

Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten melalui Media Permainan Bahasa *Bildgeschichte*

Improving The Ability in the German Writing Skill of the 11th Grade Language Class Students of SMAN 1 Prambanan Klaten Through Language Games of "Bildgeschichte"

Oleh: Juwariyah, Universitas Negeri Yogyakarta, yayahjuwariyah0@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan: (1) prestasi belajar keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten dan (2) keaktifan belajar peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Strategi ditentukan secara kolaboratif antara peneliti, peserta didik, dan guru. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) keberhasilan produk dapat dilihat dari meningkatnya prestasi belajar keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Nilai rata-rata keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten melalui media permainan bahasa *Bildgeschichte* membaik. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan sebesar 21,2%. (2) Indikator keberhasilan proses dapat dilihat dari meningkatnya keaktifan belajar peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Persentase keaktifan belajar peserta didik berdasarkan observasi sebelum diberi tindakan hingga akhir siklus II meningkat sebesar 70,37%.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas, media permainan bahasa *Bildgeschichte*, keterampilan menulis bahasa Jerman

Abstract

This research aimed to describe the increase in: (1) the achievement of German writing skills of the grade 11th language class students of SMAN 1 Prambanan Klaten, and (2) the activity of the grade 11th language class students of SMAN 1 Prambanan Klaten in German language learning. The subject of this research was the grade 11th language class students of SMAN 1 Prambanan Klaten. This classroom action research consisted of two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. The data were analyzed using descriptive qualitative. The results of this research showed that: (1) there was a successful product showed by the increasing of the achievement of German language writing skills of the grade 11th language class students of SMAN 1 Prambanan Klaten through language games of "Bildgeschichte" by 21,2%, and (2) there was a successful in process showed by the increasing of students's activity on German language learning writing skills by 70,37%

Keywords: Classroom action research, Bildgeschichte, German writing skill

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu sarana komunikasi untuk menyampaikan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan seseorang. Bahasa juga digunakan kembali untuk mengungkapkan kembali berbagai macam informasi yang diterima dari seseorang kepada orang lain. Di era global sekarang ini, kita tidak hanya dituntut menguasai

bahasa nasional, tetapi juga menguasai bahasa asing. Bahasa asing memiliki peranan yang penting dalam komunikasi internasional. Salah satunya adalah Bahasa Jerman sebagai bahasa asing yang digunakan oleh banyak negara. Bahasa Jerman sudah banyak diajarkan di Sekolah Menengah Atas atau Madrasah Aliyah

(SMA/MA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia.

Saat ini di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten, juga diajarkan bahasa asing yaitu Bahasa Jerman. Di SMA tersebut bahasa Jerman merupakan mata pelajaran yang diajarkan dalam 4x45 menit per minggu untuk kelas XI Bahasa. Berdasarkan Kurikulum 2006 yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), salah satu tujuan pembelajaran bahasa Jerman di Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah mampu berkomunikasi dalam bahasa Jerman dalam bentuk lisan maupun tertulis. Pembelajaran bahasa Jerman di SMA terdiri dari empat keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), keterampilan mendengarkan atau menyimak (*Hörverstehen*), dan keterampilan membaca (*Leseverstehen*). Keterampilan dasar tersebut harus dikuasai oleh peserta didik dan seluruh keterampilan tersebut disampaikan secara terpadu, sehingga masing-masing keterampilan saling mendukung satu dengan yang lainnya.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang kompleks atau sulit dalam penerapannya karena keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara bertatap muka, dan merupakan kegiatan produktif ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata. Untuk itu keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus

Upaya Peningkatan Keterampilan (Juwariyah) melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Akan tetapi, untuk menguasai keterampilan menulis bahasa Jerman tidak mudah. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menulis bahasa Jerman. Beragam kendala seringkali menghambat kelancaran proses menulis. Misalnya kurangnya penguasaan kosakata dan struktur gramatik menjadi anggapan bahwa bahasa Jerman sulit untuk dipahami dan dipelajari. Ketika diberi tugas untuk mengarang, kebanyakan dari mereka masih bingung dengan apa yang akan ditulis, dan sulit menemukan kata-kata yang tepat untuk mengekspresikan pendapatnya. Selain itu, peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga prestasi dan pemahaman dalam belajar bahasa Jerman kurang. Di sisi lain guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah tanpa disertai adanya media penunjang yang menarik. Penyampaian materi secara konvensional tersebut mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan cenderung tidak konsentrasi saat pelajaran berlangsung.

