

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN
PESERTA DIDIK KELAS X BAHASA SMA NEGERI 2 WONOSARI
MELALUI MEDIA PERMAINAN *WÜRFELBRETTSPIEL***

***THE EFFORT TO IMPROVE THE GERMAN SPEAKING SKILL OF THE GRADE X STUDENT
OF THE LANGUAGE PROGRAM SMA N 2 WONOSARI THROUGH THE
WÜRFELBRETTSPIEL GAME***

Oleh: Maria Fransiska Koe, Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNY
koeriefka@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan (1) keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X Bahasa SMA N 2 Wonosari melalui media *Würfelbrettspiel*, dan (2) keaktifan peserta didik kelas X Bahasa SMA N 2 Wonosari dalam pembelajaran bahasa Jerman melalui media permainan *Würfelbrettspiel*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Strategi dalam penelitian ini ditentukan secara kolaboratif antara pendidik, peneliti, dan peserta didik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Bahasa SMA N 2 Wonosari yang terdiri dari 19 peserta didik. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi, angket, catatan lapangan, tes keterampilan berbicara bahasa. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X Bahasa SMA N 2 Wonosari dengan menggunakan media permainan *Würfelbrettspiel* dan juga adanya peningkatan keaktifan peserta didik kelas X Bahasa SMA N 2 Wonosari dengan menggunakan media permainan *Würfelbrettspiel*. Peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik mencapai 45,82,% dan peningkatan keaktifan peserta didik sampai siklus II dengan nilai mencapai 76,01%.

Kata kunci: keterampilan berbicara bahasa Jerman, keaktifan peserta didik, media permainan *Würfelbrettspiel*

Abstract

*This study aims to improve (1) speaking skill in German of grade X students of the language program SMA N 2 Wonosari using the *würfelbrettspiel* game, (2) activity the learners of grade X students of the language program SMA N 2 Wonosari using the *würfelbrettspiel* game.*

The type of this study is the Classroom Action Research (CAR) consisted of 2 cycles. Each of the cycles consisted of 4 steps, namely planning, action, observation, and reflection. The strategy was determined collaboratively between researcher, teacher, and students. The subjects are eighteen students in the grade X students of the language program SMA N 2 Wonosari. The data in this study were obtained through interviews, observation, questionnaires, field notes and speaking skill test in German. The data was analyzed by using qualitative descriptive analysis.

*The result of this research indicates can improve speaking skill in German in the grade X students of the language program SMA N 2 Wonosari using the *würfelbrettspiel* game and also an increase learners activity of grade X students of the language program SMA N 2 Wonosari using the *würfelbrettspiel* game. The improvement of the average grades of the student's German speaking skill reaches 45,82,% and to the second cycle of learners activity improvement reaches 76,01%.*

Keywords: German speaking skill, activity to learn, *Würfelbrettspiel*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jerman di SMA masih bersifat konvensional. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah bosan dan tidak berkonsentrasi dalam belajar, seperti mengobrol dengan teman sebangku saat pembelajaran. Dalam belajar bahasa Jerman diperlukan empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu *Sprechfertigkeit* atau keterampilan berbicara, *Hörverstehen* atau keterampilan mendengarkan, *Leseverstehen* atau keterampilan membaca, dan *Schreibfertigkeit* atau keterampilan menulis. Untuk menguasai keempat aspek di atas dapat ditambah dengan *Strukturen und Wortschatz* atau gramatik dan kosakata. Semua keterampilan berbahasa Jerman tersebut harus dikuasai, khususnya keterampilan berbicara.

Pada standar kompetensi yang tercantum pada KTSP 2006 Mata Pelajaran Bahasa Jerman disebutkan bahwa pada keterampilan membaca mengamanatkan peserta didik untuk dapat memahami wacana lisan berbentuk paparan/dialog sederhana tentang identitas diri dan kehidupan sekolah. Selanjutnya, pada kompetensi dasar keterampilan berbicara menuntut peserta didik untuk dapat (1) memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terimakasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi dan memperkenalkan diri serta cara merespon terkait topik identitas diri (*kennenlernen*) dan kehidupan sekolah (*Schule*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai, (2) memahami secara sederhana unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya terkait topik

identitas diri (*Kennenlernen*) dan kehidupan sekolah (*Schule*) sesuai konteks penggunaannya.

