

**UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
JERMAN PESERTA DIDIK KELAS XI IIS 2 SMA N 1 BOYOLALI
MELALUI MEDIA PERMAINAN *SCHNELL FINDEN***

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



oleh

Kartika Cahyaning Ratri

NIM 11203244028

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui Media Permainan *Schnell Finden*” telah disetujui oleh Dosen Pembimbing dan telah diujikan.



Yogyakarta, 27 Juli 2015

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Dra. Retna Endah S. M., M.Pd.
NIP. 19620414 198703 2 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui Media Permainan *Schnell Finden*" ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 Juli 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Yati Sugiarti, M.Hum.	Ketua Penguji		27. 7. 2015
Dra. Tri Kartika Handayani, M.Pd.	Sekretaris		23. 7. 2015
Drs. Sulis Triyono, M.Pd.	Penguji Utama		14. 7. 15
Dra. Retna Endah S.M., M.Pd.	Penguji Pendamping		14. 7. 2015

Yogyakarta, 27 Juli 2015

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Kartika Cahyaning Ratri

NIM : 11203244028

Jurusan : Pendidikan Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 6 Juli 2015

Peneliti,



Kartika Cahyaning Ratri
NIM. 11203244028

MOTTO

Always believe that everything happens for a reason, and always for a good reason

Don't Just Wish Make it Happen

Persembahan

Akhirnya saya bisa menyelesaikan tugas ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya cintai yang selama ini memberikan cinta dan doa yang tulus untuk saya, yaitu

1. Ibu terhebat, Alm Ibu Asri dan Ayah tersabar Bapak Marsam. Ibu yang di Surga, semoga engkau bisa tersenyum bangga disana Bu. Untuk Ayah yang sampai di umur saya saat ini sama sekali belum pernah memarahi saya. Terimakasih Ibu, Bapak selama ini telah merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta kasih. Selalu mengajarkan hal-hal kebaikan. Selalu memberikan kebahagiaan.
2. Dek Dhimas yang selama ini menjadi semangat dan motivasi saya untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
3. Mbah Kakung dan mbah Putri yang di Jogja yang selama ini menjaga saya selama saya di Jogja. Yang selalu memanjakan saya walaupun saya udah gede seperti ini.
4. Alm Mbah Kakung dan alm Mbah Putri Boyolali yang selalu menjadi teman di rumah dan suka memanjakan juga.
5. Seluruh keluarga besar yang di Jogja yang selama ini ikut menjaga saya dan membimbing saya.
6. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, terimakasih telah memberikan ilmu yang bermanfaat hingga saya mendapatkan gelar sarjana.
7. Teman-teman *Klasse H* 2011 yang selalu memberikan keceriaan selama ini, Caca, Martha, Tina, Hesty, Sulis, Choni, Uci, Aven, Emi, Nina, Ayu, Rahma, Andi, Ari, Zhen, Alek, Frino, Ignas, Armo, Moses. Terimakasih teman-teman seperjuanganku. Sukses untuk kita semua.
8. Teman-teman *Klasse I* 2011 Angel, Tami, Icha, Mami Diar, Ayu, Uni, Mirza, Yayah, Hana, Binta, Putri, Renya, Nana, Mbak Neni, Kak Sandri, Novi, Zakia, Aji, Faldo, Rengga, dan Yota.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Penyusunan Skripsi ini dapat selesai berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada,

1. Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A., Wakil Dekan I FBS UNY,
3. Ibu Dra. Lia Malia, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman,
4. Ibu Dra. Retna Endah S. M., M.Pd., Dosen Pembimbing TAS yang selalu sabar dan meluangkan waktu untuk membimbing SKRIPSI walaupun dengan kesibukan yang padat,
5. Ibu Dra. Isti Haryati, MA., penasehat akademik penulis,
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, FBS, UNY atas bimbingan, bantuan , dukungan dan ilmu yang telah diberikan,
7. Mbak Ida, staf Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman yang selalu sabar membantu,
8. Bapak Drs. Agung Wardoyo, Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Boyolali,
9. Ibu Rhea Yustitie S.Pd. dan Bapak Suparjo S.Pd, guru mata pelajaran Bahasa Jerman SMA Negeri 1 Boyolali,
10. Segenap Bapak Ibu Guru dan seluruh Staf SMA Negeri 1 Boyolali,
11. Peserta didik kelas XII IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali atas kerjasama dan partisipasi yang telah diberikan selama proses pengambilan data penelitian,
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini hingga akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Akhir kata, penulis berharap penulisan Tugas Akhir Skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Yogyakarta, 27 Juli 2015

Penulis,

A handwritten signature in dark ink, appearing to read 'Kartika' followed by a stylized surname.

Kartika Cahyaning Ratri
NIM 11203244028

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xviii
KURZFASSUNG.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Deskripsi Teori	7
1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing	7
2. Hakikat Permainan sebagai Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	14

d. Permainan sebagai Media Pembelajaran Bahasa	15
e. Permainan <i>Schnell Finden</i>	16
3. Hakikat Kosakata	20
4. Hakikat Keaktifan Peserta Didik	22
5. Kriteria Penilaian Kosakata	24
6. Kriteria Penilaian Keaktifan	25
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Pikir	27
D. Pengajuan Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian	31
B. Setting Penelitian	32
1. Tempat dan Waktu Penelitian	32
2. Subjek dan Objek Penelitian	34
C. Prosedur Penelitian Tindakan	34
1. Perencanaan	35
2. Pelaksanaan Tindakan	35
3. Observasi	36
4. Refleksi	36
D. Instrumen Penelitian	36
1. Lembar Observasi	36
2. Wawancara	37
3. Angket	38
4. Tes	39
E. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Observasi	42
2. Wawancara	42
3. Angket	42
4. Dokumentasi	43
5. Catatan Lapangan	43
6. Tes	43

F. Validitas Data	44
a. Validitas Demokratik	44
b. Validitas Hasil	44
c. Validitas Proses	45
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan	45
1. Indikator Keberhasilan Proses	45
2. Indikator Keberhasilan Produk	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Deskripsi Data Penelitian	47
a. Deskripsi Data Observasi	48
1) Observasi terhadap Guru	49
2) Observasi terhadap Peserta Didik	51
3) Observasi Sarana dan Prasarana Sekolah	55
b. Hasil Wawancara	56
c. Hasil Angket	57
2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan	63
a. Siklus I	63
1) Perencanaan	63
2) Tindakan	64
a) Tindakan 1	64
b) Tindakan 2	65
c) Tindakan 3	66
3) Observasi Siklus I	67
a) Observasi terhadap Guru	68
b) Observasi terhadap Peserta Didik	69
c) Deskripsi Hasil Wawancara	73
d) Deskripsi Hasil Angket II	74
4) Refleksi Siklus I	76
b. Siklus II	77
1) Perencanaan	78

2) Tindakan	78
a) Tindakan 1	78
b) Tindakan 2	79
c) Tindakan 3	81
3) Observasi Siklus II	82
a) Observasi terhadap Guru	82
b) Observasi terhadap Peserta Didik	83
c) Deskripsi Hasil Wawancara	86
d) Deskripsi Hasil Angket III	88
4) Refleksi Siklus II	90
B. Tabulasi Data Penelitian	91
C. Pembahasan	95
D. Tolok Ukur Keberhasilan	98
1. Keberhasilan Proses	98
2. Keberhasilan Produk	99
E. Tanggung Jawab Guru	99
F. Keterbatasan Penelitian	100
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	101
A. Kesimpulan	101
B. Implikasi	101
C. Saran	101
1) Guru	102
2) Peserta Didik	103
3) Peneliti Lain	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Jadwal Pelaksanaan Pra Penelitian	32
Tabel 2: Jadwal Pelaksanaan Penelitian	33
Tabel 3: Kisi-kisi Observasi	37
Tabel 4: Kisi-kisi Instrumen Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman	41
Tabel 5: Skor Keaktifan Peserta Didik	53
Tabel 6: Skor Penguasaan Kosakata Pra Tindakan	55
Tabel 7: Skor Keaktifan Peserta Didik Siklus I.....	70
Tabel 8: Skor Tes Penguasaan Kosakata Siklus I	72
Tabel 9: Skor Keaktifan Peserta Didik Siklus II	84
Tabel 10: Skor Tes Penguasaan Kosakata Siklus II	86
Tabel 11: Perbandingan Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman	91
Tabel 12: Hasil Prestasi Peserta Didik	92
Tabel 13: Perbandingan Keaktifan Peserta Didik	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: PTK Model Kemmis dan Taggart	31
Gambar 2: Kenaikan Rata-rata Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik dan Persentase Ketuntasan	93
Gambar 3: Kenaikan Rata-rata Skor Keaktifan Peserta Didik ...	94
Gambar 4: Guru Memulai Pelajaran	255
Gambar 5: Guru Membagi Kelompok	255
Gambar 6: Guru Meminta Peserta Didik Berkelompok	255
Gambar 7: Tindakan 1 Siklus I	255
Gambar 8: Tindakan 2 Siklus I	255
Gambar 9: Tindakan 3 Siklus I	255
Gambar 10: Pelaksanaan Permainan <i>Schnell Finden</i> 1	256
Gambar 11: Pelaksanaan Permainan <i>Schnell Finden</i> 2	256
Gambar 12: Pelaksanaan Permainan <i>Schnell Finden</i> 3	256
Gambar 13: Peserta Didik Menulis Kalimat	256
Gambar 14: Guru Mengoreksi Kalimat Pesert Didik	256
Gambar 15: Evaluasi Tes Penguasaan Kosakata Siklus I	256
Gambar 16: Guru Memulai Pelajaran	257
Gambar 17: Tindakan 1 Siklus II	257
Gambar 18: Tindakan 2 Siklus II	257
Gambar 19: Tindakan 3 Siklus II	257
Gambar 20: Pelaksanaan Permainan <i>Schnell Finden</i> 1	257
Gambar 21: Pelaksanaan Permainan <i>Schnell Finden</i> 2	257
Gambar 22: Pelaksanaan Permainan <i>Schnell Finden</i> 3	257
Gambar 23: Peserta Didik Menulis Kalimat	258
Gambar 24: Guru Mengoreksi Kalimat Peserta Didik	258
Gambar 25: Evaluasi Tes Penguasaan Kosakata Siklus II	258
Gambar 26: Proses Pembelajaran di Kelas XI IIS 2	258
Gambar 27: Proses Pembelajaran di Kelas XI IIS 2	258

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1: Kisi-kisi Instrumen Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman	108
Instrumen Tes Penguasaan Kosakata Siklus I	110
Instrumen Tes Penguasaan Kosakata Siklus II	116
Kunci Jawaban Tes Penguasaan Kosakata Siklus I	123
Kunci Jawaban Tes Penguasaan Kosakata Siklus II	124
Validitas Soal	125
Contoh Hasil Pekerjaan Peserta Didik Siklus I.....	131
Contoh Hasil Pekerjaan Peserta Didik Siklus II	134
LAMPIRAN 2: RPP Siklus I Tindakan 1 dan 2	137
RPP Siklus I Tindakan 3	147
RPP Siklus II Tindakan 1 dan 2	155
RPP Siklus II Tindakan 3	165
Contoh Hasil Pekerjaan Peserta Didik	174
LAMPIRAN 3: Daftar Skor Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Pra Tindakan	178
Daftar Skor Penguasaan Kosakata Siklus I	179
Daftar Skor Penguasaan Kosakata Siklus II	180
LAMPIRAN 4: Format Lembar Observasi	181
Lembar Observasi	183
LAMPIRAN 5: Pedoman Wawancara Guru	187
Transkrip Wawancara Guru	189
LAMPIRAN 6: Format Angket I	195
Hasil Angket I	198
Contoh Angket I.....	215
Format Angket II	221
Hasil Angket II	223
Contoh Angket II.....	229
Format Angket III	231
Hasil Angket III	233

Contoh Angket III	239
LAMPIRAN 7: Catatan Lapangan	241
LAMPIRAN 8: Analisis Data Kuantitatif Penelitian	254
LAMPIRAN 9: Dokumentasi	255
LAMPIRAN 10: Permohonan Ijin Penelitian	259
Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	264
Surat Pernyataan <i>Expert Judgment</i>	265
Surat Pernyataan sebagai Penilai 1	266
Surat Pernyataan sebagai Penilai 2	267

**UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN
PESERTA DIDIK KELAS XI IIS 2 SMA NEGERI 1 BOYOLALI
MELALUI MEDIA PERMAINAN *SCHNELL FINDEN***

Kartika Cahyaning Ratri
11203244028

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan (1) penguasaan kosakata bahasa Jerman, (2) keaktifan peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali melalui media permainan *schnell finden*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Strategi yang diterapkan ditentukan bersama secara kolaboratif antara peneliti, guru dan peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali yang terdiri dari 30 peserta didik. Penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus yang pada tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi kelas, wawancara, catatan lapangan, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *schnell finden* dapat (1) keberhasilan produk : meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali. Peningkatan nilai rata-rata penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik mencapai 13,4 %, (2) selain keberhasilan produk tersebut, juga terdapat keberhasilan proses berupa peningkatan keaktifan peserta didik sebesar 58%.

DER VERSUCH ZUR STEIGERUNG DER DEUTSCHEN
WORTSCHATZBEHERRSCHUNG BEI DEUTSCHLERNENDEN
DER KLASSE XI IIS 2 SMA N 1 BOYOLALI MITTELS SPIELMEDIUM
SCHNELL FINDEN

Kartika Cahyaning Ratri
11203244028

KURZFASSUNG

Das Ziel dieser Untersuchung sind (1) die deutsche Wortschatzbeherrschung, (2) die Aktivität bei Deutschlernenden der Klasse XI IIS 2 SMAN 1 Boyolali mittels Spielmedium *schnell finden* zu steigern.

Diese Untersuchung ist ein *classroom action research*. Die verwendete Strategie wird kollaborativ zwischen dem Untersucher, der Deutschlehrerin und den Lernenden herausgenommen. Das Subjekt der Untersuchung ist 30 Lernenden von der Klasse XI IIS 2 an der SMA N 1 Boyolali. Diese Untersuchung besteht aus zwei Zyklen. *Classroom action research* besteht aus der Planung, der Durchführung der Maßnahme, Beobachtung, und der Reflexionsphase. Die Daten wurden durch Unterrichtsbeobachtungen, Interview, Feldnotizen, Umfragen und Test erhoben. Die Technik der Datenanalyse der Untersuchung ist deskriptiv qualitativ.