Oleh karena itulah perlunya inovasi dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, menjadi satu hal yang penting untuk dilakukan. Inovasi dalam pembelajaran dapat berdampak pada perbaikan, meningkatkan kualitas pembelajaran serta sebagai alat atau cara baru dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.

Saat ini banyak media pembelajaran inovatif yang ditawarkan, salah satunya adalah media permainan bahasa *Bildgeschichte*. Permainan ini memerlukan media yang berupa

gambar seri. Dengan media gambar cara berpikir peserta didik lebih tertata dan setiap tahap membantu proses berpikir peserta didik yang lebih terarah. Dengan demikian media pembelajaran, dapat mempertinggi daya serap anak terhadap materi pembelajaran, selain itu media ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk menulis

Deskripsi Teoritik

1. Hakikat Keterampilan Menulis

Menulis adalah salah satu keterampilan dari empat komponen berbahasa yaitu keterampilan mendengar (*Hörverstehen*), keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), dan keterampilan membaca (*Leseverstehen*). Menurut Pulvernes, Spratt, & William (2005: 26) “ *writing is one of the four language skill, speaking, reading, listening and writing. Writing is also one of the productive skills which communicating a new message in the form letters and symbols. Communicating means sending certain information to others, therefore, a message must have a purpose.*” Kutipan tersebut berarti bahwa menulis adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yaitu berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa yang sangat produktif yang dikomunikasikan melalui pesan dalam bentuk huruf maupun symbol. Berkomunikasi berarti mengirim sesuatu kepada orang lain, oleh karena itu pesan harus memiliki tujuan.

Upaya Peningkatan Keterampilan (Juwariyah) 3
Lado (1977: 195) menyatakan bahwa

“*Schreiben bedeutet die Aufzeichnung graphischer Symbole in einer Sprache, die man kennt, so dass andere diese Schriftzeichen lesen können, so fern ihnen die gleiche Sprache und ihre graphische Wiedergabe vertraut ist.*” Kutipan tersebut berarti bahwa menulis merupakan suatu rekaman simbol grafis dalam sebuah bahasa yang dikenal seseorang, sehingga pembaca dapat membaca huruf-huruf tersebut selama mereka mendalami bahasa yang sama dan penceritaan kembali secara grafis.

Berdasarkan dari beberapa pengertian menulis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan pesan dalam bentuk huruf maupun simbol dengan tujuan tertentu sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik tanpa harus bertatap muka secara langsung. Tentunya dalam keterampilan menulis tidaklah mudah, membutuhkan pengorganisasian berbagai keterampilan, seperti penguasaan kosakata dan tata bahasa. Maka dari itu untuk dapat menghasilkan tulisan yang baik, perlu memantapkan penguasaan kosakata dan tata bahasa.

2. Hakikat Media Permainan Bahasa *Bildgeschichte*

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, berbicara, dan menulis). Dengan itu tujuan permainan adalah peserta didik bisa memperoleh suatu kegembiraan atau

kepuasan. Soeparno (1988: 59) menyatakan bahwa menang kalah bukan tujuan utama dalam sebuah permainan. Selain kegembiraan dan kepuasan kita juga memperoleh sejumlah keterampilan.

Media permainan bahasa *Bildgeschichte* adalah tergolong sebagai media visual. Permainan ini memerlukan media yang berupa gambar seri. Gambar seri merupakan gambar yang memiliki urutan cerita, sehingga jika diceritakan, maka cerita yang telah selesai disusun merupakan satu kesatuan cerita atau rangkaian cerita (Endah, 2011: 135). Seperti halnya yang diungkapkan Soeparno (1980: 18-19), media gambar seri biasa disebut *flow cart* atau gambar susun. Gambar-gambar tersebut saling berhubungan satu sama lainnya sehingga merupakan satu kesatuan atau satu rangkaian cerita. Masing-masing gambar diberi nomor sesuai urutan jalan ceritanya.