Berdasarkan pengamatan di SMA N 2 Wonosari peserta didik kurang mengembangkan keterampilan berbicara mereka. Hal ini disebabkan beberapa faktor, antara lain: (1) kurangnya minat peserta didik dalam belajar bahasa Jerman, karena bahasa Jerman masih baru untuk peserta didik dan kata-katanya juga masih sulit untuk dipahami, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk ikut serta dalam pembelajaran bahasa Jerman, (2) peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat terlihat pada saat proses belajar mengajar berlangsung, mereka lebih banyak diam dan tidak menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik. Banyak peserta didik yang sibuk dengan kegiatannya masing-masing contohnya mengobrol dengan teman sebangku, bermain HP, bahkan ada yang tidur di dalam kelas, (3) pendidik masih menggunakan cara lama atau tradisional dalam mengajar seperti penggunaan papan tulis dan buku, sehingga membuat peserta didik menjadi cepat bosan dan tidak konsentrasi dalam belajar bahasa Jerman. Penyebab lain peserta didik kurang mengembangkan keterampilan berbicara adalah karena kurang rasa percaya diri. Perasaan ini cenderung muncul karena bahasa yang dipelajari bukan bahasa ibu sehingga suasana belajar dalam kelas menjadi tidak kondusif.

Dari penjelasan diatas, peneliti ingin meneliti penggunaan media permainan *Würfelspiel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman dan Keaktifan peserta didik kelas X Bahasa SMA N 2 Wonosari.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, diwujudkan dalam bentuk perilaku. Dengan demikian, dapat dirumuskan masalah penelitian ini, yaitu : berbicara lebih daripada hanya sekedar pengucapan

1. Bagaimana upaya meningkatkan keterampilan bunyi-bunyi atau kata-kata melainkan juga merupakan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X aktivitas menyampaikan ide dan pendapat yang dapat Bahasa SMA N 2 Wonosari dengan diwujudkan dalam bentuk perilaku.

2. Apakah media *Würfelbrettspiel* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas X Bahasa SMA N 2 Wonosari dalam proses pembelajaran bahasa Jerman ?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X Bahasa SMA N 2 Wonosari dengan menggunakan media *Würfelbrettspiel*.
2. Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas X Bahasa SMA N 2 Wonosari dalam proses pembelajaran bahasa Jerman didalam kelas.

KAJIAN TEORI

Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman

Schatz (2006:16) menjelaskan bahwa *Sprechen ist in der Realität häufig in Verbindung mit anderen Fertigkeiten vorkommt*. Menurut Krumm dalam Schatz (2006:17) menyebutkan bahwa *Sprechen also ist eine spezifische Form menschlichen Handelns darstellt*. Kedua kutipan di atas berarti bahwa berbicara dalam realita sering terjadi bersamaan dengan keterampilan lainnya dan juga merupakan bentuk spesifikasi dari aktivitas manusia.

Menurut Schiffer (1987:171) "*Sprache ist alle kreativen Verfahren, ihre Ideen und Meinungen zum Ausdruck zu bringen, gehören in ganz besonders Form zu dieser Art*". Kutipan ini berarti bahwa berbicara adalah semua bentuk kreativitas yang bertujuan untuk

Pembelajaran keterampilan berbicara, khususnya bahasa Jerman di SMA melibatkan komponen pendidik dan peserta didik yang kegiatannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman, sehingga dari pembelajaran tersebut minimal peserta didik mampu berdialog dalam bahasa Jerman bahkan mampu mengekspresikan pendapatnya kepada orang lain.