Das Ergebnis dieser Untersuchung zeigt, (1) erfolgreichen Produkt: dass die deutsche Wortschatzbeherrschung bei Deutschlernenden der Klasse XI IIS 2 SMAN 1 Boyolali mittels Spielmedium *schnell finden* steigen kann. Die durchschnittlichen Noten die Wortschatzbeherrschung der Lernenden sind besser geworden. Es steigert 13,4% nach dem zweiten Zyklus. Außer diesem erfolgreichen Produkt gibt es auch erfolgreichen Prozess, (2) dass die Lernenden aktiver werden. Es steigert 58 % nach dem zweiten Zyklus.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi untuk mengungkapkan sebuah ide dan perasaan seseorang. Dalam kehidupan sehari-hari bahasa juga sebagai alat untuk berinteraksi. Seiring berkembangnya jaman dan kemajuan teknologi kita tidak hanya dituntut untuk bisa menguasai bahasa nasional akan tetapi kita juga bisa menguasai bahasa asing. Oleh karena itu penguasaan bahasa sangatlah penting, terutama bahasa asing.

Di Indonesia bahasa asing sudah diajarkan di sekolah dari jenjang Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Bahasa asing seperti bahasa Inggris bahkan menjadi pelajaran wajib di sekolah-sekolah. Bahasa asing lainnya yang sering menjadi mata pelajaran di sekolah yaitu bahasa Jerman, bahasa Prancis, bahasa Jepang dan bahasa Mandarin.

Dalam era globalisasi, kemampuan menggunakan bahasa asing kedua selain bahasa Inggris, dalam hal ini bahasa Jerman, merupakan hal yang sangat penting. Banyak informasi baik di bidang teknik, ilmu-ilmu murni, ekonomi, psikologi, maupun seni bersumber dari buku-buku berbahasa Jerman. Disamping sebagai sarana komunikasi bahasa Jerman juga berperan dalam pengembangan dunia pariwisata.

Bahasa Jerman memiliki empat aspek keterampilan yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat aspek tersebut diurutkan berdasarkan pemerolehannya terlebih dahulu. Pemerolehan keterampilan menyimak terlebih dahulu, kemudian berbicara, membaca dan pemerolehan keterampilan menulis. Untuk dapat menguasai empat aspek tersebut terutama dalam pembelajaran bahasa asing penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting. Ketika penguasaan kosakata baik maka akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa Jerman. Oleh karena itu semakin banyak kosakata yang di ketahui maka akan memudahkan untuk saling berkomunikasi.

Berdasarkan hasil pengamatan selama observasi di sekolah diketahui bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher oriented*). Guru masih menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi, sehingga aktivitas yang dilakukan peserta didik hanya mendengar dan mencatat. Dengan keadaan seperti itu banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di sekolah. Selain pengamatan juga dilakukan wawancara dengan peserta didik secara acak. Dari wawancara tersebut peneliti mendapatkan data bahwa pelajaran bahasa Jerman adalah pelajaran yang susah bagi peserta didik, karena banyak kosakata yang belum mereka kenal dan sulit untuk diingat. Hal tersebut mengakibatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik rendah. Yang lainnya adalah kurangnya penggunaan media untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta

didik cenderung malas untuk belajar bahasa Jerman. Selain itu buku dan kamus bahasa Jerman di sekolah untuk referensi peserta didik dalam pembelajaran masih terbatas, sehingga menjadikan minat peserta didik untuk belajar bahasa Jerman masih sangat minim.

Atas dasar masalah tersebut peneliti berpendapat bahwa perlu adanya perbaikan proses pembelajaran, agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran untuk membantu kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik dalam menguasai kosakata. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media permainan. Peneliti berpendapat bahwa media permainan lebih bisa meningkatkan minat, motivasi dan keterlibatan peserta didik. Jadi, peneliti dalam hal ini memilih salah satu media permainan yaitu *schnell finden*.

Media permainan *schnell finden* merupakan media permainan baru yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk menghafalkan kosakata bahasa Jerman. Dalam bahasa Indonesia *schnell finden* berarti menemukan dengan cepat. Media permainan ini membutuhkan sebuah teks dan kartu huruf yang dimulai dari huruf A sampai Z dan ditambah beberapa huruf yang ada di dalam bahasa Jerman seperti Ä, Ü, Ö, ß. Melalui media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata ini peserta didik dilatih untuk cepat dan teliti dalam mengingat kata yang ada di dalam teks. Permainan ini dilaksanakan secara individu ataupun berkelompok. Apabila dilaksanakan secara berkelompok, maka setiap kelompok terdiri dari 2-3 orang. Dengan demikian peserta didik

tidak hanya dilatih untuk cepat dan teliti saja tetapi juga untuk bisa bekerja sama dengan orang lain dan melatih kedisiplinan peserta didik.

Berdasarkan semua yang telah diuraikan di atas, penulis ingin meneliti upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui media permainan *schnell finden*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut .

1. Pembelajaran di kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali masih berpusat pada guru (*teacher oriented*).
2. Metode ceramah masih mendominasi dalam proses belajar mengajar bahasa Jerman.
3. Aktivitas peserta didik kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali hanya mendengar dan mencatat.
4. Peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman.
5. Bahasa Jerman adalah mata pelajaran yang susah.
6. Penguasaan kosakata peserta didik kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali belum maksimal.
7. Kurangnya penggunaan media untuk menarik perhatian peserta didik kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali.

8. Peserta didik kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali cenderung malas untuk belajar bahasa Jerman.
9. Buku dan kamus untuk belajar bahasa Jerman di SMA N 1 Boyolali untuk referensi peserta didik dalam pembelajaran masih terbatas.
10. Minat peserta didik kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali untuk belajar masih sangat minim.
11. Belum diterapkannya media permainan *schnell finden* untuk pembelajaran kosakata di SMA N 1 Boyolali.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas penelitian ini membatasi pada masalah.

1. Upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui media permainan *schnell finden*.
2. Upaya peningkatan keaktifan peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali melalui media permainan *schnell finden*.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali?

2. Apakah media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali melalui media permainan *schnell finden*.
2. meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali melalui media permainan *schnell finden*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi tentang penerapan media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi guru bahasa Jerman dalam penerapan media permainan *schnell finden* untuk upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik.
- b. Hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi kegiatan penelitian lanjutan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing

Pembelajaran pada dasarnya merupakan usaha untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga peserta didik dapat memperoleh tujuan belajar sesuai apa yang diharapkan. Pembelajaran berlangsung tidak hanya seorang guru menyampaikan materi kemudian peserta didik mendengarkan dan menjawab ketika mendapatkan pertanyaan akan tetapi ketika guru memberikan informasi peserta didik bisa memberikan timbal balik berupa gagasan yang nantinya akan diarahkan oleh guru. Pembelajaran adalah penguasaan atau pemerolehan pengetahuan tentang suatu subjek atau sebuah keterampilan dengan belajar, pengalaman, atau instruksi (Brown, 2007: 8). Oleh sebab itu, pembelajaran dapat disimpulkan yaitu suatu kegiatan yang melibatkan pengajar dan peserta didik yang mencakup sebuah pembimbingan dan memberikan kemudahan belajar untuk peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dan tercipta sebuah situasi belajar.

Sementara itu, bahasa adalah suatu lambang bunyi yang digunakan oleh masyarakat sebagai sarana komunikasi, menyampaikan perasaan, pikiran ke orang lain. Bahasa dalam kehidupan sehari-hari biasanya mencakup beberapa hal, yaitu bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, bahasa daerah digunakan di tingkat lokal dan juga bahasa asing yang terdiri dari bahasa

Inggris, bahasa Jerman, bahasa Prancis dan bahasa-bahasa lain yang diajarkan dalam suatu pembelajaran bahasa di sekolah. Bahasa adalah suatu simbol lisan yang arbitrer digunakan oleh anggota masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain dan berlandaskan dengan budaya yang mereka miliki (Dardjowidjojo, 2012: 16). Secara umum di masyarakat bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi. Bahasa merupakan ciri khas tertentu kepada manusia. *Die fundamentale Leistung der Sprache: Es macht diese satirische Skizze e contrario deutlich, indem sie durchspielt, wie die Interaktion innerhalb der menschlichen Gesellschaft vor sich ginge, wenn es die Sprache nicht gäbe* (Pelz, 2002: 17). Garis besar dari teori tersebut adalah begitu besar peran bahasa dalam kehidupan masyarakat, tidak bisa dibayangkan bagaimana masyarakat bisa berinteraksi satu sama lain jika tidak ada bahasa.

Manusia merupakan makhluk sosial, berinteraksi dan berkomunikasi merupakan sebuah kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu bahasa hadir sebagai sarana berkomunikasi. Bahasa memiliki fungsi komunikatif, fungsi pendidikan dan fungsi kebudayaan (Nurgiyantoro, 2014: 20). Fungsi komunikatif adalah fungsi pertama dan utama. Ketika berkomunikasi bahasa sebagai pembawa pesan antara penutur dan mitra tutur, sehingga dalam pembelajaran bahasa menekankan pada fungsi komunikatif. Selanjutnya bahasa sebagai fungsi pendidikan. Dalam hal ini bahasa menjadi sarana untuk mempelajari ilmu pengetahuan yang lain. Banyak buku-buku yang menggunakan bahasa asing sehingga kehadiran bahasa sangat diperlukan.

Dalam hal ini bahasa berperan sebagai fungsi pendidikan. Yang terakhir adalah fungsi kebudayaan. Bahasa merupakan cerminan tingkah laku budaya setempat. Jika seseorang mempelajari suatu kebudayaan maka salah satu media yang paling efektif adalah melalui bahasa, sehingga bahasa berperan dalam mempertahankan dan pengembangan kebudayaan.

Dalam kaitanya dengan fungsinya, bahasa mempunyai fungsi sebagai berikut. (1) Bahasa dapat menyatakan semua yang ada dan apa yang dinyatakan oleh bahasa akan terang eksistensinya. (2) Dengan bahasa kita dapat berkomunikasi dengan orang lain atau mengungkapkan buah pikiran. (3) Bahasa merupakan wadah atau tempat penyimpanan ilmu pengetahuan yang diperoleh seseorang (Hardjono, 1988: 22) .

Hal-hal yang dikemukakan di atas menunjukkan pentingnya bahasa dalam kehidupan manusia. Selain, Bahasa Indonesia dan bahasa daerah di Indonesia terdapat pula pengajaran bahasa asing. *Der Fremdsprachenunterricht hat zwei Gegenstände: die Sprache selbst und Sachthemen und Sachgegenstände, die durch die Sprache benannt werden, und über welche gesprochen, für welche die Sprache angewendet werden kann* (Erdmenger, 1997: 3). Jika dipahami dalam bahasa Indonesia intinya kurang lebih pengajaran bahasa asing memiliki 2 objek yaitu bahasa itu sendiri dan hal faktual dan benda nyata yang akan dilabeli oleh bahasa itu sendiri, yang berbicara tentang apa, yang akhirnya bahasa itu dapat diterapkan.

Seiring berjalannya waktu untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern kita memerlukan mempelajari bahasa

asing. Dalam pengajaran bahasa, bahasa yang dipelajari oleh peserta didik selain bahasa peserta didik itu sendiri merupakan bahasa asing (Parera, 1993: 16). Bahasa asing adalah bahasa bukan asli milik penduduk suatu negara, tetapi kehadirannya diperlukan dengan status tertentu (Iskandarwassid dan Sunendar, 2013: 89). Dengan kita mengenal bahasa asing kita dapat membandingkannya dengan bahasa ibu, sehingga akan terlihat struktur bahasa kita yang spesifik, dan unsur-unsur yang khas.

Belajar bahasa asing adalah belajar berkomunikasi melalui bahasa tersebut sebagai bahasa yang dituju, baik secara lisan maupun tertulis. Salah satu bahasa asing yang telah diajarkan di Indonesia adalah bahasa Jerman, yang merupakan bahasa yang penting dalam komunikasi internasional. Jerman adalah salah satu negara maju. Banyak penemuan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan baik dari bidang sastra, bidang teknologi sampai bidang kedokteran dibuat oleh Jerman yang tentunya menggunakan bahasa Jerman. Dalam bidang ilmu bahasa, Jerman merupakan pelopor untuk pengkajian bahasa.

Dari yang telah dipaparkan maka pembelajaran bahasa asing terutama bahasa Jerman merupakan suatu hal yang penting untuk dilaksanakan. Hal ini untuk mengikuti suatu perkembangan zaman karena salah satu faktornya adalah bahasa. Jika berbahasa secara baik maka dapat membentuk perilaku lebih baik. Artinya melalui bahasa yang digunakan seseorang maka diketahui kepribadiannya. *Die Wahrnehmung der Sprachfähigkeit gehört als eines spezifisch menschlichen Attributs. Die Tatsache, dass wir Sprache haben, ist*

im Selbstverständnis vieler Gesellschaften zum entscheidenden definierenden Kriterium für den Menschen geworden (Linke, 1996: 2). Kurang lebih arti dari pernyataan Linke bahwa persepsi bahasa sebagai atribut khusus manusia. Pada kenyataan bahwa kita memiliki bahasa yang telah menjadi citra diri bagi kebanyakan orang-orang untuk menentukan kriteria mereka dalam masyarakat. Oleh karena itu, bahasa menjadi cerminan untuk seseorang, karena melalui bahasa yang digunakan kita bisa mengetahui kepribadiannya.

2. Hakikat Permainan sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2009: 3). Media pembelajaran adalah salah satu alat untuk berkomunikasi di dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga berfungsi untuk menyampaikan pesan dari seorang guru kepada peserta didik. Media dalam pembelajaran bahasa adalah segala alat yang dapat digunakan oleh guru dan pelajar untuk dapat mencapai tujuan yang sudah ditentukan (Nababan-Subyakto, 1988: 181).

Selanjutnya, Erdmenger (1997: 2) mendefinisikan media sebagai berikut.

Medium sei definiert als Träger oder Vermittler von Information im Zusammenhang mit Unterricht und Lernen. Damit ist vorab gesagt, daß es Medien gibt, die der Lehrperson beim Unterrichten helfen und solche, die die Lernenden bei ihrer Arbeit in der Schule oder zu Hause unterstützen.