Penerapan media permainan bahasa *Bildgeschichte* adalah (1) Bagi kelas menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari dua atau tiga orang saja. (2) Berikan gambar seri kepada setiap kelompok. (3) Gambar bisa disertai kata-kata kunci. (4) Jika gambar disertai kata kunci, berikan kesempatan kepada mereka untuk menanyakan kata kunci yang tidak dimengerti. (5) Jelaskan tugas setiap kelompok. (6) Berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi dan menceritakan gambar tersebut. (7) Beri waktu sekitar 15 menit untuk mengerjakan tugas tersebut. (8) Setelah tugas selesai dikerjakan dibahas bersama di kelas (Endah, 2011: 135)

Media permainan bahasa *Bildgeschichte* memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan menurut Sanaky (2009: 89) keunggulannya antara lain: (1) mudah digunakan oleh pengajar; (2) pengajar sambil menerangkan dapat memperhatikan dan mengontrol pembelajaran dalam kelas; (3) pengajar dapat berhadapan dengan pembelajaran sambil melihat gambar; (4) pembelajar dapat menerima keterangan dari pengajar dan sekaligus melihat gambar. peserta didik yang pandai dan yang kurang pandai serta menerima perbedaan yang ada, (5) memotivasi peserta didik yang kurang pandai agar mampu mengungkapkan pemikirannya, (6) memudahkan peserta didik berdiskusi dan melakukan interaksi sosial, (7) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Kelemahan dari media *Bildgeschichte* adalah sebagai berikut: (1) lebih menekankan persepsi indera mata; (2) benda terlalu kompleks, kurang efektif untuk pembelajaran; (3) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), dimana tahap tindakan disusun menggunakan model siklus Kemmis dan Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dengan cara kerjasama oleh pihak guru, peneliti, dan observer. Inti dari penelitian ini adalah adanya penentuan tindakan alternatif yang kemudian diuji cobakan

serta dievaluasi apakah dapat memecahkan permasalahan yang dialami peserta didik maupun guru sesuai dengan tujuan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Prambanan Klaten pada kelas XI Bahasa, beralamatkan di Jl. Manisrenggo km 2,5 Prambanan Klaten Jawa Tengah. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan mulai tanggal 3 Maret 2015 sampai dengan tanggal 11 April 2015.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Bahasa SMAN 1 Prambanan Klaten yang berjumlah 18 peserta didik, yang terdiri dari 4 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan.

Prosedur

Kegiatan dilaksanakan dengan maksud untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi praktik pembelajaran sebelumnya. Praktik pembelajaran tersebut dibagi menjadi 3 tahapan, yakni prasiklus, siklus I dan siklus II. Siklus-siklus initerdiri atas 4 komponen, yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam dua siklus yang disesuaikan dengan kondisi di lapangan dan dilaksanakan dalam 8x tatap muka, dengan tiga kali tindakan disetiap siklus. Pada tanggal 3 Maret 2015 dilakukan pra-tindakan yang terdiri dari pembagian angket pertama, wawancara observasi dan pelaksanaan tes pertama.

Pertemuan pertama pada tanggal 10 Maret 2015 adalah pelaksanaan tindakan I siklus I, pertemuan kedua tanggal 14 Maret 2015 adalah tindakan II siklus I, dan selanjutnya tanggal 17 Maret 2015 merupakan tindakan III siklus I, pada pertemuan ini akan dibagikan angket kedua untuk peserta didik. Kegiatan tes keterampilan menulis bahasa Jerman siklus I dilaksanakan pada tanggal 28 maret 2015.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2015, pada pertemuan tersebut meliputi kegiatan tindakan I siklus II, pada tanggal 4 April 2015 adalah tindakan II siklus II, tanggal 7 April 2015 adalah tindakan III siklus II, dan dilanjutkan pada pertemuan kedelapan atau pertemuan terakhir meliputi kegiatan tes keterampilan menulis bahasa Jerman siklus II dan pembagian angket ketiga pada tanggal 11 April 2015

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan berbentuk data kualitatif dan kuantitatif, yang kemudian dideskripsikan secara kualitatif. Instrumen penelitian ini antara lain adalah pengamatan atau observasi, wawancara, angket, catatan lapangan, dan tes keterampilan menulis bahasa Jerman. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengamatan, wawancara, angket, catatan lapangan, dokumentasi, dan tes keterampilan menulis bahasa Jerman.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu teknik pengolahan data

dengan cara mendeskripsikan hasil data kualitatif yang meliputi hasil observasi, catatan lapangan dan hasil wawancara. Kemudian, data kuantitatif yang berupa nilai keterampilan menulis bahasa Jerman dinilaidengan cara penilaian Nurgiyantoro yang memiliki skor maksimal 100. Selajutnya, hasil nilai tersebut dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Oleh karena itu, diperlukan penghitungan nilai rata-rata kelas dan persentase kenaikan nilai peserta didik dari pratindakan, siklus I, hingga siklus II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Masalah-masalah di lapangan diperoleh dari hasil observasi, wawancara yang dilaksanakan dengan guru dan peserta didik, serta angket yang diberikan kepada peserta didik.