Bentuk pelatihan keterampilan berbicara yaitu (Haryadi dan Zamzani, 1997: 57) ; (1) Bercerita, adalah kegiatan menyampaikan suatu peristiwa-peristiwa; (2) Berdialog, adalah kegiatan berbicara dua arah dimana terdapat percakapan antara dua orang atau lebih; (3) Berpidato atau Berceramah, adalah penyampaian uraian secara lisan tentang suatu hal di hadapan massa; (4) Berdiskusi, adalah pembicaraan antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk mendapatkan suatu pengertian, kesepakatan atau keputusan bersama mengenai suatu masalah.

Berdasarkan silabus yang digunakan oleh SMA Negeri 2 Wonosari, maka bercerita dan berdialog akan digunakan pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman di SMA. Aktivitas menceritakan dan berdialog dapat membantu peserta didik mengurangi kesulitan yang dihadapi, seperti rasa takut karena salah mengucapkan kalimat dan ketidakpercayaan diri peserta didik karena kurang menguasai struktur dan kosakata. Aktivitas berdialog tersebut akan

dibantu dengan media permainan *Würfelspiel*.

Bercerita dan berdialog yang akan dilakukan peserta didik bertema *Kennenlernen* dan *Schule*. Pada tema *Kennenlernen* peserta didik dituntut mampu memperkenalkan diri sendiri dan memperkenalkan orang lain. Pada tema *Schule* peserta didik dituntut mampu menjelaskan benda-benda yang ada di kelas. Pada saat melakukan praktek berbicara peserta didik akan dipasangkan dengan peserta didik lain. Hal ini membantu peserta didik untuk melakukan dialog, karena ini merupakan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktekan sebuah dialog sesuai dengan apa yang sudah diajarkan pendidik.

Keaktifan Peserta Didik

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif dari peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar. Mulyasa (2010:218) menjelaskan bahwa dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil apabila seluruh atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran sebaiknya tidak hanya mengoptimalkan keberhasilan hasil, melainkan juga mengoptimalkan keberhasilan proses yaitu dengan membangkitkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun perseorangan. Agar peserta didik terlibat aktif

dalam proses pembelajaran, maka diperlukan berbagai upaya pendidik dalam membangkitkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Upaya yang dilakukan pendidik adalah merencanakan pengajaran yang menuntut peserta didik banyak melakukan aktivitas belajar. Aktivitas atau tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik harus menarik minat peserta didik, dan berguna serta bermanfaat bagi mereka dimasa depan.

Menilai keaktifan peserta didik bukanlah hal yang mudah karena keaktifan peserta didik masing-masing berbeda. Pendidik sebagai penilai harus objektif dalam menilai keaktifan peserta didik. Beberapa hal yang akan diperhatikan pendidik dalam menilai keaktifan peserta didik adalah mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat dan bekerjasama dalam kelompok.

Media Permainan *Würfelspiel*

Media permainan *Würfelspiel* merupakan salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran bahasa Jerman di dalam kelas. Media *Würfelspiel* memiliki kemiripan dengan permainan monopoli, akan tetapi media permainan monopoli lebih rumit. Sedangkan media *Würfelspiel* sangat sederhana dalam membuat dan memainkannya.

Berikut adalah peralatan dan petunjuk media permainan *Würfelspiel*

Zuerst würfeln alle spieler; wer die höchste Zahl hat, beginnt an Startfeld. Dieser Spieler würfelt noch einmal und geht je nach gewürfelte Zahl mit seiner Spielfigur auf den eingezeichneten Feldern vorwärts. Wenn die gewürfelte Zahl ihn auf ein Ereignisfeld bringt, muss er das dort geforderte tun. Enthält das Spiel Ereigniskarten, so zieht (wenn ein Spieler auf einem solchen Feld angelangt ist) ein Spielnachbarn von einem Stapel

ein Kärtchen. Er liest laut vor, was der andere Spieler zu tun hat. (Dauvilier und Dorothea, 2004:73).

“ePertama semua pemain melempar dadu, yang memiliki jumlah tertinggi akan bermain terlebih dahulu. Pemain selanjutnya sekali lagi melempar dadu dan meletakkan pion sesuai dengan angka dadu yang didapatkan. Pemain harus melaksanakan tugas. Permainan ini berupa kartu (jika pemain mencapai tugas) pemain selanjutnya mengambil tumpukan kartu dan membacakan apa yang harus pemain lain harus lakukan.

Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai *Ziel*. “*Gewonnen hat, wer zuert seine Spielfigur als Erster ins Ziel gebracht hat*” (Dauvilier und Dorothea, 2004:73). Hal tersebut juga diungkapkan oleh Spier (1997:79) “*Sieger ist, wer zuerst auf dem Zielfeld angelangt ist*”. Pemenang adalah siapa yang pertama mencapai tujuan.

Tujuan media ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Penelitian yang Relevan

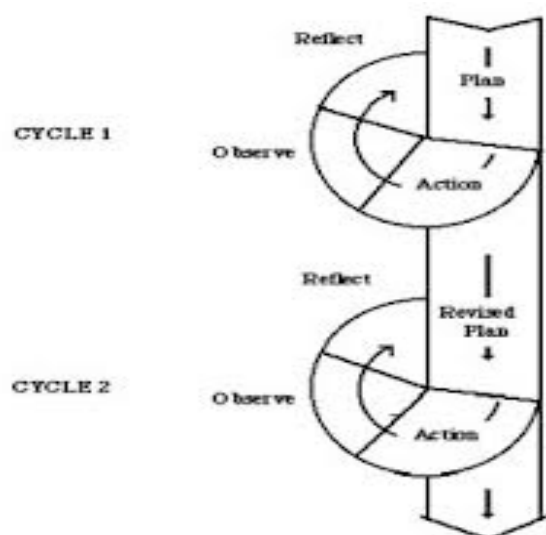
Penelitian yang relevan terhadap skripsi ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ari Wahyu Martina dengan skripsinya yang berjudul

“Upaya peningkatan keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI bahasa SMA Negeri 2 Salatiga melalui media *Brettspiel mit Ereigniskarten*.”

Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu merupakan penelitian tindakan kelas dan media yang digunakan. Akan tetapi pembeda antara kedua penelitian ini terletak pada keterampilan yang diteliti. penelitian yang dilakukan di SMA N 2 Salatiga meneliti keterampilan membaca sedangkan penelitian yang dilakukan di SMA N 2 Wonosari meneliti keterampilan berbicara. Selain itu, pembeda lainnya adalah tempat penelitian, subjek, objek dan waktu penelitian.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *action research*, yaitu penelitian yang dilakukan di dalam kelas. penelitian tindakan termasuk jenis penelitian kualitatif yang menekankan proses yang dirancang untuk mencapai perbaikan praktik dalam situasi nyata. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian Model Burns (Suwarsih, 67 : 2011).



Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA N 2 Wonosari. Pelaksanaan kegiatan penelitian dimulai dari bulan Oktober sampai bulan Desember tahun 2016.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Bahasa SMA N 2 Wonosari yang terlibat dalam proses belajar mengajar bahasa Jerman yang terdiri dari 19 peserta didik. Objek penelitian ini adalah pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman melalui media Permainan *Würfelbrettspiel*.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain lembar observasi, pedoman wawancara, angket, dan tes atau evaluasi, sedangkan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara terhadap pendidik dan peserta didik, angket mengenai tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jerman, catatan lapangan, dokumentasi berupa foto dan tes atau evaluasi. Teknik pengumpulan data berupa tes keterampilan berbicara bahasa Jerman yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yakni siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus memiliki empat tahapan, yaitu penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap pertama dalam penelitian ini adalah penyusunan rencana. Peneliti berdiskusi bersama pendidik untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman dan motivasi belajar peserta didik. Kemudian menentukan masalah yang diupayakan solusinya dan merancang pemecahan masalah dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman dan keaktifan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya kegiatan observasi atau pengamatan. Pengamatan dilakukan peneliti pada saat tindakan sedang dilaksanakan oleh pendidik di dalam kelas. Observasi bertujuan untuk mengetahui apa ada permasalahan yang terjadi saat pembelajaran bahasa Jerman dalam kelas khususnya keterampilan berbicara. Tahap terakhir adalah tes atau refleksi. Tahap ini merupakan upaya penilaian terhadap tindakan yang telah dilakukan oleh pendidik. Penilaian ini untuk membuktikan bahwa media tersebut sudah berhasil atau belum. Peneliti dan pendidik melakukan tahap ini ketika setiap tindakan pada masing-masing siklus selesai.