Pendapat Erdmenger tersebut kurang lebih dalam bahasa Indonesia adalah media didefinisikan sebagai pembawa atau perantara yang berhubungan dengan pelajaran dan belajar. Dengan ini media dapat membantu guru dalam mengajar, yang mendukung peserta didik dalam pekerjaan mereka di sekolah atau di rumah.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar. Media digunakan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media berfungsi untuk mengefektifkan kegiatan belajar peserta didik demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas, meningkatkan dan mengarahkan perhatian, mengatasi kebatasan indera, dan dapat memberikan kesamaan pengalaman (Hamalik, 1986: 28). Secara lebih lanjut media pembelajaran berfungsi untuk. (1) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. (2) Meningkatkan minat dan motivasi belajar. (3) Membuat peserta didik berinteraksi langsung dengan kenyataan. (4) Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran. (5) Meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012: 35).

Erdmenger (1997: 8) menyebutkan fungsi media adalah sebagai berikut.

Medien können verschiedene didaktische Funktionen erfüllen. Solche didaktischen Funktionen sind für den Fremdsprachenunterricht z.B. (1) Motivation, d.h. Motivierung zur Teilnahme und Mitarbeit im Unterricht und zum Lernen, (2) Wissensvermittlung, d.h. Vermittlung von Informationen, also Sachwissen oder Verfahrenkenntnissen, (3) Anleitung zur Arbeit, beispielsweise beim Üben und Lösen von Aufgaben, (4) Anreiz zum Sprechen, d.h. zum Besprechen von Sachverhalten, Meinungen und Gefühlen, (5) Kontrolle, also Feststellung von Ergebnissen des Unterrichts.

Berdasarkan kutipan di atas dapat diartikan kurang lebih media memiliki fungsi didaktis yang berbeda. Fungsi-fungsi itu untuk pengajaran bahasa asing, yaitu (1) motivasi, yang berarti dorongan untuk ikut serta dan kerjasama dalam pelajaran dan pembelajaran, (2) perantara pengetahuan, yang berarti perantara untuk informasi dan juga pengetahuan, (3) pedoman untuk bekerja, misalnya pada saat latihan dan mengerjakan tugas, (4) merangsang untuk berbicara, yang berarti untuk membicarakan tentang sesuatu, pendapat dan perasaan, (5) kontrol, pernyataan dari hasil pengajaran.

Media pembelajaran yang tepat dapat memberikan banyak manfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Berikut adalah manfaat dari media pembelajaran. (1) Pembelajaran akan lebih menarik dan dapat memotivasi belajar peserta didik. (2) Materi pelajaran akan lebih jelas maknanya dan bisa tercapai tujuan pembelajaran. (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi yang membuat peserta didik tidak merasa cepat bosan. (4) Peserta didik melakukan banyak kegiatan belajar seperti

mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan dan lain-lain (Sudjana dan Rivai, 2002: 2).

Materi pembelajaran akan lebih mudah jika dalam prosesnya menggunakan sebuah media. Oleh karena itu, media berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah peserta didik untuk mempelajari sebuah materi pembelajaran. Selain itu pemanfaatan media yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik.

c. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran berkembang begitu pesat. Pemilihan media untuk pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kemampuan guru, peserta didik, materi pembelajaran dan kondisi kelas. Ketepatan pemilihan media merupakan salah satu faktor untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasar komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2009: 29). Media pembelajaran dibagi dalam empat klasifikasi yaitu (1) alat-alat visual yang dapat dilihat, (2) alat-alat yang bersifat *auditif* atau hanya dapat didengar, (3) alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, (4) dramatisi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya (Hamalik, 1986: 63).

Langkah-langkah memilih dan mengembangkan media pembelajaran menurut Izzan (2010: 145) adalah sebagai berikut. (1) Mengkaji karakteristik materi pelajaran (media harus disesuaikan dengan karakteristik bahan). (2)

Mengkaji berbagai media yang telah ada. (3) Memilih dan menentukan media pembelajaran. (4) Jika belum ada, membuat dan menciptakan media. (5) Menggunakan media. (6) Mengevaluasi media yang telah digunakan.

Berdasarkan yang telah dijelaskan oleh para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan media dapat dibedakan menjadi media audio, media audio-visual media visual dan media permainan. Media audio adalah media yang hanya bisa didengar sedangkan media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat. Media visual bisa berupa gambar, foto, diagram, tabel dan sebagainya. Sebagai media pembelajaran, permainan banyak digunakan untuk pembelajaran bahasa.

d. Permainan sebagai Media Pembelajaran Bahasa

Salah satu media yang menimbulkan kegiatan belajar yang menarik adalah dengan menggunakan media permainan. Melalui permainan dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Permainan sebagai suatu proses pembelajaran yang spontan karena permainan memiliki banyak fungsi yang tergantung dengan adanya interaksi antar orang. Permainan dibagi menjadi 2 jenis yaitu (1) permainan yang mengarah untuk pendidikan, (2) permainan yang digunakan semata-mata sebagai “permainan murni” atau permainan hanya untuk pembangkit semangat (Suyatno, 2005: 3).

Selanjutnya, Dauviller dan Levy (2004: 10) berpendapat bahwa *“Sprachlernspiele und spielerische Aktivitäten gehören jedoch wie Übungsformen und Aufgaben im Fremdsprachenunterricht zum Lernprozess,*

wenn auch leider allzu oft nicht zum Lehrprozess“. Secara garis besar jika diartikan dalam bahasa Indonesia kurang lebih seperti ini permainan pembelajaran bahasa dan kegiatan bermain termasuk seperti bentuk latihan dan tugas dalam pengajaran bahasa asing untuk proses pembelajaran, tetapi sayangnya hal ini tidak terlalu sering dilakukan dalam proses pendidikan.

Permainan termasuk dalam kategori alat karena permainan tujuannya untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan yang ditentukan (Nababan-Subyakto, 1988: 181). Adapun kelebihan dan kelemahan permainan adalah sebagai berikut.

(1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya terdapat unsur kompetisi. (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. (3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. (4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. (5) Permainan bersifat luwes, sehingga permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya. (6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Tetapi ada juga kelemahan dalam permainan, yaitu (1) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan. (2) Dalam menstimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya, sehingga tidak mustahil peserta didik justru memperoleh kesan yang salah. (3) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa peserta didik saja padahal keterlibatan seluruh siswa amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien Sumadi (dalam Musfiquon, 2012: 99).

e. Permainan *Schnell Finden*

Permainan sebagai media sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian yang abstrak dan sulit dijelaskan melalui kata-kata. Banyak keuntungan dari media permainan sebagai media pengajaran bahasa. Dalam proses pembelajaran peserta didik adalah subjek, oleh sebab itu pembelajaran

harus menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menarik akan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Jika pembelajaran menyenangkan maka akan sesuai dengan suasana yang diinginkan oleh peserta didik. Dengan media permainan pembelajaran dapat terasa menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Dalam permainan peserta didik dapat merumuskan pemahaman suatu konsep dan permainan memiliki sifat yang kompetitif.

Berdasarkan kriteria-kriteria pemilihan media, maka *schnell finden* dianggap bisa memenuhi kriteria sebagai media untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Media ini termasuk media permainan yang sederhana, karena pembuatannya bisa menggunakan papan karton yang terdiri dari huruf A sampai dengan huruf Z beserta huruf-huruf bahasa Jerman yaitu Ä, Ü, Ö, dan ß. Permainan ini menuntut ketelitian dan kecepatan berfikir peserta didik. Permainan ini bertujuan untuk melatih penguasaan kosakata peserta didik dari sebuah teks yang telah dipelajari. Permainan ini bisa dilaksanakan secara individu maupun kelompok. Yang diperlukan untuk permainan ini adalah sebuah teks dan sejumlah kartu huruf.

Langkah-langkah dalam permainan adalah sebagai berikut. (1) Berikan teks yang sesuai dengan materi kepada peserta didik. (2) Bahas teks tersebut sampai peserta didik memahaminya. (3) Semua peserta didik diminta untuk memilih satu kata benda dan diminta untuk menghafal tulisannya (bagaimana menuliskannya). (4) Siapkan kartu-kartu yang sudah ditulis huruf A-Z dengan jumlah yang banyak. (5) Acak kartu tersebut diatas meja atau

dilantai. (6) Jelaskan atauran permainannya. (7) Secara bergantian peserta didik berusaha menemukan dengan cepat huruf-huruf yang diperlukan dan menyusunnya menjadi sebuah kata benda yang dipilihnya dalam waktu 20 detik. (8) Jika permainan ini dilaksanakan secara kelompok, maka langkah pertama adalah membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 2-3 orang pemain. (9) Berikan kepada setiap kelompok kurang lebih 3 paket kartu-kartu yang ditulis huruf A-Z dengan jumlah yang sama. (10) Tentukan berapa jumlah kata yang harus disusun menjadi sebuah kalimat (misalnya 5 kata) yang sesuai dengan isi teks. (11) Berikan waktu yang cukup (misalnya 5 menit) kepada mereka untuk menemukan huruf-huruf yang diperlukan untuk menyusun kata-kata yang akhirnya menjadi 5 buah kalimat. (12) Tulislah di papan tulis semua kalimat yang telah berhasil disusun oleh mereka dan koreksi bersama dengan peserta didik (Endah, 2011: 79).

Permainan *schnell finden* hampir sama dengan media permainan *scrabble*. Media *scrabble* merupakan media yang menggunakan konsep bermain dan belajar. *Scrabble* adalah permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan (Buttner, 2013: 167). Permainan ini tidak jauh berbeda dengan *schnell finden* yaitu sama-sama berhubungan dengan huruf dan penyusunan kata. Yang membedakan di permainan *schnell finden* setiap hurufnya tidak memiliki skor tidak seperti *scrabble* yang memiliki skor berbeda-beda antara 1-10. *Scrabble* adalah media permainan yang bertujuan agar peserta didik

menyusun dan memperbanyak kosakata, menyusun kalimat, dan menyusun paragraf (Rifa, 2012: 22). Berdasarkan uraian tersebut maka persamaan berikutnya terdapat pada evaluasi dengan sama-sama menyusun kalimat pada akhir permainan. Pemanfaatan media permainan *scrabble* menggunakan pola pemanfaatan dalam situasi kelas karena dalam proses pemanfaatan seorang guru terlebih dahulu menentukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran setelah itu baru memanfaatkan media pada proses pembelajaran (Sadiman, 2006: 189).

Media permainan merupakan salah satu faktor yang dapat mengefektifkan proses belajar mengajar dan mengarahkan guru untuk proses pembelajaran. Selain memiliki kelebihan media permainan juga memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan dan dicari solusinya. Permainan *schnell finden* memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) dengan menggunakan kartu akan menghadirkan suasana senang ketika proses belajar mengajar, (2) mempermudah dan cepat menghafal kata-kata, (3) tidak membutuhkan biaya yang banyak dan mudah untuk dibuat, (4) melatih kecepatan dan ketelitian berpikir. Permainan *schnell finden* juga memiliki kekurangan yaitu (1) menimbulkan suasana ramai dan gelak tawa yang akan mengganggu kelas yang lain, (2) terbatas dengan teks yang ada, (3) belum begitu dikenal sebagai media pembelajaran.

3. Hakikat Kosakata

Kosakata merupakan komponen yang penting dalam kecakapan bahasa asing dan memberikan dasar untuk keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis. Kemampuan memahami kosakata akan terlihat dalam kegiatan membaca dan menyimak, sedangkan kemampuan mempergunakan kosakata akan terlihat dalam kegiatan menulis dan berbicara (Nurgiyantoro, 2001: 213). Aspek kata atau leksikal merupakan satuan terkecil dalam konteks sintaksis dan wacana. Kalimat dibangun dan dihadirkan melalui kata, wacana dibangun dari kalimat yang hakikatnya juga dibangun lewat kata. (Nurgiyantoro, 2014: 172). Oleh karena itu, peserta didik dapat berkomunikasi karena dibangun, dihadirkan, dan diartikan lewat kata-kata.

Lado (1971: 217) membedakan kosakata menjadi dua, yaitu kosakata aktif dan kosakata pasif.

Alle Schätzungen lassen erkennen, dass der aktive Wortschatz d.h. also der Wortschatz, für die Sprachproduktion, besonders beim Sprechen- in eine Fremdsprache sich sehr von dem unterscheidet, der für das verstehende Erkennen, besonders beim Lesen, notwendig ist (passive Wortschatz).

Pendapat Lado tersebut secara garis besar jika diartikan dalam bahasa Indonesia kurang lebih seperti ini, kosakata aktif diartikan sebagai kosakata yang digunakan untuk memproduksi bahasa, terutama pada saat berbicara dan kosakata pasif diartikan kosakata yang perlu dimengerti, khususnya pada saat membaca.

Kosakata merupakan semua kata dalam suatu bahasa yang merupakan kekayaan atau khazanah dari bahasa yang disusun secara alfabetis beserta

dengan sejumlah penjelasan maknanya, layakanya sebagai sebuah kamus (Chaer, 2007: 7). Kosakata atau leksikon adalah suatu himpunan kata-kata dan idiom sebuah bahasa dan berbagai macam sesuai dengan bidang pemakaian kata-kata idiom tersebut (Parera, 1993: 86). Kosakata atau perbendaharaan kata merupakan daftar kata-kata yang segera diketahui artinya dengan kata lain jika mendengarnya kembali, walaupun jarang atau tidak pernah digunakan lagi dalam percakapan atau tulisan (Keraf, 2009: 68).

Learning a second language involves both learning a new conceptual system and constructing a new vocabulary network. (Scott, 2002: 18). Dalam bahasa Indonesia makna pendapat tersebut kurang lebih adalah belajar bahasa kedua mencakup dua hal yaitu belajar sebuah konseptual baru dan mengkontruksikan sebuah jaringan perbendaharaan kata atau kosakata yang baru. Oleh karena itu kosakata merupakan komponen yang sangat penting dalam mempelajari bahasa asing. Keterampilan berbahasa membutuhkan penguasaan kosakata yang cukup karena kekayaan kosakata seseorang turut menentukan kualitas keterampilan berbahasa orang tersebut.