Observasi dilaksanakan dua kali dan berlangsung di kelas XI Bahasa. Observasi dilakukan untuk mengamati guru, peserta didik, proses belajar mengajar, dan kelas. Berikut hasil penjabaran hasil observasi terhadap guru. (1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan menyapa peserta didik menggunakan bahasa Jerman, kemudian guru mengabsen peserta didik dengan cara menanyakan siapa yang tidak masuk pada hari ini dan tidak terdapat peserta didik yang absen, (2) guru juga memotivasi peserta didik dengan memuji jawaban peserta didik dengan *“sehr gut”*, atau *“super”*, (3) selama proses pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi dengan jelas hanya saja tanpa adanya media pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran terkesan monoton, (4) pembelajaran jarang diakhiri dengan membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari, (5) guru

memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika terdapat hal yang tidak dimengerti dari materi yang telah dibahas namun peserta didik canggung untuk bertanya, (6) guru tidak memberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah menerima materi, (7) guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam penutup *“Auf Wiedersehen”*.

Berikut adalah hasil observasi terhadap peserta didik: (1) sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan guru ketika proses pembelajaran, (2) keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terlihat sangat kurang, (3) peserta didik mengabaikan perintah guru untuk bertanya, untuk maju, untuk menjawab, (4) peserta didik tidak percaya diri, cenderung tidak siap, mengerjakan pekerjaan lain, asyik mengobrol dengan teman sebangkunya, (5) peserta didik belum dapat menulis bahasa Jerman dengan baik, selain itu peserta didik masih terpaku untuk mengartikan setiap kata dengan menggunakan kamus, (6) peserta didik tampak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, banyak peserta didik yang bermalas-malasan.

Berikut adalah hasil observasi proses pembelajaran: (1) proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah tanpa adanya media yang menarik sebagai penunjang penyampaian materi dan pemberian tugas, (2) buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah *Kontaxte Deutsch Extra*.

Berikut adalah hasil observasi kelas: (1) terdapat 18 peserta didik yang terdiri dari 4 laki-laki dan 14 perempuan, (2) situasi dan kondisi kelas cukup kondusif saat pelajaran bahasa Jerman dan cukup tenang karena kelas berada

jauh dari kantin sekolah dan keramaian jalan, (3) di SMAN 1 Prambanan Klaten terdapat laboratorium bahasa yang memiliki fasilitas lengkap namun guru tidak pernah memanfaatkan, (4) terdapat 19 kursi dan 10 meja untuk peserta didik, 1 meja dan 1 kursi untuk guru, 2 papan tulis dan LCD.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh gambaran umum proses belajar mengajar bahasa Jerman. Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Jerman antara lain yaitu (1) peserta didik terkendala dari segi keaktifan yang diungkapkan oleh guru, (2) peserta didik terkendala dari segi prestasi keterampilan menulis bahasa Jerman, (3) tidak semua peserta didik memiliki kamus yang membantu peserta didik menambah penguasaan kosakata.

Berbagai permasalahan juga teridentifikasi dari wawancara dengan peserta didik, antara lain adalah (1) peserta didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Jerman, (2) peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis bahasa Jerman, (3) peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan gramatik bahasa Jerman, (4) suasana kelas saat belajar bahasa Jerman cenderung membosankan.

Berdasarkan hasil angket peserta didik pra penelitian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik masih mengalami berbagai kendala dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Jerman. Kendala yang dialami sebagian peserta didik adalah menulis bahasa Jerman, masih minimnya penguasaan kosakata peserta didik, mereka kesulitan dalam mengartikan kosakata untuk

mengarang bahasa Jerman, kesulitan dalam menerjemahkan kalimat dari bahasa Jerman ke bahasa Indonesia dan sebaliknya. Dari hal tersebut, diharapkan adanya perbaikan sistem pembelajaran bahasa Jerman dan peserta didik mengharapkan media yang inovatif dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti dan guru berkolaborasi dan berdiskusi untuk memilih, membatasi, dan mempertimbangkan sebagian masalah yang dianggap perlu untuk dapat segera ditangani. Oleh karena itu, guru dan peneliti sepakat untuk memfokuskan penyelesaian masalah yang terkait dengan pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman sebagai berikut. (1) Prestasi keterampilan menulis bahasa Jerman belum optimal, dilihat dari penguasaan kosakata yang masih kurang dan sebagian besar peserta didik terkendala menyampaikan isi gagasannya. (2) Keaktifan belajar peserta didik dalam belajar bahasa Jerman masih belum merata, penguasaan kosakata yang masih kurang dan sebagian besar peserta didik terkendala dalam menulis sesuai aturan struktur dan gramatik yang tepat.