Validitas Data

Menurut Madya (2011: 37-38) kriteria validitas dalam penelitian tindakan ada lima, yaitu validitas demokratis, validitas hasil, validitas proses, validitas katalitik, dan validitas dialogik. Namun dalam penelitian ini peneliti

menggunakan tiga validitas data, yaitu validitas demokratik, validitas proses, dan validitas dialogik.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Berikut indikator keberhasilan tindakan yang diharapkan pada penelitian ini.

1. Indikator Keberhasilan Proses.

Indikator keberhasilan proses dapat dilihat dari perkembangan sikap dan perilaku peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jerman khususnya keterampilan berbicara serta meningkatnya konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari adanya peningkatan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

2. Indikator Keberhasilan Produk

Indikator keberhasilan produk didasarkan atas meningkatnya keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik melalui media permainan *Würfelspiel*. Indikator ini dilihat dengan cara membandingkan hasil pembelajaran proses sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Dari hasil observasi pra tindakan diketahui bahwa keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X Bahasa masih belum mencapai KKM yang ditentukan. Hal ini dilihat dari hasil nilai pra tindakan belum ada peserta didik yang mencapai KKM. Hal tersebut ditunjang dengan pembelajaran dalam kelas yang belum terkontrol dan peserta didik masih terlihat pasif.

Ga

Dalam hal keaktifan, dari pra tindakan skor keaktifan belajar peserta didik sebesar 3,63 atau 40,34%. Keaktifan belajar peserta didik masih rendah, mereka kurang aktif dan kurang melibatkan diri dalam tugas kelompok dikarenakan mereka tidak sepenuhnya memahami tugas yang diberikan pendidik.

Pada siklus I persentase ketuntasan peserta didik dalam tes keterampilan berbicara bahasa Jerman meningkat dari yang sebelumnya pada pra tindakan 58,57 menjadi 76,71. Keaktifan peserta didik juga meningkat, yaitu sebesar 4,89 atau 54,37%.

Pelaksanaan tindakan siklus II juga menunjukkan hasil yang baik dan diketahui nilai rata-rata meningkat dari 76,71 menjadi 85,41. Tingkat keaktifan peserta didik pada siklus II juga terlihat lebih baik, yaitu sebesar 6,26 atau 69,58%.

PEMBAHASAN

Grafik peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik dapat dilihat dalam gambar berikut ini.

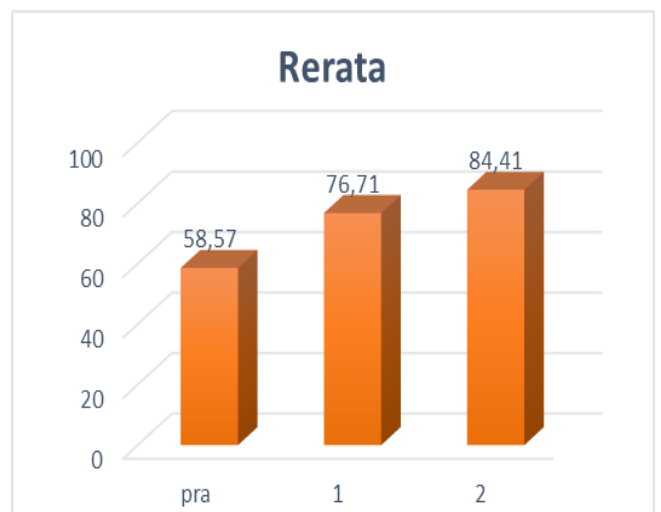


Diagram 1: Rerata Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman

Dari diagram di atas diketahui bahwa penggunaan media permainan *Würfelbrettspiel* dalam pembelajaran bahasa Jerman meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X Bahasa SMA N 2 Wonosari. Peningkatan ini terlihat dari hasil tes keterampilan berbicara bahasa Jerman saat pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Skor rata-rata peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik pra tindakan 58,57. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 76,71 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 85,41. Jadi, peningkatan sebelum menggunakan media permainan *Würfelbrettspiel* sampai pelaksanaan siklus II selesai sebesar 45,82%.