Dalam pembelajaran bahasa selain tata bunyi, tata kata, tata kalimat dan tata makna, kosakata mempunyai peran penting. Sebuah bahasa tentunya memiliki jenis dan macam kosakata yang berbeda. Sekarang yang perlu disadari adalah tujuan pengajaran kosakata. Tujuan pengajaran kosakata adalah menambah jumlah kosa kata yang dimiliki pembelajar (Nurhadi, 1995: 330). Penutur bahasa yang baik adalah penutur yang memiliki kekayaan kosakata yang memadai, sehingga dapat berkomunikasi dengan penutur asli

bahasa dengan baik. Ada delapan asumsi tentang penguasaan kosakata yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa yaitu,

(1) penutur asli sebuah bahasa terus mengembangkan jumlah kosakata mereka pada umur dewasa dan jika dibandingkan pengembangan sintaksis hampir tidak terjadi lagi, (2) penguasaan kosakata berarti mengetahui derajat kemungkinan untuk menemukan kata-kata dalam bentuk tulis atau ujaran; dan juga menguasai kosakata berarti sangat boleh jadi mengetahui juga kata-kata lain yang berhubungan dengannya, (3) penguasaan kosakata berarti mengetahui pembatasan-pembatasan penggunaan kosakata tersebut sesuai dengan konteks dan situasi pemakaiannya, (4) penguasaan kosakata berarti mengetahui distribusi sintaksis dari kata tersebut, (5) penguasaan kosakata berarti mengetahui bentuk dasar dan derivasi yang mungkin dari kosakata tersebut, (6) penguasaan kosakata berarti juga mengetahui jaring hubungan antar kata dalam bahasa tersebut, (7) penguasaan kosakata berarti mengetahui tentang makna kata tersebut, (8) penguasaan kosakata berarti mengetahui banyak perbedaan dan variasi-variasi makna yang berhubungan dengan kosakata tersebut. (Parera, 1993: 119)

Tanpa banyaknya kosakata yang dikuasai dan tanpa strategi pemerolehan kosakata baru, peserta didik seringkali hanya sedikit sekali memperoleh pengetahuan bahasa Jerman dibandingkan dengan potensi yang mereka miliki. Oleh karena itu kosakata merupakan alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa asing. Kalimat dibangun dan dihadirkan melalui kata oleh karena itu kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat dan mengutarakan secara lisan maupun tulisan.

4. Hakikat Keaktifan Peserta didik

Aktif pada proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana yang sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif pada kegiatan belajar mengajar, seperti bertanya ataupun bisa mengemukakan pendapat. Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran dimana dalam belajar peserta didik haruslah yang

aktif, dalam arti peserta didik adalah pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator. Guru sebagai fasilitator dimaksudkan untuk membantu memudahkan peserta didik belajar. Siregar dan Nara (2010: 96) berpendapat pembelajaran mengaktifkan peserta didik dapat dicapai apabila (1) belajar dengan mengerjakan - peserta didik aktif, terlibat berpartisipasi, bekerja, (2) interaksi antara peserta didik tinggi (belajar berkelompok atau berpasangan), (3) peserta didik menemukan masalah dan dapat memecahkan masalah, (4) peserta didik adalah pusat pembelajaran bukan guru.

Sekolah adalah pusat kegiatan belajar. Banyak jenis aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik di sekolah. Diedrich (dalam Sardiman, 2007: 101) menyebutkan beberapa kegiatan peserta didik yang dapat digolongkan sebagai berikut.

(1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain, (2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi, (3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, (4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan laporan, angket, menyalin, (5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram, (6) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak, (7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, (8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Oleh karena itu, dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Dalam kegiatan belajar, subjek yang harus aktif berbuat adalah peserta didik. Berdasarkan klasifikasi aktivitas yang disebutkan di atas, jika aktivitas

tersebut dapat diciptakan di sekolah, maka akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal, tentu pembelajaran di kelas tidak membosankan.

5. Kriteria Penilaian Kosakata

Untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata peserta didik, dapat menggunakan tes kosakata yang dimaksudkan adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik terhadap penguasaan arti kosakata yang dapat dibedakan menjadi penguasaan yang bersifat pasif-reseptif dan penguasaan yang bersifat aktif-produktif (Djiwandono, 2011: 126). Untuk menyusun tes kosakata bahan-bahan tes kosakata tersebut sebaiknya disesuaikan dengan, (1) tingkat dan jenis sekolah, (2) tingkat kesulitan kata, (3) bersifat kosakata pasif dan aktif, (4) kosakata tersebut termasuk dalam kosakata umum, khusus, atau ungkapan (Nurgiyantoro, 2001: 214).

Tujuan utama dari tes kosakata adalah untuk mengukur kemampuan memproduksi kata-kata baik secara lisan maupun tulisan. Tes untuk mengevaluasi kosakata dilakukan melalui tes dengan pilihan ganda dan isian (Madsen, 1983: 12-13).

Tes kosakata yang berupa tugas memilih dan mempergunakan kata ke dalam wacana biasanya berbentuk tes objektif, baik bentuk pilihan ganda ataupun penjumlahan (Nurgiyantoro, 2001: 222). Oleh karena itu tes kosakata ini tidak hanya melatih peserta didik untuk memahami makna kata tetapi peserta didik mampu mengkomunikasikan baik dalam bentuk tulisan maupun secara lisan.

6. Kriteria Penilaian Keaktifan

Setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda-beda. Terdapat peserta didik yang aktif, tanggung jawab, malas belajar, ataupun cepat menyerah ketika belajar. Oleh karena itu guru memiliki kendali yang besar dalam hal sejauh mana para peserta didik mengekspresikan potensi-potensi mereka dan menerapkannya dalam tugas sekolah sehari-hari. Sehingga guru dituntut untuk bersikap profesional dalam mengamati dan menilai sikap peserta didik. Harmin dan Toth (2012: 11) mengemukakan cara untuk mengukur pembelajaran aktif di kelas yaitu dengan penghitungan nilai, angka 1 dan 2 dapat dikelompokkan dan dipetakan sebagai “keterlibatan rendah“. Begitu juga dengan angka 3 dan 4, dapat dikelompokkan dan dipetakan sebagai “keterlibatan tinggi“.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang bisa diajukan sebagai penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian tentang “Keefektifan Penggunaan Memory dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Di SMA Negeri 3 Temanggung” oleh Antonius Badmas Sirken. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,321$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,996$ dengan taraf signifikansi 0,05 dan $df = 66$. Hal ini menunjukkan perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Mean kelas eksperimen sebesar 30,23 lebih tinggi daripada mean kelas kontrol sebesar 27,79. Hal ini berarti bahwa

penggunaan memory dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman lebih efektif dari pada penggunaan media konvensional dengan bobot keefektifan 8 %. Implikasi dari penelitian ini adalah memory dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman di SMA.

Penelitian kedua yang diajukan adalah “Efektifitas media skrebel dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Perancis siswa SMK PI Ambarukmo Sleman 1 Yogyakarta” oleh Heni Sulistyowati. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji T. Sebelum dilakukan analisis data, dilakukan pengajuan persyaratan analisis yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Dari hasil uji normalitas menunjukkan sebaran data untuk kelompok eksperimen berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan $X_o < X_t$ yaitu $8,184 < 16,919$. Untuk uji homogenitas menunjukkan bahwa data telah memenuhi syarat homogenitas. Hal ini dibuktikan dengan $X_o < X_t$ yaitu $1,494 < 4,160$. Dilihat dari nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kontrol yaitu $25,317 > 20,176$. Maka dari itu penggunaan media skrebel efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Kedua penelitian tersebut memiliki persamaan dalam hal media yang digunakan yaitu media kartu. Selain itu juga memiliki persamaan keterampilan yang diteliti yaitu kosakata bahasa Jerman. Akan tetapi, jenis penelitian yang digunakan berbeda. Pada kedua penelitian tersebut

menggunakan jenis penelitian eksperiment, tetapi pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau *action research*.

C. Kerangka Pikir

1. Penerapan Media Permainan *Schnell finden* dapat Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali

Peran peserta didik dan guru dalam pembelajaran aktif merupakan sesuatu yang penting. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk belajar. Dengan demikian peserta didik bisa belajar mandiri. Selain itu peserta didik juga terlibat dalam proses belajar bersama guru karena peserta didik dilatih dan dibimbing untuk mempertanyakan sesuatu dan menyelidiki jawaban atas suatu pertanyaan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI IIS 2 diketahui bahwa dalam pembelajaran guru masih kurang dalam hal penggunaan media, hal ini menyebabkan peserta didik cepat bosan didalam kelas. Keadaan tersebut juga mengakibatkan kurang meratanya keaktifan peserta didik ketika KBM berlangsung.

Dengan demikian, untuk meningkatkan keaktifan peserta didik perlu adanya media yang bisa membangkitkan keaktifan mereka. *Schnell finden* tidak hanya meminta peserta didik untuk menghafalkan kata kemudian menyusunnya menjadi kalimat, melainkan juga belajar bagaimana mereka bisa bekerja sama, berkreasi dan melatih kekompakan setiap kelompoknya.

Pembelajaran yang dikemas dengan permainan bisa menghadirkan suasana senang ketika proses belajar mengajar. Peserta didik memiliki jiwa kompetitif yang otomatis membuat mereka lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media permainan *schnell finden* diasumsikan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XI IIS 2.

2. Penerapan Media Permainan *Schnell Finden* dapat Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali

Kemampuan penguasaan kosakata dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang untuk menguasai kosakata dalam bahasa Jerman sehingga bisa mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan atau tulisan yang dapat dipahami oleh orang lain.

Berdasarkan pengamatan pada peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali menunjukkan bahwa kosakata bahasa Jerman peserta didik masih sangat minim. Guru membutuhkan terobosan baru untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh karena itu, media ini diperkirakan akan membantu guru dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Media ini adalah permainan *schnell finden* atau menemukan dengan cepat. Permainan *schnell finden* dalam penelitian ini adalah media yang berupa huruf A sampai dengan huruf Z beserta huruf-huruf bahasa Jerman yaitu Ä, Ü, Ö, dan ß.

Dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik perlu dibiasakan untuk mengingat kosakata yang telah dipelajari. Oleh karena

itu dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran dengan permainan *schnell finden*, karena dengan media permainan ini peserta didik diminta untuk berkelompok guna memahami sebuah teks, yang selanjutnya peserta didik mencari kata-kata yang terkait tema. Setelah itu mereka mengerjakan soal evaluasi dengan mengerjakan soal ini membantu peserta didik lebih bisa memahami teks tersebut. Selanjutnya, dalam berkelompok mereka menyusun kata dari teks dengan cepat melalui kartu-kartu huruf. Sehingga setiap peserta didik harus memiliki kontribusi kata untuk memperlancar kegiatan permainan ini. Kata terlebih dahulu disusun di atas meja hal ini untuk melatih peserta didik secara cepat berpikir kata yang telah mereka ingat untuk bisa dijadikan kalimat yang sesuai dengan teks terkait. Kemudian, guru meminta peserta didik untuk menuliskan kalimat yang telah tersusun di papan tulis.

Melalui sebuah permainan ini membuat suatu materi menjadi menarik untuk dipelajari peserta didik. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah dan lebih cepat mengingat kosakata bahasa Jerman karena permainan ini menuntut untuk ketelitian dan kecepatan berpikir. Oleh karena itu, media permainan *schnell finden* diasumsikan dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas XI IIS 2.

3. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah

1. *Schnell finden* diduga dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali.
2. *Schnell finden* diduga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *action research* yang dilakukan secara kolaboratif. Dalam penelitian kolaboratif pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti (Arikunto, 2002: 17). Peneliti dalam hal ini sebagai pemrakarsa dan membuat rencana tindakan kemudian guru bertugas untuk menerapkan di kelas. Selama tindakan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan perubahan perilaku peserta didik dan faktor-faktor yang menyebabkan tindakan yang dilakukan tersebut berhasil atau gagal. Apabila peneliti merasa tindakan yang dilakukan hasilnya kurang memuaskan maka akan dicoba kembali tindakan kedua dan seterusnya.



Gambar 1: **PTK Model Kemmis dan Taggart**

<https://tatangmanguny.files.wordpress.com/>

Hambatan dan keberhasilan pelaksanaan tindakan pada siklus pertama harus diobservasi, dievaluasi dan kemudian direfleksi untuk merancang tindakan pada siklus kedua. Pada umumnya, tindakan pada siklus kedua merupakan tindakan perbaikan dari tindakan pada siklus pertama tetapi tidak menutup kemungkinan tindakan pada siklus kedua adalah mengulang tindakan siklus pertama. Pengulangan tindakan dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

B. Setting Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA N 1 Boyolali yang terletak di Jl Kates No. 8 Boyolali. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015, yaitu mulai bulan Maret sampai dengan Mei 2015. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena penelitian tindakan kelas memerlukan perlakuan yang dilakukan dalam beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

Tabel 1: Jadwal Pelaksanaan Pra Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Tempat	Hari/Tanggal	Waktu
1.	Observasi	Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali	Sabtu, 28 Februari 2015	10.50-12.00 WIB
2.	Perijinan Penelitian	Ruang guru	Sabtu, 7 Februari 2015	09.00-11.00 WIB
3.	Wawancara dengan guru	Linaria	Sabtu, 21 Maret 2015	09.00-10.00 WIB

4.	Penyebaran angket	Kelas XI IIS 2	Sabtu, 21 Maret 2015	10.15-12.15 WIB
5.	Perumusan masalah dan perencanaan tindakan siklus I	Ruang guru	Senin, 23 Maret 2015	10.00-12.00 WIB

Tabel 2 : **Jadwal Tindakan Penelitian**

Tahapan	Kegiatan	Tema	Hari/Tanggal	Waktu
Siklus I	Tindakan 1	<i>Familie</i> (Teks: <i>meine Familie und ich</i>)	Kamis, 26 Maret 2015	12.30 - 14.00 WIB
	Tindakan 2	<i>Familie</i> (Teks: <i>meine Familie</i>)	Sabtu, 28 Maret 2015	09.00-10.30 WIB
	Tindakan 3	<i>Familie</i> (Teks: <i>Generationen</i>)	Sabtu, 18 April 2015	10.15-11.45 WIB
	Tindakan: Evaluasi tes Siklus I dan penyebaran angket Refleksi 1	-	Senin, 20 April 2015	07.30-09.00 WIB
	Refleksi siklus 1, wawancara guru, perencanaan siklus II	-	Senin, 20 April 2015	10.00-12.00 WIB
Siklus II	Tindakan 1	<i>Essen und Trinken</i> (Teks: <i>Gesund und ungesund</i>)	Kamis, 23 April 2015	10.15-11.45 WIB
	Tindakan 2	<i>Essen und Trinken</i> (Teks: <i>Im Restaurant</i>)	Senin, 27 April 2015	07.30-09.00 WIB
	Tindakan 3	<i>Essen und Trinken</i> (Teks: <i>Kinder und ihr Lieblingessen</i>)	Kamis, 30 April 2015	10.15-11.45 WIB
	Tindakan: Evaluasi tes Siklus II dan penyebaran angket Refleksi II	-	Kamis, 6 Mei 2015	11.45-13.30 WIB

	Refleksi siklus II, wawancara dengan guru.	-	Jumat, 7 Mei 2015	09.00 WIB
--	--	---	-------------------	-----------

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IIS (Ilmu-Ilmu Sosial) 2 SMA Negeri 1 Boyolali yang terdiri dari 30 peserta didik dengan komposisi perempuan 24 dan 6 laki-laki. Objek Penelitian ini adalah pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan media permainan *schnell finden*.