Berdasarkan masalah yang sudah dipilih, maka guru dan peneliti berkolaborasi menyusun pemecahan masalah terhadap pembelajaran menulis bahasa Jerman. Peneliti dan guru menentukan beberapa gagasan pemecahan masalah. Pemecahan masalah yang disepakati adalah sebagai berikut. (1) Guru berupaya untuk memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar bahasa Jerman dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan penggunaan

media *Bildgeschichte*. Dengan media ini guru dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses penyampaian ide pokok serta pendapatnya yang berhubungan dengan tema yang diberikan. Kosakata dalam bahasa Indonesia tidak dilarang, namun peserta didik dan guru bersama-sama mencari padanannya dalam bahasa Jerman. (2) Guru berupaya meningkatkan keaktifan peserta didik dengan cara membentuk kelompok belajar bagi peserta didik sehingga dapat melatih kemampuan peserta didik untuk bekerjasama, berani mengemukakan pendapat, bertukar pikiran, sehingga peserta didik terlatih untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Langkah berikutnya guru dan peneliti mendiskusikan implementasi media permainan bahasa *Bildgeschichte* dalam pembelajaran bahasa Jerman. Realisasi media ini adalah dengan pemberian gambar seri sesuai dengan materi pembelajaran kepada peserta didik, kemudian guru membagi peserta didik dalam kelompok secara berpasangan. Setelah peserta didik mendapatkan gambar, guru membaca terlebih dahulu kata kunci yang ada pada gambar dan menjelaskan langkah-langkah penerapan media gambar seri. Selanjutnya guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk berdiskusi dan meminta peserta didik bekerjasama dengan pasangannya untuk menulis cerita yang sesuai dengan gambar. Langkah selanjutnya peserta didik diminta untuk maju ke depan menuliskan dan membaca hasil karangannya. Kemudian guru dan peserta didik bersama-sama membahas hasil pekerjaan yang diberikan guru. Selanjutnya guru dan peserta

didik menyimpulkan pelajaran secara bersama-sama.

Guru dan peneliti kemudian menetapkan indikator keberhasilan tindakan. Indikator keberhasilan proses mencakup keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran, ditunjukkan jika 75% dari seluruh peserta didik aktif maka dapat dikatakan bahwa peserta didik di kelas tersebut aktif dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman. Kriteria keaktifan belajar peserta didik ditentukan guru dan peneliti dengan merujuk teori yang relevan serta menyesuaikan pada kompetensi dasar. Keberhasilan proses yang ditentukan guru dan peneliti adalah (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, 2) bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, dan (3) melaksanakan diskusi kelompok. Keberhasilan produk ditunjukkan jika peserta didik mendapatkan nilai minimal sebesar 75 atau disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) bahasa Jerman. Apabila indikator keberhasilan tersebut dapat diraih maka penelitian ini dianggap cukup, namun jika tidak maka akan dirumuskan kembali tindakan yang akan ditempuh selanjutnya. Pada pelaksanaannya dilakukan 4 kali pertemuan. Masing-masing pertemuan menggunakan media permainan bahasa *Bildgeschichte* sebagai media pembelajaran dan diakhiri dengan evaluasi kecil sebagai latihan keterampilan menulis. Pada pertemuan ke-4 diakhiri dengan evaluasi pertama. Pada evaluasi ini peserta didik diminta untuk

menulis berdasarkan gambar seri tentang tema pembelajaran yang sudah dipelajari.

Pada tahap refleksi peneliti dan guru selaku kolaborator saling bertukar pendapat mengenai pelaksanaan tindakan di siklus I dan siklus II, baik mengenai perkembangan, perubahan atau kendala yang dihadapi peserta didik, untuk dijadikan pertimbangan dalam menentukan langkah selanjutnya. Peserta didik juga dilibatkan dalam tahap refleksi, dengan menyebarkan angket kepada peserta didik yang berisi pertanyaan tentang pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman menggunakan media permainan bahasa *Bildgeschichte*. Selain itu, peneliti juga mewawancarai beberapa peserta didik tentang pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman menggunakan media permainan bahasa *Bildgeschichte*.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I sudah ditempuh dengan cukup baik yang ditunjukkan dengan perubahan yang sesuai indikator keberhasilan penelitian yaitu keberhasilan proses dan keberhasilan produk. Peneliti danguru berpendapat bahwa masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan siklus I. Seperti halnya kemampuan peserta didik dalam menuliskan hasil karangannya dan menyampaikan pendapatnya dalam bahasa Jerman masih terkendala pada kosakata dan gramatika bahasa Jerman. Dalam menyusun kalimat, mereka juga masih belum memperhatikan hubungan antar kalimat.

Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan untuk lebih meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis bahasa Jerman. Selain itu, dikhawatirkan bahwa perubahan yang terjadi pada

pelaksanaan tindakan siklus I bersifat sederhana, sehingga dirasa belum cukup untuk dikatakan sebagai sebuah peningkatan yang signifikan. Berdasarkan tanggapan yang tertuang dari wawancara peserta didik dan guru beserta hasil angket, dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik juga mengharapkan kembali penerapan media permainan bahasa *Bildgeschichte* yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Penggunaan media permainan bahasa *Bildgeschichte* diharapkan dapat lebih meningkatkan pembelajaran keterampilan menulis peserta didik baik dari segi proses maupun hasil.

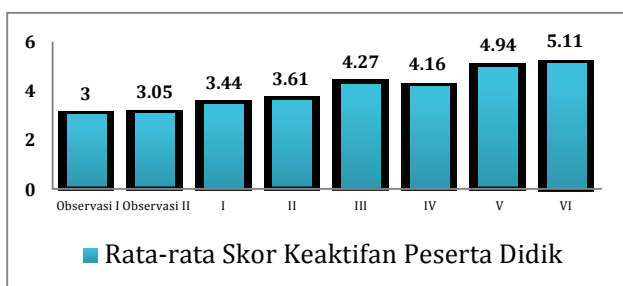
Ditinjau dari segi proses, keaktifan belajar peserta didik secara keseluruhan sudah memenuhi indikator keberhasilan proses, yaitu lebih dari 75% dari jumlah peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi masih terdapat beberapa peserta didik yang belum aktif dalam pembelajaran bahasa Jerman. Meskipun secara keseluruhan dari segi proses dan produk peserta didik meningkat, namun peningkatan itu bisa saja dikarenakan tindakan yang diberikan merupakan hal baru bagi peserta didik, sehingga peserta didik semangat mengikuti pelajaran. Dengan demikian diperlukan adanya peningkatan keterampilan menulis bahasa Jerman ke tahap berikutnya, dengan harapan mendapatkan hasil lebih baik setelah pemberian tindakan di siklus II.

Berdasarkan refleksi siklus I peneliti dan guru merancang tindakan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti dan guru sepakat untuk tetap menggunakan media permainan bahasa *Bildgeschichte* pada siklus II. Peneliti dan guru bekerjasama untuk menyusun perencanaan tindakan pada siklus II.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah ditempuh dengan cukup baik yang ditunjukkan dengan perubahan yang sesuai indikator keberhasilan penelitian yaitu keberhasilan proses dan keberhasilan produk. Keberhasilan proses ditunjukkan dengan perubahan positif tingkat keaktifan belajar peserta didik. keberhasilan produk ditunjukkan dengan perubahan positif prestasi peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya karena telah mendapatkan hasil yang positif pada keberhasilan proses dan keberhasilan produk yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus.

Setelah seluruh tindakan dilaksanakan, penerapan media permainan bahasa *Bildgeschichte* terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar mereka dalam proses pembelajaran. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik dapat dibandingkan dari frekuensi kemunculan indikator keaktifan belajar peserta didik sebelum tindakan dengan frekuensi kemunculan indikator keaktifan belajar peserta didik di siklus I dan siklus II. Indikator keaktifan belajar yang ditetapkan adalah peserta didik ikut serta dan bertanya saat kegiatan pembelajaran. Hal itu dapat dilihat pada meningkatnya keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jerman pada setiap siklus.



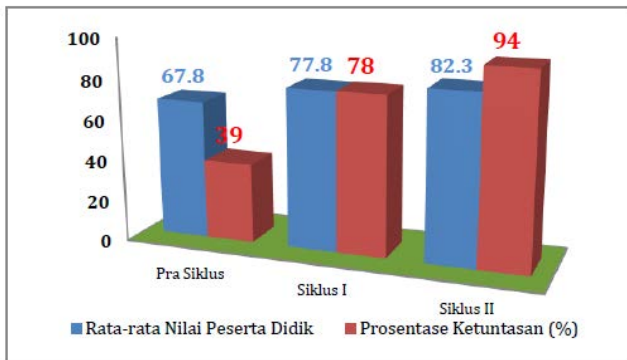
Gambar 1. **Frekuensi Kemunculan Indikator Keaktifan Belajar Peserta Didik**

Dari frekuensi kemunculan indikator keaktifan belajar tersebut, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan mulai observasi pertama hingga akhir siklus II.