Berikut ini adalah grafik peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas X Bahasa SMA N 2 Wonosari.



Diagram 2: Grafik Peningkatan keaktifan Peserta Didik

Selain peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik, keaktifan peserta didik juga meningkat. Dari diagram di atas diketahui keaktifan peserta didik ada peningkatan yang terjadi dari pra tindakan hingga siklus kedua. Skor rata-rata keaktifan peserta didik saat pra tindakan adalah 3,36 (40,34%), pada siklus pertama terjadi peningkatan sebesar 4,52

(50,28%) dan meningkat lagi menjadi 5,26 (58,47%) pada siklus kedua.

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian peneliti dapat menyimpulkan bahwa media permainan *Würfelbrettspiel* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai pra tindakan dengan rata-rata 58,57. Setelah diberi tindakan yaitu, siklus I, rata-rata meningkat menjadi 76,71. Kemudian setelah diberikan tindakan pada siklus II dengan rata-rata kelas meningkat menjadi 85,41. Selain itu peserta didik sudah mengalami banyak kemajuan cara melafalkan kata atau frasa bahasa Jerman dengan intonasi yang benar. Peserta didik juga menjadi lebih percaya diri dan berani dalam berbicara menggunakan bahasa Jerman. Secara keseluruhan peningkatan keterampilan berbicara sebesar 45,82%.

Penggunaan media *Würfelbrettspiel* dalam pengajaran bahasa Jerman di kelas juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan rerata pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Sebelum dilakukan tindakan rerata keaktifan peserta didik 3,63. Setelah diberi tindakan pada siklus 1 pertemuan I meningkat menjadi 4,52 sedangkan pertemuan II meningkat menjadi 5,26 dan pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 5,68 sedangkan pertemuan II meningkat menjadi 6,84.

IMPLIKASI

1. Penggunaan media permainan *Würfelspiel* dalam pembelajaran bahasa Jerman diimplikasikan dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman serta keaktifan peserta didik.
2. Media permainan *Würfelspiel* menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam penggunaannya sebagai media menyampaikan materi keterampilan berbicara bahasa Jerman kepada peserta didik di SMA Negeri 2 Wonosari.

SARAN

Penelitian mengenai upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman melalui media permainan *Würfelspiel* diharapkan mampu memberi hasil yang bermanfaat. Adapun saran yang ingin disampaikan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

1. Pendidik

Bagi pendidik diharapkan dapat menerapkan media permainan *Würfelspiel* sebagai salah satu cara agar peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran bahasa Jerman dan termotivasi untuk belajar bahasa Jerman. Hal ini agar tidak monoton dalam mengajar sehingga peserta didik mudah bosan dalam belajar.

2. Peserta didik

Bagi peserta didik diharapkan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta harus mempunyai motivasi dan semangat yang tinggi dalam belajar bahasa Jerman agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu peserta didik diharapkan untuk lebih berkonsentrasi dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

3. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya, sehingga dapat memaksimalkan upaya dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik. Peneliti lain diharapkan mampu berinovasi terhadap penerapan media permainan *Würfelspiel* pada pembelajaran bahasa Jerman, khususnya keterampilan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Dauvillier C und Hillerich D. 2004. *Spiele in Deutschunterricht*. München: Goethe-Institut.
- Haryadi, dan Zamzani. 1997. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Madya, Suwarsih. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta..
- Mulyasa, E. 2010. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Schatz, Heide. 2006. *Fertigkeit Sprechen*. München: Goethe-Institut.
- Schrieffler, L. 1987. *Interaktiv Fremdspracheunterricht*. Stuttgart: GmbH.co, KG..
- Spier, Anne. 1999. *Mit Spielen Deutsch Lernen*. Berlin: Cornelsen Scriptor.