C. Prosedur Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua tahapan yaitu siklus 1 dan siklus 2. Masing-masing siklus terdapat 4 tahapan, keempat tahap saling terkait dalam satu kesatuan siklus. Berikut adalah 4 tahapan dalam satu siklus:

1. Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan observasi yang sebelumnya dilakukan peneliti bersama guru berdiskusi untuk mencari masalah yang harus dicari solusinya. Pada tahapan ini peneliti mempersiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun instrumen penelitian seperti lembar observasi, pedoman wawancara, angket dan soal. Kemudian peneliti menyusun perangkat pembelajaran yaitu RPP, media dan materi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap kedua penelitian ini adalah pelaksanaan tindakan yang merupakan penerapan dari perencanaan. Tindakan dilakukan dengan menggunakan media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran. Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan dalam tiga kali Tindakan. Tahap tindakan dilakukan oleh guru dengan menerapkan permainan *schnell finden* dalam pembelajaran. Pada awalnya peserta didik diberi penjelasan terlebih dahulu mengenai teks yang akan menjadi materi pembelajaran. Kemudian peserta didik bekerja secara berkelompok. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran bahasa Jerman kelas XI.

3. Observasi

Kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Hal-hal yang diamati peneliti selama proses pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran dan aktivitas guru maupun peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran. Fungsi dilaksanakan observasi adalah untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang terkait dengan prosesnya. Hasil pengamatan yang ada dapat dijadikan sebagai bahan untuk pertimbangan langkah yang akan ditempuh selanjutnya.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan ketika guru sudah melakukan tindakan. Pada tahap ini peneliti bersama guru melakukan evaluasi dari pelaksanaan tindakan pada siklus I yang digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk

menyusun perencanaan pada siklus kedua. Tujuan dilakukan refleksi adalah untuk memberi pemaknaan terhadap hasil dari tindakan yang dilakukan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Lembar Observasi

Pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Kunandar, 2008: 143). Dalam lembar observasi dituliskan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan saat tindakan dilakukan.

Tabel 3: **Kisi-kisi Observasi**

No.	Subjek Pengamatan	Aspek yang Diamati
1	Pendidik	a. Pendidik memulai pelajaran. b. Persiapan materi. c. Mengelola kegiatan pembelajaran. d. Pembahasan materi. e. Penggunaan bahasa pengantar. f. Cara pendidik memotivasi peserta didik. g. Cara pendidik menegur atau menyapa peserta didik. h. Teknik penguasaan kelas. i. Bentuk dan cara penilaian. j. Pendidik menutup pelajaran.
2.	Peserta Didik	a. Sikap peserta didik. b. Keaktifan peserta didik. c. Tingkat motivasi peserta didik. d. Interaksi antara peserta didik dan pendidik. e. Kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman.

3.	Proses Belajar Mengajar	a. Metode Pembelajaran. b. Teknik Pembelajaran. c. Media Pembelajaran. d. Materi Pembelajaran.
4.	Situasi dan Kondisi	a. Suasana lingkungan sekolah saat KBM berlangsung. b. Sarana dan prasarana sekolah. c. Penggunaan ruang kelas pada pembelajaran bahasa Jerman. d. Kelengkapan lain yang mendukung pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mencari informasi yang dibutuhkan peneliti dalam melengkapi data penelitian, wawancara diajukan berupa pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan secara verbal kepada orang-orang yang terlibat dengan masalah penelitian tindakan kelas. Untuk memperoleh data atau informasi yang lebih terperinci dan melengkapi data hasil observasi, peneliti bisa melakukan wawancara kepada guru, siswa, kepala sekolah dan fasilitator yang berkolaborasi (Kunandar, 2008: 157).

Berikut adalah pedoman wawancara dengan guru.

- a) Persiapan guru sebelum mengajar
- b) Proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru
- c) Situasi dan kondisi kelas
- d) Sikap peserta didik
- e) Fasilitas dan buku
- f) Hambatan yang dialami selama proses pembelajaran

- g) Usaha yang telah dilakukan untuk memotivasi belajar peserta didik
- h) Penawaran media *schnell finden* untuk peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

3. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden yang berkaitan dengan penelitian (Ismawati, 2009: 92). Berikut adalah kisi-kisinya. Angket tahap pertama diberikan sebelum penelitian. Adapun kisi-kisi angket tahap pertama adalah sebagai berikut.

- 1) Peminatan terhadap bahasa Jerman.
- 2) Hambatan dan kesulitan dalam belajar bahasa Jerman.
- 3) Pembelajaran bahasa Jerman yang sedang berlangsung.
- 4) Hal-hal yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran bahasa Jerman.
- 5) Penawaran media *schnell finden*.

Angket tahap kedua diberikan setelah penelitian pada siklus I. Adapun kisi-kisi angket tahap kedua adalah sebagai berikut.

- 1) Persepsi peserta didik terhadap penerapan media permainan *schnell finden* dalam proses pembelajaran.
- 2) Kemampuan mengikuti pembelajaran bahasa Jerman menggunakan media permainan *schnell finden* pada siklus I.
- 3) Persepsi dan kesulitan peserta didik pada pembelajaran bahasa Jerman setelah penerapan media permainan *schnell finden*.
- 4) Saran peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jerman selanjutnya.

- 5) Peningkatan dan pengaruh penggunaan media *schnell finden* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Angket tahap ketiga diberikan setelah penelitian pada siklus II. Adapun kisi-kisi angket tahap ketiga adalah sebagai berikut.

- 1) Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jerman setelah penerapan media permainan *schnell finden*.
- 2) Penguasaan kosakata peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman setelah penerapan media permainan *schnell finden*.
- 3) Saran peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jerman selanjutnya.

4. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar. Tes dilakukan dua tahap, tahap pertama pada Tindakan keempat siklus I dan tes tahap kedua dilakukan pada Tindakan kedelapan siklus II. Dalam tes kosakata dapat dibedakan menjadi penguasaan yang bersifat pasif–reseptif dan penguasaan yang bersifat aktif- produktif. Penguasaan jenis pertama berupa pemahaman kata dan penguasaan jenis kedua tidak hanya pemahaman melainkan penguasaannya sendiri bisa mengungkapkan (Djiwandono, 2011: 126).

Tabel 4: Kisi-kisi Instrumen Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Model Soal	No. Soal	Jumlah Soal
KI 4 : Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari-nya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.	1.3 Memahami bunyi dan makna ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam wacana lisan singkat tentang kehidupan sehari-hari.	1. Memahami makna ujaran (kata, frasa atau kalimat)	Kehidupan Sehari-hari Sub Tema: <i>Familie</i> <i>Essen und Trinken</i>	Pilihan Ganda	<i>Familie</i> 1,2, 3 ,5,8, 9,10,12, 1 4 ,17,21,2 2,24,29,3 3,34,35,3 9,40,42, 4 4 ,45	23
					<i>Essen und Trinken</i> 1,3,6, 7 ,1 0,11,12,1 5,17,23,2 5, 26 ,27,2 8,32,34,3 6,37,38,3 9,41,42,4 5	23

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap pendidik, peserta didik serta peristiwa ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Hasil dari observasi berbeda-beda pada setiap tindakan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang bersifat deskriptif kualitatif yaitu berupa informasi-informasi lisan dari para responden. Informasi dari hasil wawancara diharapkan bersifat transparan dan tidak berpihak. Wawancara dilakukan kepada guru berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai proses pembelajaran, sikap peserta didik, hambatan selama mengajar, situasi dan kondisi kelas, dan penawaran media *schnell finden* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Semua pertanyaan berkaitan dengan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

3. Angket

Angket digunakan untuk menjaring data sebelum pelaksanaan tindakan, setelah pelaksanaan tindakan siklus I dan Siklus II. Data pada angket tersebut membantu menentukan rencana dan strategi tindakan. Angket pertama berisi mengenai persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jerman di kelas dan metode atau media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Angket kedua atau angket refleksi siklus I berisi tentang persepsi peserta didik tentang penggunaan

media permainan *schnell finden* selama siklus I. Angket ketiga atau angket refleksi siklus II berisi tentang persepsi peserta didik tentang penggunaan media permainan *schnell finden* selama siklus II dan juga mengenai saran peserta didik untuk pembelajaran bahasa Jerman.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa RPP, silabus, presensi peserta didik, hasil evaluasi peserta didik, dan jadwal pelaksanaan penelitian. Dokumentasi juga dilakukan dengan menggunakan kamera untuk mendokumentasikan proses kegiatan belajar mengajar kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali.

5. Catatan Lapangan

Catatan lapangan dilakukan dengan cara menggambarkan proses pembelajaran secara urut dan menerangkan beberapa hal sesuai dengan kebutuhan peneliti. Catatan lapangan membantu peneliti memperoleh data guna merencanakan tindakan selanjutnya. Isi dalam catatan lapangan mengacu pada hal-hal yang tertulis dalam pedoman observasi. Catatan lapangan digunakan untuk mendiskripsikan hasil observasi selama mengamati pembelajaran di dalam kelas baik saat observasi ataupun saat pelaksanaan tindakan.

6. Tes

Tes diberikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik. Dari tes diperoleh skor yang bersifat kuantitatif yang selanjutnya dapat diolah dalam tahap evaluasi dengan implikasi subjektif dari penilai.

F. Validitas Data

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan siklus-siklus yang telah direncanakan hingga mencapai hasil yang diinginkan. Data yang dikumpulkan perlu diketahui taraf validitasnya, sehingga dapat dipertanggung jawabkan. Validitas dalam penelitian tindakan kelas ada lima yaitu validitas demokratik, validitas hasil, validitas proses, validitas katalik dan validitas dialogik (Madya, 2011: 38-44). Dari kelima validitas ini peneliti mengambil 3 validitas yang digunakan untuk mengurangi kesalahan data yang diambil seperti manipulasi data maupun penentuan hasil secara sepihak.

a) Validitas Demokratik

Validitas demokratik berkenaan dengan jangkauan kekolaboratifan penelitian dan pencakupan berbagai pendapat atau saran. Penelitian tindakan perlu memenuhi tuntutan validitas demokratik dengan guru/pakar sebagai kolaborator, dan peserta didik diberi kesempatan menyuarakan apa yang dipikirkan dan dirasakan serta dialaminya selama penelitian berlangsung. Hal ini dilakukan untuk mencapai suatu kesepakatan mengenai kekurangan yang akan diupayakan adanya perbaikan.

b) Validitas Hasil

Validitas hasil mengandung konsep bahwa tindakan kelas membawa hasil yang sukses di dalam penelitian. Hasil yang paling efektif tidak hanya melibatkan solusi masalah tetapi juga meletakkan kembali masalah ke dalam suatu kerangka

sedemikian rupa sehingga melahirkan pertanyaan baru. Validitas hasil tergantung pada validitas proses pelaksanaan penelitian, yang menjadi kriteria berikutnya.

c) Validitas Proses

Validitas proses ini mengamati proses dari kegiatan pembelajaran bahasa Jerman menggunakan media permainan *schnell finden* yang dimulai dari perencanaan sampai dengan refleksi. Dalam pengamatan peneliti mengumpulkan data dengan membuat catatan lapangan dan catatan harian. Selain itu peneliti juga merekam proses pembelajaran melalui video maupun foto. Dalam mengamati peneliti dituntut untuk dapat bertindak objektif, hal ini menentukan kualitas proses tindakan dan pengumpulan data tentang proses tersebut.

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

1) Indikator Keberhasilan Proses

Keberhasilan proses dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku atau perubahan sikap peserta didik. Perubahan ini seperti sebelumnya peserta didik hanya pasif ketika di kelas menjadi aktif, sebelumnya tidak suka mengerjakan tugas menjadi suka mengerjakan tugas.

2) Indikator Keberhasilan Produk

Keberhasilan produk dapat dilihat dengan cara membandingkan hasil pembelajaran yang dicapai sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar

bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman melalui permainan *schnell finden*. Keberhasilan ini berupa kenaikan nilai peserta didik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan oleh peneliti dalam “Upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui media permainan *schnell finden*. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 21 Maret 2015 sampai dengan tanggal 7 Mei 2015.

Penelitian ini difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata peserta didik dengan merelevansikan pada tema pembelajaran di kelas XI IIS semester 2 yaitu “*Meine Familie dan Essen und Trinken*”. Penelitian ini dilaksanakan dalam siklus yang saling berkaitan. Setiap tindakan pada setiap siklus mengupayakan peningkatan penguasaan kosakata. Berikut hasil penelitian dan pembahasannya.

1. Deskripsi Data Penelitian

Pelaksanaan kegiatan yang berupa observasi awal, wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada peserta didik di kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran bahasa Jerman sebelum diberi tindakan. Pengamatan dilaksanakan di kelas terhadap guru, peserta didik, proses belajar mengajar dan situasi kondisi ketika kegiatan belajar mengajar.