Selain adanya peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik, juga terdapat peningkatan prestasi menulis peserta didik. Media permainan bahasa *Bildgeschichte* mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman. Pada siklus I peserta didik dilatih untuk menyusun kata menjadi kalimat dan merangkainya menjadi sebuah cerita yang berurutan, kemudian mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Meskipun peserta didik mengalami kesulitan, karena media permainan bahasa *Bildgeschichte* masih baru bagi peserta didik maupun guru, namun hasil evaluasi terbukti bahwa prestasi peserta didik pada pembelajaran keterampilan menulis mengalami peningkatan. Pada siklus II guru melaksanakan pembelajaran seperti siklus I. Latihan pada siklus II ditekankan pada keterampilan menulis berdasarkan kata kunci yang tersedia, menuangkan ide dan gagasannya dalam bentuk tulisan.

Keberhasilan produk dalam hal ini adalah prestasi belajar peserta didik pada keterampilan menulis bahasa Jerman dapat dilihat dengan cara membandingkan hasil pembelajaran yang dicapai sebelum dan sesudah tindakan dilakukan melalui evaluasi pada setiap akhir siklus. Peningkatan prestasi belajar peserta didik dapat dibandingkan dari nilai keterampilan menulis peserta didik sebelum tindakan dengan nilai evaluasi keterampilan menulis siklus I dan II.

Berikut adalah gambar perbandingan rerata nilai sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Rerata Nilai Keterampilan Menulis Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Grafik di atas menunjukkan bahwa nilai keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik mengalami peningkatan karena media permainan bahasa *Bildgeschichte* mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman. Keberhasilan produk dalam hal ini adalah prestasi belajar peserta didik dalam keterampilan menulis dapat dilihat dengan cara membandingkan hasil pembelajaran yang dicapai sebelum dan sesudah tindakan dilakukan melalui evaluasi pada setiap akhir siklus. Sebelum diberi tindakan nilai rata-rata peserta didik adalah 67,8. Setelah pelaksanaan tindakan siklus I nilai rata-rata keterampilan menulis peserta didik menjadi 77,8 sehingga peningkatannya terhitung sebesar 14,0%. Nilai rata-rata keterampilan menulis peserta didik pada siklus II adalah 82,3 sehingga kenaikan dari siklus I terhadap siklus II adalah sebesar 6,3% .

Dari hasil angket refleksi yang diisi peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik

memberikan pendapat atas tanggapan positif terhadap upaya yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II. Berikut ini adalah beberapa pernyataan peserta didik mengenai pembelajaran keterampilan menulis dengan menggunakan media permainan bahasa *Bildgeschichte*. Peserta didik berpendapat bahwa media tersebut cukup membantu peserta didik dalam mengemukakan pendapat dan gagasannya dalam tulisan, “...Iya, karena pembelajaran ini pendidik lebih mengajarkan tentang cara menulis bahasa Jerman yang baik jadi kita tertantang untuk terus belajar bahasa Jerman.”

Peserta didik juga memberikan saran bagi perbaikan pembelajaran bahasa Jerman kedepannya, “...saya harap tetap diterapkan guru dalam pembelajaran menulis karena sangat bermanfaat dan saya lebih mudah menulis bahasa Jerman, karena bisa bertukar pikiran dengan teman kelompok”, dan “...sebaiknya lebih bagus lagi kalau ditambahkan sedikit permainan yang lainnya supaya tidak monoton”. Berdasarkan dari saran-saran yang dikemukakan oleh peserta didik di atas, peneliti dengan segala keterbatasan yang dimiliki hanya mampu mengupayakan tindakan yang sesuai dengan kemampuan peneliti dan guru sebagai kolaborator.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru maupun peserta didik dan juga angket peserta didik, menunjukkan bahwa penggunaan media permainan bahasa *Bildgeschichte* sangat membantu peserta didik dalam pembelajaran keterampilan menulis. Media tersebut memberikan suasana baru yang lebih

menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka tidak terlalu bosan dalam belajar.

Media *Bildgeschichte* memberikan dampak positif terhadap nilai keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik sehingga lebih meningkat, keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jerman juga lebih meningkat, kosakata yang dikuasai peserta didik bertambah, dan keberanian dalam mengemukakan pendapat dan gagasannya dalam bentuk tulisan peserta didik juga bertambah.

