinstrument ist Test und Fragebogen

#### Techniken der Datenerhebung

Techniken der Sammlung von Forschungsdaten in Form von Tests und Fragebögen, 3 Sitzungen.

#### Datenanalysetechniken

Die Datenanalyse erfolgt nach den gesammelten Daten, um die Problemformulierung zu beantworten, so dass daraus eine endgültige Schlussfolgerung gezogen werden kann. In dieser Forschung, Datenanalyse Techniken in Form von Untersuchung und Lernfragebogen während des Prozesses der Anwendung von Puzzle-Medien in einfachen Sätzen von deutschen Studenten der Klasse X Bahasa 1 SMAN 1 Gedangan schreiben.

### ERGEBNISSE UND DISKUSSION

#### Analyse Ergebnisse einfacher Satzübungen

Die Ergebnisse dieser Studie können die Lernaktivitäten der Schüler werden durch die Erhöhung der durchschnittlichen Schüler Testergebnisse der ersten Prüfung 8,8, der zweite Prüfung 93,93 und der dritte Prüfung 94,84 mit guter Kategorie und unterstützt. Daraus kann gefolgert werden, dass die Anwendung von Puzzlemedien in deutschen Schreibfertigkeiten eingesetzt werden kann. Der Erfolg lässt sich an den Ergebnissen von Schülerprüfungen erkennen.

#### Analyseergebnisse der Antworten der Lernenden auf die Anwendung von Medienpuzzle

Die Reaktion des dominierenden Studenten ist ebenfalls sehr gut. Die Prüfungsergebnisse des Lernenden sind auch eine gute Kategorie bei der Anwendung von Puzzle-Medien in deutscher Schreibkunst.

#### Ergebnisse Berechnung des Ergebnisfragebogens

Die Anwendung von Medienpuzzle für das Schreiben von Deutschkenntnissen ist sehr gut mit einem Prozentsatz von 5,78% kategorisiert.

### SCHLUSS

Basierend auf den Ergebnissen, die durch gründlich analysierte und diskutierte Forschungsergebnisse gewonnen wurden, kann man folgern, dass die Anwendung von Puzzle-Medien gut läuft, so dass das Lernen effektiver wird. Darüber hinaus sind Lernende aktiver und nehmen am Lernen teil.

Die Ergebnisse der Prüfungsergebnisse können gesehen werden, dass der Durchschnittswert der ersten Prüfung 8,8, zweite Prüfung 93,93, dritte Prüfung 94,84. Aus Untersuchungen, die mit doppelter Anwendung von Puzzlemedien für deutsche Schreibfertigkeiten durchgeführt wurden, wird der Durchschnittswert gut kategorisiert. Während die Ergebnisse der Fragebögen auf die Reaktion der Lernenden auf die Anwendung von Puzzlemedien reagierten, reagierten 32 Schüler auf die Lernaktivitäten mit einer sehr guten Kategorie mit einem Durchschnitt von 5,78%.

Aus der Analyse von Forschungsdaten der Wert von Tests mit guter Kategorie und der Reaktion von Lernenden sehr gut in den Prozess des Lernens

durch die Anwendung von Puzzle-Medien, kann geschlossen werden, dass die Anwendung von Puzzle-Medien für Deutsch Schreiben Fähigkeiten eine positive reaktion bekommen

### Vorschlag

Puzzleedien für deutsche Schreibfertigkeiten, es können Anregungen wie folgt erhalten werden:

1. Im Lernprozess sollten die Lehrer den Lernenden Anregungen geben, damit die Lernenden aktiv ein neues Vokabular in der deutschen Sprache aufrufen können.
2. Puzzles werden im Unterricht vor allem im Schreibunterricht eingesetzt

### LITERATUR

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-18 Jakarta: Rajawali Press

Akhadiah, Sabarti, dkk. 1996. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Alimuddin. 2009. *Hubungan Antara Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar*. J. Medtek  
Anas, Muhamad. 2014:21. *Pengaruh penggunaan Media audio visual adapembelajaran solat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di min beji*. Universitas Muhammadiyah. Sidoarjo

Chaer. Abdul, 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta : PT Rineka Cipta

Dalyono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Dieter Goetz. Dkk. *Langenscheidt Grosswörterbuch: Deutsch als Fremdsprache*. Berlin: Langenscheidt, 1994

Djaali. Dkk. 2007:6. *Pengukur dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta, Universitas Negeri Jakarta

Griesbach, Heinz. *Grammatik der Deutschen Sprache*. München: Max Hueber Verlag, 1960

Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: ANDI.

Haryadi & Zamzani. (1996). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*.

Yogyakarta: Depdikbud.

Hasan, Alwi dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa dan Balai Pustaka.

Hamzah. 2007. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Henry, Tarigan, Guntur. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Aksara 1986

Janah, Arinill. 2011. Catatan Arin “Berbagi Ilmu Berbagi Hikmah, Mati Mulia Tinggalkan Karya”. *Laporan PTK Menulis dekripsi dengan permainan Puzzle* (Online). (<http://arinil.wordpress.com/2016/08/07/laporan-ptk-menulis-dekripsi-dengan-permainan-puzzle>, diakses 3 April 2017)

Kast, Bern.1999. *Fertigkeit Schreiben*. München: Goethe Institut

Musaba. 1994. *Terampil Menulis dalam Bahasa Indonesia yang Benar*. Banjarmasin: Sarjana Indonesia.

Oemar, Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Cita Aditya bakti.

Prayitno. 2009:203. *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Grasindo

Rahmanelli. 2007. “Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional”. *Jurnal Pelangi Pendidikan*, 2 (1), hlm. 23-30

Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung : Alfabeta Rosdakarya

Rofi uddin, Ahmad . (1999). *Pendidikan Bahasa Dan Sastra*

Sadiman, Arief S dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo. Jakarta

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.

Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sudjana, Nana.2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja

Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: PT Gramedia Indonesia

Sudjana, Nana. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset

Wiyanto, Asul. 2004. *Terampil Menulis Paragraf*. Jakarta: Grasindo.

Wina, Sandjaya. 2008: 188-189. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group

Yulianti, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.Indonesia di Kelas Tinggi. Jakarta: Dirjen Dikti, Depdikbud.

.(<https://www.plengdut.com/kalimat-seederhana-dan-kalimat-kompleks/464/> By [Plengdut](#) - April 9, 2013.3927)

<http://arief-online.weebly.com/thoughts/tata-bahasa-jerman-secara-sekilas> 23/10/2014



UNESA

Universitas Negeri Surabaya