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru adalah wawancara semi struktur, bentuk wawancara yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu, untuk menggali data sesuai dengan situasi dan kondisi guru sebagai kolaborator. Kisi-kisi wawancara yang diajukan peneliti sebagai berikut. (1) Persiapan guru sebelum mengajar. (2) Proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru. (3) Situasi dan kondisi kelas. (4) Sikap peserta didik. (5) Fasilitas dan buku. (6) Hambatan yang dialami selama proses pembelajaran (7) Usaha yang telah dilakukan untuk memotivasi belajar peserta didik. (8) Media *schnell finden* untuk peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Angket diberikan berbentuk angket terbuka yang bertujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang proses kegiatan belajar mengajar bahasa Jerman. Hal ini dilaksanakan untuk mempermudah menyusun indentifikasi dan rumusan masalah sehingga membantu peneliti dan guru untuk mencari solusi dari permasalahan yang telah teridentifikasi. Selain itu angket diberikan untuk mengetahui pendapat peserta didik terhadap penerapan media permainan *schnell finden* sebagai media pembelajaran guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik.

a. Deskripsi Data Observasi

Kegiatan observasi pra penelitian (awal proses pembelajaran bahasa Jerman dikelas XI IIS 2) bertujuan untuk mengetahui masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran bahasa Jerman sebelum dilakukan tindakan antara lain yaitu observasi terhadap guru, observasi terhadap peserta didik sarana dan prasarana sekolah. Observasi awal dilaksanakan pada hari Sabtu, 28

Februari 2015 pukul 10.50-12.00 WIB dikelas XI IIS 2. Aspek yang diamati antara lain bagaimana guru mengajar peserta didik, bagaimana peserta didik menerima pelajaran dari guru dan situasi kondisi selama KBM berlangsung. Berikut adalah hasil Observasi :

1) Observasi terhadap Guru

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa dalam persiapan mengajar guru sebelumnya membuat RPP terlebih dahulu. RPP yang dibuat sudah disertai dengan materi yang akan diajarkan dan dipersiapkan untuk 2 atau 3 tindakan karena memang kurikulum yang digunakan sekolah ini adalah kurikulum 2013.

Guru memulai pelajaran dengan memberikan salam *Assalamualaikum Wr. Wb* dan juga salam dalam bahasa Jerman "*Guten Morgen!*" dan menanyakan kabar "*Wie geht es euch?*" kemudian meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum memulai pelajaran. Ketika memimpin doa guru meminta peserta didik menggunakan instruksi dengan bahasa Jerman seperti "*Bitte beten zusammen! Bitte beginnen!*". Setelah itu guru mengabsen kehadiran peserta didik pada hari tersebut.

Guru mengelola kegiatan belajar di kelas dengan menciptakan suasana yang santai tapi serius. Guru berusaha memposisikan sebagai teman belajar agar peserta didik tidak takut untuk belajar bahasa Jerman. Buku yang digunakan guru untuk mengajar adalah buku *Deutsch extra* dan *Deutsch ist einfach*. Buku pegangan untuk peserta didik hanya berupa fotokopi materi yang akan diajarkan. Hal ini dikarenakan sekolah memberikan kebijakan

bahwa guru tidak boleh memberatkan peserta didik untuk membeli buku yang harganya mahal. Oleh karena itu, untuk meringankan peserta didik hanya diminta untuk fotokopi bagian materi yang diperlukan saja.

Sementara itu, guru sudah komunikatif dalam mengajar akan tetapi guru belum sepenuhnya memperhatikan peserta didik karena masih banyak yang gaduh dan bermain HP. Guru menyampaikan materi dengan menulis di *whiteboard* sehingga guru bergerak kurang dinamis untuk memantau peserta didik yang duduk di bagian belakang. Hal ini membuat peserta didik mencari kesempatan untuk mengerjakan kegiatan lain, misalnya terdapat peserta didik yang asyik dengan laptopnya dan ada yang mengerjakan tugas lain selain bahasa Jerman.

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guru masih menggunakan metode ceramah. Di mana guru menjelaskan materi dan peserta didik mencatat. Media yang digunakan yaitu papan tulis dan spidol. Teknik pembelajaran yang digunakan masih belum membangkitkan keterlibatan peserta didik. Mereka cenderung mendengar dan mencatat. Namun materi pembelajaran yang diajarkan sudah sesuai dengan silabus yang ada dan RPP.

Kemudian, bahasa pengantar yang digunakan di dalam kelas lebih sering didominasi bahasa Indonesia dan kadang dalam memberikan contoh guru menggunakan bahasa Jawa. Hanya untuk pertanyaan-pertanyaan yang ringan guru menggunakan bahasa Jerman. Untuk memberikan motivasi belajar bahasa Jerman guru memberikan apresiasi kepada peserta didik berupa pujian seperti *pintar*, *sehr gut*, *wunderbar*. Kemudian untuk evaluasi

penilaian guru memberikan tugas, ulangan harian atau menilai secara kelompok dalam diskusi. Setiap menutup pelajaran guru selalu mengucapkan salam *Wassalamualaikum Wr. Wb* dan mengucapkan salam *Guten Morgen* atau *Guten Tag* kemudian salam perpisahan *Auf Wiedersehen*.

2) Observasi terhadap Peserta Didik

Peserta didik kelas XI IIS 2 berjumlah 31 peserta didik terdiri dari 7 peserta didik laki-laki dan 24 peserta didik perempuan. Akan tetapi karena salah satu peserta didik harus mengikuti pelatihan OSN Ekonomi maka jumlahnya menjadi 30 peserta didik. Kelas ini dikenal dengan kelas yang ramai ketika pembelajaran. Hal ini terlihat ketika pelajaran dimulai hanya beberapa peserta didik terlihat siap mengikuti pelajaran yaitu 2 deret bangku yang sebelah timur dan beberapa peserta didik lainnya asyik dengan kegiatan lain yaitu mengerjakan tugas mata pelajaran lain, ada yang bermain hp bahkan ada yang tidur-tiduran di kelas. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung hanya beberapa saja yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru sekitar 20 % (yang aktif) atau sekitar 6 peserta didik. Mereka adalah peserta didik yang memang pintar di kelasnya.

Motivasi belajar peserta didik di kelas masih lumayan rendah hal ini terlihat ketika proses pembelajaran beberapa peserta didik kurang serius menerima pelajaran dan lebih banyak bercanda di kelas. Hanya saja ada kelebihan anak-anak di kelas ini yaitu hubungan sosial peserta didik yang satu dengan yang lain sudah cukup baik setiap harinya, untuk tempat duduk dan

pasangan sebangku digilir dengan tujuan agar mereka bisa dekat satu sama lain.

Dalam hal kemampuan kosakata peserta didik masih kurang, peserta didik merasa kesulitan untuk mengingat kosakata yang mereka dapat. Banyak peserta didik yang bingung ketika guru mengucapkan kalimat dalam bahasa Jerman. Peserta didik sering menggunakan aplikasi kamus yang terdapat di *gadget* mereka untuk mencari arti kata yang mereka dengar atau baca, karena memang setiap peserta didik juga tidak memiliki kamus bahasa Jerman untuk menunjang belajar. Sebagian dari mereka menggunakan *google translate* atau kamus yang ada di *gadget* mereka.

Tabel 5: Skor Keaktifan Peserta Didik

Peserta didik	Skor Keaktifan Peserta Didik
1	1
2	3
3	2
4	2
5	3
6	2
7	3
8	3
9	2
10	2
11	2
12	2
13	2
14	2
15	1
16	2
17	1
18	2
19	2
20	2

21	2
22	2
23	
24	2
25	3
26	2
27	2
28	1
29	1
30	3
31	1
Rata-rata	2,06

Pedoman Penskoran didasarkan dari teori Harmin dan Toth berikut kriteria penilaian:

1 = jarang/kurang

2 = kadang-kadang/cukup

3 = sering/baik

4 = selalu/sangat baik

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa, secara keseluruhan peserta didik sudah cukup baik untuk menerima pembelajaran di kelas akan tetapi keaktifan peserta didik masih belum merata hanya beberapa peserta didik yang aktif. Sebanyak 6 peserta didik atau 20% masih pasif di dalam kelas, terlihat ketika guru memberikan pertanyaan mereka cenderung diam dan hanya mengikuti jawaban dari temannya. Sebanyak 18 peserta didik atau 60% cukup baik di dalam kelas, hanya saja mereka berani berpendapat ketika guru memberikan pertanyaan langsung ditujukan kepada dirinya.

Tabel 6: Skor Penguasaan Kosakata Pra Tindakan

Peserta didik	Skor Pra Tindakan
1	64
2	89
3	80
4	86
5	86
6	85
7	80
8	80
9	84
10	74
11	88
12	80
13	74
14	76
15	75
16	76
17	85
18	84
19	80
20	80
21	85
22	74
23	-
24	82
25	78
26	80
27	86
28	80
29	78
30	85
31	76
Rata-rata	$= \frac{2419}{30} = 80,6$
Persentase Ketuntasan ≥ 80	$= \frac{20}{30} \times 100\% = 66,6\%$

Keterangan: Arsip nilai guru bahasa Jerman SMA N 1 Boyolali

Berdasarkan nilai pratindakan diketahui bahwa 66,6 % peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan guru adalah 80. Sehingga terdapat 10 peserta didik atau 33,4 % yang belum tuntas. Terdapat 8 peserta didik atau 26,6% masih dibatas KKM. Nilai tertinggi adalah 89. Rata-rata kelas masih di standar KKM yaitu 80,6.

3) Observasi Sarana dan Prasarana Sekolah

Suasana lingkungan sekolah cukup kondusif untuk KBM. Banyak pohon rindang dan tumbuhan yang ditanam rapi di taman. Kelas XI IIS 2 terletak di dekat hall *linaria* dan taman, hal ini membuat suasana yang asri dan tenang untuk peserta didik belajar. Sekolah memiliki sarana yang cukup lengkap di antaranya ruang kelas, laboratorium bahasa, laboratorium biologi, laboratorium kimia, laboratorium TIK, studio musik, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, lapangan sepak bola, lapangan basket, lapangan tenis, *wall climbing*, masjid, ruang temu alumni, perpustakaan, kantin dan pos satpam. Ruang kelas XI IIS 2 cukup terang, bersih dan tertata rapi. Kelas ini memiliki 16 meja dan 33 kursi untuk peserta didik. Kelas memiliki satu papan tulis dilengkapi dengan spidol, penggaris dan penghapus. Di dalam kelas sudah dilengkapi dengan AC dan LCD, yang menunjang pembelajaran jika menggunakan media audio visual dan yang lainnya. (Selengkapnya mengenai observasi Guru, Peserta didik dan sarana prasarana sekolah dapat dilihat pada halaman 180 lampiran 4)

b. Hasil Wawancara

Wawancara awal dengan guru bahasa Jerman dilakukan pada hari Sabtu, 28 Februari 2015 (Selengkapnya mengenai wawancara guru dapat dilihat pada halaman 188 lampiran 5). Dari hasil wawancara peneliti memperoleh gambaran secara umum mengenai proses pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Adapun gambaran secara umum dan permasalahan yang ditemukan dari hasil wawancara adalah sebagai berikut.

1) Motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa

Jerman masih belum tinggi. Berikut adalah kutipan yang diungkapkan oleh guru.

“Kelas ini itu mbak bisa dibilang kelas yang muridnya paling ramai. Minat belajar bahasa Jerman saya lihat sebenarnya itu sudah baik tapi kalau di kelas mereka masih suka kurang fokus untuk menerima pelajaran sering ramai sendiri di kelas. Mungkin karena saya juga tidak terlalu streng di kelas makanya mereka bertingkah seperti itu”

2) Peserta didik kurang aktif selama proses belajar mengajar bahasa Jerman.

Berikut adalah kutipan yang diungkapkan oleh guru.

“Aktif di kelas ini berbeda mbak, tau sendiri gimana muridnya kalau di kelas. Jadi untuk aktif di dalam proses pembelajaran hanya ada beberapa peserta didik saja yang saya rasa bisa dibilang aktif untuk menerima atau menanggapi materi dari saya”

3) Prestasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman belum maksimal.

Berikut adalah kutipan yang diungkapkan oleh guru.

“Dibanding dengan kelas yang saya ajar lainnya kelas ini memiliki nilai yang lebih rendah”

- 4) Peserta didik mengalami kesulitan dalam hal banyaknya kata baru dan ditambah adanya artikel yang mendampinginya. Selain itu peserta didik kesulitan untuk memahami kata tersebut menjadi sebuah kalimat yang benar. Berikut adalah kutipan yang diungkapkan oleh guru.

“Banyak peserta didik yang mengeluh banyaknya kata beserta artikel yang harus mereka hafalkan. Mereka juga merasa kesulitan dalam membuat kalimat dari kata-kata yang sudah ada”

- 5) Pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik masih belum optimal. Berikut adalah kutipan yang diungkapkan oleh guru.

“Menurut saya setiap pelajaran secara tidak langsungpun sebenarnya saya sudah lakukan untuk menambah kosakata mereka tapi ya itu mbak murid masih saja merasa kesulitan.

- 6) Proses pembelajaran di kelas dirasa masih kurang variatif dikarenakan belum menggunakan media, metode, atau teknik yang lain. Berikut adalah kutipan yang diungkapkan oleh guru.

“Saya biasanya mengajar hanya menggunakan papan tulis dan spidol saja tidak ada teknik khusus yang saya gunakan. Hanya saja sesekali saya memutar video, memutar lagu atau memutar film”

c. Hasil Angket

Penelitian tindakan ini menggunakan angket terbuka. Angket berbentuk terbuka agar tidak membatasi diri peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya, sehingga dapat mengidentifikasi permasalahan atau hambatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran bahasa Jerman. Pembagian angket pra tindakan kepada peserta didik kelas XI IIS 2 dilakukan pada hari Sabtu, 21 Maret 2015. Adapun hasil angket adalah sebagai berikut.

- 1) Sebanyak 43,3 % atau sebanyak 13 peserta didik mengatakan bahasa Jerman adalah pelajaran yang menarik tapi cukup sulit untuk dipelajari. Selain itu sebanyak 23,3 % atau sebanyak 7 peserta didik mengatakan bahasa Jerman adalah bahasa yang rumit karena banyak kata-kata baru. Sebanyak 33,3 % atau 10 peserta didik mengatakan bahasa Jerman adalah bahasa yang menyenangkan untuk dipelajari dan dapat menambah wawasan dari kebahasaan mereka. Berikut adalah salah satu kutipan dari peserta didik

“Bahasa Jerman sangat menarik, tapi saya akui bahasa Jerman itu sulit. Bahasa Jerman sepertinya akan sangat membantu dan berguna sebagai bahasa pendamping selain bahasa Indonesia dan bahasa Inggris”

- 2) Sebanyak 83,4% atau 25 peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Jerman sudah cukup menyenangkan di kelas akan tetapi sebanyak 16,6 % atau 5 peserta didik menyatakan bahwa merasa jenuh jika guru menjelaskan hanya 1 topik saja dalam waktu yang lama. Berikut adalah salah satu kutipan dari peserta didik.