Peneliti dan guru meninjau kembali hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah siklus I dan II, bahwa hasil yang lebih baik merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Perubahan sekecil apapun yang dialami peserta didik haruslah tetap dihargai dan diperhitungkan.

Hasil yang diperoleh yaitu dari prestasi keterampilan menulis bahasa Jerman maupun keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran telah mencapai indikator sesuai yang diharapkan, maka guru dan peneliti memutuskan untuk tidak meneruskan ke siklus berikutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan, keberhasilan dalam penelitian ini diukur oleh dua hal yakni keberhasilan proses dan keberhasilan produk. Keberhasilan proses dapat dilihat dari perkembangan proses perubahan, baik itu perubahan sikap dan keaktifan maupun perubahan perilaku peserta didik terhadap pembelajaran ketrampilan menulis bahasa Jerman. Keberhasilan

produk dapat dilihat dengan cara membandingkan hasil pembelajaran yang dicapai sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Keberhasilan Proses

Dengan diterapkannya media permainan bahasa *Bildgeschichte*, keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Jerman mengalami peningkatan. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari beberapa hal yaitu, (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, 2) bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, dan (3) melaksanakan diskusi kelompok. Keaktifan peserta didik selalu meningkat dari sebelum diberi tindakan hingga siklus II, meskipun peningkatan masing masing indikator tidak konstan. Adapun peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sebelum diberi tindakan hingga siklus II adalah sebesar 70,37%

2. Keberhasilan Produk

Dengan diterapkannya media permainan bahasa *Bildgeschichte*, prestasi keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan prestasi keterampilan menulis peserta dapat dilihat dari mulai membaiknya keterampilan menulis mereka. Sebelum diberikan tindakan rata rata nilai ketrampilan menulis yang diperoleh peserta didik kelas XI Bahasa adalah 67,8, setelah diberikan tindakan pada siklus I mencapai 77,8 dan setelah diberikan tindakan pada siklus II nilai rata rata mencapai 82,3 jadi peningkatan nilai rata rata

sebelum diberikan tindakan hingga siklus II adalah sebesar 21,2%. Dengan penggunaan media permainan bahasa *Bildgeschichte*, peserta didik dapat mengemukakan ide dan gagasan pikirannya dalam bentuk tulisan. Hal tersebut membuat mereka lebih mudah untuk menulis bahasa Jerman, bekerjasama dalam kelompok diskusi dan percaya diri untuk mengemukakan pendapat di depan kelas.

Saran

Penelitian mengenai upaya peningkatan keterampilan menulis bahasa Jerman ini diharapkan memberikan hasil yang bermanfaat. Adapaun saran-saran yang ingin disampaikan diberikan kepada guru, peserta didik maupun peneliti yang lain, yaitu sebagai berikut.

1. Kepada Guru

Diharapkan guru mampu melanjutkan penerapan media permainan bahasa *Bildgeschichte*, dalam pembelajaran bahasa Jerman sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik. Guru ketika menerapkan media permainan bahasa *Bildgeschichte* dalam pembelajaran bahasa Jerman sebaiknya juga senantiasa membimbing dan melibatkan peserta didik secara aktif. Guru juga diharapkan dapat lebih variatif dalam memberikan gambar seri.

2. Kepada Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk senantiasa memiliki semangat dan minat yang tinggi dalam mempelajari bahasa Jerman, agar dapat

Upaya Peningkatan Keterampilan (Juwariyah) 13
memperoleh prestasi sesuai yang diharapkan. Selain itu disarankan agar peserta didik lebih berkonsentrasi dalam belajar aktif dalam proses pembelajaran dan senantiasa menjaga suasana kelas yang kondusif untuk belajar.

3. Kepada Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan acuan dalam melaksanakan penelitian berikutnya dan dapat memaksimalkan upaya dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Endah, Retna SM. 2011. *Spiel Macht Spaß*. Yogyakarta: No.08/ Kontrak-Buku/H.34.12/PP/IV/2011.
- Lado, Robert. 1977. *Eine Einführung auf Wissenschaftlicher Grundlage*. München: Max Hueber Verlag.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Pulvernes, Spratt M, & William, M. 2005. *Teaching Knowledge Test Course*. New York: Cambridge Universiti Press.
- Sanaky, Hujai AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Sefiria Insania Press.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/Pengembangan IKIP Yogyakarta.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/Pengembangan IKIP Yogyakarta.