“Pembelajaran bahasa Jerman di kelas cukup menyenangkan dan tidak membosankan karena guru kita enjoy dengan kita”

- 3) Sebanyak 50 % atau 15 peserta didik memiliki minat sangat tinggi untuk belajar bahasa Jerman, 23,4 % atau 7 peserta didik memiliki minat yang lumayan, 23,4% atau 7 peserta didik kurang berminat belajar bahasa Jerman karena mereka merasa bahasanya terlalu rumit dan 3,2 % atau 1 orang menyatakan akan berminat jika mengetahui manfaatnya dan tidak

berminat jika tidak mengetahui manfaatnya. Berikut adalah salah satu kutipan dari peserta didik.

“Lumayan berminat untuk belajar bahasa Jerman karena saya ingin mempelajari dan ingin tahu bahasa asing terutama bahasa Jerman.”

- 4) Sebanyak 6,6 % atau 2 peserta didik merasa takut untuk berpendapat selama pembelajaran bahasa Jerman, 26,6% atau 8 orang merasa kadang-kadang takut dan 66,6 % atau 20 peserta didik tidak merasa takut untuk berpendapat. Berikut adalah salah satu kutipan dari peserta didik.

“Terkadang begitu, karena saya keterbatasan kosakata”

- 5) Sebanyak 3,4 % atau 1 peserta didik merasa takut bertanya selama pembelajaran bahasa Jerman, 6,6% atau 2 peserta didik menyatakan hanya kadang-kadang merasa takut dan 90% atau 27 peserta didik tidak merasa takut untuk bertanya. Berikut salah satu kutipan dari peserta didik.

“Tidak juga tergantung pembelajaran apa yang sedang dipelajari, kalau ada yang tidak saya mengerti saya akan bertanya”

- 6) Sebanyak 13,4% atau 4 peserta didik menyatakan tidak berani menjawab jika ditanya oleh guru dengan bahasa Jerman, 30% atau 9 peserta didik kadang-kadang berani dan 56,6% atau 17 peserta didik berani. Berikut salah satu kutipan dari peserta didik.

“Berani saja, tapi mungkin nggak tahu harus bilang apa (karena tidak terlalu tahu kosakata dalam bahasa jerman.”

- 7) Sebanyak 16,6% atau 5 peserta didik menyatakan prestasi bahasa Jerman mereka kurang bagus, 13,4% atau 4 peserta didik menyatakan prestasi

mereka naik turun dan 70% atau 21 peserta didik menyatakan prestasi mereka lumayan bagus. Berikut salah satu kutipan dari peserta didik.

“Prestasi saya naik turun. Jika saat materi mudah prestasi saya bisa naik. Tetapi jika materinya terhitung sulit, maka akan turun”

- 8) Sebanyak 26,6% atau 8 peserta didik menyatakan bahwa motivasi mereka belajar bahasa Jerman adalah ingin pergi ke Jerman, 43,4% atau 13 peserta didik ingin menambah pengetahuan dan wawasan dalam hal kebahasaan, dan 30 % atau 9 peserta didik untuk mendapatkan nilai bagus. Berikut adalah salah satu kutipan dari peserta didik.

“Menambah ilmu pengetahuan dan belajar bahasa asing selain bahasa Inggris.”

- 9) Sebanyak 60% atau 18 peserta didik menyatakan bahwa cara guru mengajar di kelas sudah menyenangkan, 16,6 % atau 5 peserta didik menyatakan menarik dan 23,4 % atau 6 peserta didik menyatakan tegas dan santai. Berikut adalah salah satu kutipan dari peserta didik.

“Menyenangkan gurunya humoris dan mudah diajak bercanda, cara mengajarnya juga bagus”

- 10) Sebanyak 56,6% atau 17 peserta didik mengalami kesulitan dalam hal kosakata dan membuat kalimat, 20 % atau 6 peserta didik dalam hal memahami kalimat dan kasus kalimat dalam bahasa Jerman, dan 23,4 % atau 7 peserta didik dalam hal penghafalan. Berikut adalah salah satu kutipan dari peserta didik.

“Dalam memahami kosa katanya dan cara menyusun kalimat dengan benar.”

- 11) Sebanyak 10% atau 3 peserta didik menyatakan bahwa guru kadang-kadang membantu mengatasi kesulitan yang dialami peserta didik, 3,4% atau 1 peserta didik menyatakan tidak dan 86,6% atau 26 peserta didik menyatakan iya. Berikut adalah salah satu kutipan dari peserta didik.

“Iya guru membantu. Jika belum paham tentang materi akan diajarkan kembali.”

- 12) Sebanyak 6,6 % atau 2 peserta didik menyatakan cara guru untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik dengan memberikan motivasi, 10 % atau 3 peserta didik menyatakan dengan pendekatan intensif, 13,4% atau 4 peserta didik menyatakan diminta oleh guru untuk belajar lebih giat, 3,4 % atau 1 peserta didik menyatakan guru memberikan latihan lebih dan 66,6% atau 20 peserta didik menyatakan guru menjelaskan kembali materi yang sulit. Berikut salah satu kutipan dari peserta didik.

“Menjelaskan materi yang kurang paham dan tentu saja memotivasi untuk belajar untuk meningkatkan nilai”

- 13) Sebanyak 43,4 % atau 13 peserta didik menyatakan guru menggunakan metode ceramah untuk pelajaran di kelas, 40 % atau 12 peserta didik menyatakan guru menggunakan video untuk menerangkan materi dan 16,6% atau 5 peserta didik menyatakan guru menggunakan berbagai metode. Berikut adalah salah satu kutipan dari peserta didik.

“Kegiatan belajar mengajar yang seperti biasanya guru menerangkan murid mendengarkan”

- 14) Sebanyak 100 % atau 30 peserta didik menyatakan guru pernah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar bahasa Jerman. Dari 30 peserta didik 93,4% menyatakan bahwa media yng digunakan menarik dan menyenangkan, sedangkan 6,6 % menyatakan media yang digunakan oleh guru membingungkan mereka. Berikut salah satu kutipan dari peserta didik.

“Pernah dengan memutar video tentang bahasa Jerman cukup menarik, karena terkadang menghibur kita yang bosan”

- 15) Sebanyak 90 % atau 27 peserta didik menyatakan belum pernah diajar dengan media permainan *schnell finden* dan 10 % atau 3 peserta didik menyatakan sudah pernah diajar dengan media permainan *schnell finden*. Berikut adalah salah satu kutipan dari peserta didik.

“Seingat saya belum pernah”

- 16) Sebanyak 83,4 % atau 25 peserta didik menyatakan harapan bahwa media permainan *schnell finden* dapat menambah kosakata dan memudahkan dalam penghafalan kosakata. Sebanyak 16,6% atau 5 peserta didik tidak menyatakan harapan mereka. Berikut adalah salah satu kutipan dari peserta didik.

“Menambah kosakata baru, memudahkan memahami bahasa Jerman”

2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus 1

1) Perencanaan

Perencanaan siklus I didahului dengan identifikasi masalah. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan pengisian angket peserta didik ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya dalam penguasaan kosakata. Berhubungan dengan hal tersebut, peneliti bersama guru (kolaborator) berpendapat bahwa masalah-masalah yang dihadapi peserta didik akan mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam berbahasa Jerman dan keaktifan peserta didik dalam berbahasa Jerman. Oleh karena itu perencanaan siklus I dilaksanakan untuk merumuskan tindakan dan menyusun sebuah rencana tindakan. Berikut adalah perencanaannya.

- a) Peneliti dan guru menyimpulkan bahwa keaktifan peserta didik belum maksimal dan tidak merata. Sehingga peneliti ingin membuat media yang bisa mempermudah guru membangun suasana pembelajaran yang menciptakan interaksi antara peserta didik menjadi lebih intensif.
- b) Merancang pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan keaktifan peserta didik.
- c) Pembuatan media *schnell finden* salah satu upaya untuk pemecahan masalah
- d) Menyeleksi bersama guru teks yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian siklus I.

- e) Membagi kelompok dengan anggota masing-masing 3 orang.
- f) Membuat perangkat pembelajaran seperti RPP, Angket Refleksi siklus I dan soal.

2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan di siklus I dilaksanakan sebanyak 3 Tindakan.

a) Tindakan 1

Pelaksanaan tindakan 1 pada hari Kamis, 26 Maret 2013 pada jam pelajaran ke 7-8 yaitu pukul 12.30-14.00. Peneliti bersama guru masuk ke dalam kelas. Guru mengucapkan salam dan dibalas oleh peserta didik. Dilanjutkan guru menanyakan kabar dengan bahasa Jerman. Sebelum memulai pelajaran guru melakukan presensi siapa yang tidak masuk pada hari tersebut dan mengisi buku jurnal kegiatan belajar mengajar.

Kemudian guru memberi apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik seperti “*Apakah kalian masih memiliki keluarga lengkap?*”. Peserta didik menjawab dengan “*Alhamdulillah masih Frau Rhea*. Selanjutnya guru meminta peserta didik menyebutkan anggota keluarganya. Peserta didik berusaha menjawab dengan bahasa Jerman dan dibantu oleh guru. Guru membagi peserta didik menjadi 10 kelompok setiap kelompok terdiri dari 3 orang. Guru menjelaskan materi yang dipelajari terkait tema *Familie* dengan bahasan teks yang berjudul *meine Famillie und ich*. Kemudian guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai kata yang belum dimengerti.

Pada tahap berikutnya, guru meminta setiap kelompok untuk mengerjakan soal yang sudah tersedia dalam teks tersebut. Setelah itu dibahas bersama dengan guru. Selanjutnya peserta didik diminta untuk mengingat kata sebanyak-banyaknya untuk nanti disusun menjadi sebuah kalimat dan menjelaskan peraturan permainan *schnell finden*. Guru membagikan setiap kelompok satu paket huruf yang jumlahnya sama, yang akan digunakan untuk menyusun kata. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat. Guru bersama peserta didik mengoreksi bersama-sama kalimat yang sudah disusun di papan tulis.

Sebelum menutup pelajaran guru dan peserta didik menyimpulkan bersama pada Tindakan di hari itu dan di tutup dengan mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa .

b) Tindakan 2

Pelaksanaan tindakan 2 pada hari Sabtu, 28 Maret 2015 pada pelajaran jam 1-2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa. Guru mengucapkan salam dan dibalas oleh peserta didik. Kemudian guru menanyakan kabar dengan bahasa Jerman dan melakukan presensi serta mengisi buku jurnal kegiatan belajar mengajar.

Sebelum menjelaskan materi guru memberi apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik “*Apakah kalian suka menceritakan tentang keluarga kalian kepada teman-teman*”? Jawaban peserta didik bervariasi salah satunya “*Iya Frau Rhea kadang-kadang*”.

Kemudian guru meminta peserta didik untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing. Guru meminta seluruh peserta didik untuk membaca teks secara keseluruhan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai teks *meine Familie*.

Guru membahas bersama peserta didik tentang keseluruhan teks sampai peserta didik mengerti maksud dari teks tersebut. Setelah itu guru meminta setiap kelompok untuk mengerjakan soal yang sudah tersedia dalam teks tersebut dan dibahas bersama.

Selanjutnya setelah membahas soal bersama peserta didik diminta untuk mengingat kata sebanyak-banyaknya untuk nanti disusun menjadi sebuah kalimat dan menjelaskan peraturan permainan *schnell finden*. Guru membagikan setiap kelompok satu paket huruf yang jumlahnya sama yang akan digunakan untuk menyusun kata. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat. Guru bersama peserta didik mengoreksi bersama-sama kalimat yang sudah disusun di papan tulis.

Sebelum menutup pelajaran guru memberikan kesimpulan pada Tindakan di hari itu dan di tutup dengan mengucapkan salam "*Guten Tag*".

c) Tindakan 3

Penelitian untuk tindakan ke-3 dilaksanakan pada Sabtu, 18 April 2015 pada jam 10.15-11.45 WIB. Guru mengucapkan salam dan dibalas oleh peserta didik. Kemudian, guru menanyakan kabar dengan bahasa Jerman. Sebelum memulai pelajaran guru melakukan presensi dan mengisi buku jurnal kegiatan belajar mengajar. Pada hari tersebut ada 3 peserta didik yang

absen karena harus mengikuti LCC 4 pilar kehidupan bernegara dan berbangsa.

Guru memulai pelajaran dengan memberi apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik “*Apakah kalian sering berkunjung ke rumah nenek?*” salah satu peserta didik menjawab “*sering Frau Rhea soalnya rumahnya dekat*” beberapa yang lain menjawab “*kadang-kadang Frau Rhea*”. Guru meminta peserta didik untuk duduk secara berkelompok kemudian membagikan teks tentang *Generationen* dan masing-masing kelompok diminta untuk membaca teks dan mencari kata sulit yang belum mereka pahami.

Selanjutnya guru membahas teks bersama peserta didik. Guru membagikan setiap kelompok satu paket huruf yang jumlahnya sama yang akan di gunakan untuk menyusun kata. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat. Guru dan peserta didik mengoreksi bersama kalimat yang sudah disusun dipapan tulis.

Sebelum menutup pelajaran guru dan peserta didik menyimpulkan bersama pada Tindakan di hari itu dan di tutup dengan mengucapkan salam “*Guten Tag und auf Wiedersehen!*”.

3) Observasi Siklus I

Pelaksanaan tindakan I berupa upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman yang dilaksanakan 3 kali tindakan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru secara keseluruhan pelaksanaan siklus I sudah berjalan dengan cukup baik. Terdapat beberapa peningkatan terhadap

penguasaan kosakata dan keaktifan peserta didik. Namun tidak dapat dipungkiri masih banyak terdapat kekurangan. Hal ini dapat dipahami karena penyelenggaraan pembelajaran menggunakan media *schnell finden* merupakan hal yang baru bagi guru maupun peserta didik.

Selanjutnya, untuk mengetahui lebih rinci apakah indikator pada pelaksanaan siklus I sudah tercapai sesuai dengan yang diharapkan atau belum, peneliti menganalisis data dari observasi terhadap guru, observasi terhadap peserta didik, wawancara dengan guru, angket refleksi peserta didik, dan nilai tes.

a) Observasi terhadap Guru

Berdasarkan hasil pengamatan secara keseluruhan untuk pelaksanaan siklus 1 guru sudah melakukan dengan baik. Guru memulai pelajaran dengan memberikan salam, menanyakan kabar peserta didik, mengecek presensi peserta didik dan memberikan apersepsi sebagai jembatan untuk peserta didik masuk ke dalam materi. Salam dan menanyakan kabar telah menjadi kebiasaan setiap memulai pelajaran bahasa Jerman. Akan tetapi ada yang berbeda pada siklus pertama ini, yaitu lebih banyak lagi peserta didik yang mau merespons pertanyaan guru tersebut. Namun tidak bisa dipungkiri masih terdapat beberapa kekurangan. Ketika pembelajaran berlangsung, dalam memberikan instruksi untuk permainan *schnell finden* masih kurang jelas, sehingga beberapa peserta didik masih merasa bingung dengan apa yang harus dilakukan. Akibatnya terdapat beberapa kelompok yang belum mengerti dengan aturan permainan ini, harusnya menyusun kata menjadi

kalimat di atas meja mereka terlebih dahulu kemudian baru dituliskan di papan tulis akan tetapi mereka langsung menuliskan kalimat di papan tulis tanpa disusun terlebih dahulu di meja. Sehingga penelitian dalam siklus 1 ini masih belum menunjukkan hasil yang maksimal karena adanya kecurangan yang terjadi.

Selama proses pembelajaran guru mengelola kelas lebih baik, guru bergerak lebih dinamis dan lebih komunikatif karena guru tidak hanya menulis di *whiteboard*. Kelas menjadi lebih tenang dan peserta didik mudah diatur karena perhatian peserta didik tersita untuk permainan *schnell finden*. Setiap kegiatan akhir pembelajaran guru bersama peserta didik selalu menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan menutup pelajaran dengan salam.

b) Observasi terhadap Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengamatan selama siklus I peneliti melihat adanya perubahan sikap positif peserta didik. Mereka lebih aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan *schnell finden*. Perhatian mereka menjadi terfokus pada pelajaran bahasa Jerman, tidak lagi berbincang-bincang sendiri diluar konteks materi pembelajaran.

Tabel 7: Skor Keaktifan Peserta Didik Siklus I

Peserta didik	Jumlah skor			Rata-rata Siklus I
	Tindakan 1	Tindakan 2	Tindakan 3	
1.	1	2	2	1,6
2.	3	3	3	3
3.	2	3	-	2,5
4.	2	3	3	2,6
5.	3	3	3	3
6.	2	4	-	3
7.	3	3	4	3,3
8.	3	3	3	3
9.	2	3	4	3
10.	2	3	3	2,6
11.	2	3	4	3
12.	3	3	4	3,3
13.	2	3	4	3
14.	2	3	4	3
15.	1	2	2	2
16.	2	3	4	3
17.	1	2	3	2
18.	2	3	3	2,6
19.	2	3	4	3
20.	3	3	4	3,3
21.	3	3	3	3
22.	3	3	4	3,3
23.				
24.	2	3	3	2,6
25.	3	3	-	3
26.	2	3	4	3
27.	2	3	3	2,6
28.	2	2	3	2
29.	1	2	2	1,6
30.	3	3	4	3,3
31.	1	2	3	2
Rata-Rata	2,14	2,86	2,96	2,66

Pedoman Penskoran didasarkan dari teori Harmin dan Toth berikut kriteria penilaian:

- 1 = jarang/kurang
- 2 = kadang-kadang/cukup
- 3 = sering/baik
- 4 = selalu/sangat baik

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa ada peningkatan sikap positif peserta didik ketika mengikuti pembelajaran bahasa Jerman. Diketahui bahwa keaktifan meningkat, 17 dari 30 peserta didik atau 56,6 % di siklus I menjadi lebih baik dan 13 dari peserta didik masih terbilang cukup. Hal ini menandakan sudah mulai meratanya keaktifan dari peserta didik yang sebelumnya rata-rata peserta didik terbilang cukup sekitar 27 dari 30 peserta didik dan 3 peserta didik terbilang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Tes penguasaan kosakata pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 20 April 2015. Semua peserta didik hadir untuk tes ini, waktu yang diberikan untuk mengerjakan tes adalah 45 menit atau satu jam pelajaran. Berikut adalah tabel nilai tes penguasaan kosakata peserta didik kelas XI IIS 2.

Tabel 8: Skor Tes Penguasaan Kosakata Siklus I

Peserta didik	Nilai Siklus 1
1	80
2	92,5
3	90
4	95
5	97,5
6	75
7	95

8	92,5
9	95
10	90
11	92,5
12	82,5
13	82,5
14	100
15	92,5
16	100
17	90
18	82,5
19	95
20	97,5
21	85
22	90
23	-
24	92,5
25	90
26	95
27	90
28	90
29	87,5
30	95
31	95
Rata-rata	$= \frac{2727,5}{30} = 90,1$
Persentase Ketuntasan ≥ 80	$= \frac{29}{30} \times 100\% = 96,6 \%$

Berdasarkan hasil nilai tes penguasaan kosakata pada siklus I diketahui bahwa 96,6 % peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan guru adalah 80. Sehingga terdapat 1 peserta didik atau 4,4 % yang belum tuntas. Nilai tertinggi pada siklus I mencapai 100, sedangkan nilai terendah adalah 75. Rata-rata kelas telah diatas KKM yaitu 90,1.

c) Deskripsi Hasil Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui pendapat guru tentang pelaksanaan siklus yang pertama. Berikut adalah hasil wawancara guru pada siklus I (Selengkapnya pada halaman 188 lampiran 5).

- 1) Guru berpendapat setelah terlaksananya siklus I perubahan sikap yang positif. Peserta didik menjadi lebih aktif dan peserta didik lebih mudah menangkap pelajaran yang diberikan. Berikut adalah kutipan wawancara dari guru.

“Perubahan secara signifikan itu belum, tetapi perubahan lebih aktif lebih e lebih bisa menangkap pelajaran itu iya, ada pasti ada. Dan mereka beberapa kosakata akhirnya ya istilahnya bisa menerjemahkan bahasa Jerman lebih baik dari yang kemarin-kemarin.”

- 2) Peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran setelah diterapkannya media permainan *schnell finden*. Penggunaan media ini terbukti efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

“setiap kelas diberi permainan apa saja mereka pasti akan antusias dan tertarik itu pasti. Nah kemudian sekarang mbak Tika memberikan permainan yang namanya schnell finden dan menurut pendapat saya atau pendapat rata-rata dari e anak-anak kelas XI IIS 2 itu efektif untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Jerman utamanya dalam hal penguasaan kosakata itu sangat efektif.”

- 3) Guru masih mengalami kendala yaitu dalam hal mengatur kelas besar dan mengamati setiap kelompok agar tidak terjadi kecurangan dalam permainan *schnell finden* ini.

“Bagi saya kendalanya cukup beberapa hal yaitu masalah bagaimana cara kita untuk mengatur kelas besar. Jadi harus benar-benar cermat dan hafal setiap anak dalam rombongan satu kelompok belajar”

- 4) Guru berpendapat bahwa permainan *schnell finden* membantu kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik khususnya dalam hal penguasaan kosakata.

“Sangat membantu iya sangat membantu, permainan ini sangat membantu bagaimana cara mereka dengan cepat menemukan kata yang sulit dan yang mudah kemudian mengartikannya dalam bahasa Indonesia atau bahasa Jerman itu sangat membantu.”

- 5) Guru berpendapat masih diperlukan siklus II untuk memperbaiki kekurangan di siklus I agar mendapatkan hasil yang maksimal.

“Menurut saya sebaiknya kita lanjutkan untuk siklus II agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.”

d) Deskripsi Hasil Angket II

Penyebaran angket untuk mengetahui pendapat peserta didik terhadap pelaksanaan siklus I telah dilaksanakan pada hari Senin, 20 April 2015 . Berikut data angket II atau refleksi siklus 1 (selengkapnya pada halaman 222 lampiran 6).

- 1) Hasil angket menunjukkan sebanyak 43,4 % atau 13 peserta didik menyatakan bahwa media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman menyenangkan dan menarik, sebanyak 23,3% atau 7 peserta didik menyatakan seru dan menarik, 23,3 % atau 7 peserta didik menyatakan media ini efektif untuk menambah kosakata dan sebanyak 10 % atau 3 peserta didik menyatakan media ini membuat semakin aktif dan mengasah kekompakan. Berikut adalah salah satu kutipan jawaban dari peserta didik.

“Sangat menarik dan menyenangkan karena membuat siswa lebih bisa dalam kosakata bahasa Jerman dan membuat siswa aktif”

- 2) Sebanyak 100 % atau 30 peserta didik menyatakan “Iya” bahwa media *schnell finden* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas.

Berikut adalah salah satu kutipan jawaban dari peserta didik.

“Iya dengan adanya permainan ini keaktifan, kreatifitas siswa meningkat dengan sendirinya”

- 3) Sebanyak 96,9 % atau 29 peserta didik menyatakan “Iya” dengan media permainan ini membuat prestasi mereka meningkat dan hanya 3,4 % atau 1 peserta didik yang ragu. Berikut adalah salah satu kutipan jawaban dari peserta didik.

“Ya, karena dengan menambahnya kosakata maka akan meningkatkan prestasi siswa juga”

- 4) Sebanyak 90 % atau 27 peserta didik menyatakan “Iya” bahwa *schnell finden* membantu mengatasi kesulitan yang dialami peserta didik dan mempermudah mereka dalam hal kosakata. Hanya 10 % atau 3 peserta didik yang menyatakan tidak keseluruhan dapat membantu mereka. Berikut adalah salah satu kutipan jawaban dari peserta didik.

“Iya, karena dengan metode ini lebih menarik dan mudah dipahami”

- 5) Sebanyak 90 % atau 27 peserta didik menyatakan bahwa materi lebih mudah untuk dipahami setelah diterapkan media *schnell finden* sedangkan yang ragu-ragu sebanyak 10 % atau 7 peserta didik. Berikut adalah salah satu kutipan jawaban dari peserta didik.

“Ya. Materi lebih mudah dikuasai daripada hanya dengan teori saja”

6) Pertanyaan terakhir diangket ke dua ini adalah mengenai saran untuk perbaikan pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Sebanyak 16,6% peserta didik atau 5 peserta didik menyarankan untuk media yang digunakan lebih bervariasi dan 83 % atau 25 peserta didik menyarankan media *schnell finden* ditingkatkan lagi untuk pembelajaran berikutnya. Berikut adalah salah satu kutipan jawaban dari peserta didik.

“Dengan permainan schnell finden, selain kegiatan ini menyenangkan juga membantu penguasaan kosakata”

Berdasarkan angket refleksi siklus I yang sudah diberikan maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *schnell finden* dapat membantu peserta didik dalam hal penguasaan kosakata bahasa Jerman. Karena dalam permainan ini peserta didik dituntut untuk dapat mengingat kosakata dan bagaimana penulisannya. Keaktifan peserta didik juga meningkat dengan adanya *schnell finden*, dengan adanya jiwa kompetitif antara peserta didik menimbulkan rasa bersaing untuk menjadi yang terbaik.

4) Refleksi Siklus I

Dalam tahap refleksi ini, peneliti dan guru melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan dalam tiga Tindakan. Berdasarkan analisis melalui observasi dari segi guru dan peserta didik, hasil tes, wawancara, dan angket refleksi siklus I. Pelaksanaan siklus I dengan media permainan *schnell finden* sudah dilaksanakan dengan baik dan menunjukkan adanya perubahan sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yaitu, meningkatkan penguasaan kosakata dan meningkatnya keaktifan peserta didik

dalam pembelajaran bahasa Jerman. Meskipun demikian guru dan peserta didik berpendapat masih belum optimal untuk penerapan media *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata. Selain karena media ini masih baru bagi guru dan peserta didik, juga disebabkan guru masih kurang jelas dalam memberikan intruksi untuk aturan permainan ini dan peserta didik masih kurang memahami mengenai langkah-langkah penerapan media *schnell finden*.

Berdasarkan hasil tes siklus I disimpulkan bahwa rata-rata nilai peserta didik naik dari 80,6 menjadi 90,1 naik 9,5 point. Hal ini membuktikan bahwa *schnell finden* dapat meningkatkan prestasi peserta didik khususnya dalam penguasaan kosakata. Akan tetapi, masih terdapat peserta didik yang belum memenuhi KKM, sehingga diperlukan adanya siklus kedua untuk mendapatkan hasil yang optimal.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Setelah siklus I ditempuh, maka peneliti dan guru berkoordinasi kembali untuk menentukan rencana pelaksanaan tindakan siklus II. Perencanaan pada siklus II bertujuan untuk merumuskan masalah yang muncul pada siklus I, mencari solusi atas permasalahan dan mengupayakan mengatasi permasalahan tersebut. Jika siklus II dapat memberikan perubahan yang lebih baik sesuai dengan indikator keberhasilan, maka dilakukan siklus. Berikut adalah rencana siklus II.

- a) Menyeleksi teks bersama untuk materi *Essen und Trinken*.
- b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi *Essen und Trinken*.
- c) Menambah media kartu berupa huruf dalam bahasa Jerman.

2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan di siklus II dilaksanakan sebanyak 3 Tindakan.

a) Tindakan 1

Penelitian untuk tindakan ke-1 dilaksanakan pada Kamis, 23 April 2015 pada jam 10.15-11.45 WIB. Guru mengucapkan salam dan dibalas oleh peserta didik. Dilanjutkan guru menanyakan kabar dengan bahasa Jerman. Sebelum memulai pelajaran guru melakukan presensi dan mengisi buku jurnal kegiatan belajar mengajar.

Selanjutnya, untuk menjadi jembatan masuk ke dalam materi yang akan diajarkan guru memberi apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik “*Apakah kalian sering jajan diluar atau di pinggir jalan?*“ Jawaban peserta didik bervariasi salah satunya “*Iya Frau Rhea kadang-kadang*“. Kemudian Guru meminta peserta didik untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing dan guru meminta seluruh peserta didik untuk membaca teks secara keseluruhan. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai teks “*Gesund und ungesund*“

Guru membahas bersama peserta didik tentang keseluruhan teks sampai peserta didik mengerti maksud dari teks tersebut. Setelah itu guru meminta

setiap kelompok untuk mengerjakan soal yang sudah tersedia dalam teks tersebut dan dibahas bersama.

Selanjutnya setelah membahas soal bersama, peserta didik diminta untuk mengingat kata sebanyak-banyaknya untuk nanti disusun menjadi sebuah kalimat dan menjelaskan peraturan permainan *schnell finden*. Guru membagikan setiap kelompok satu paket huruf yang jumlahnya sama yang akan di gunakan untuk menyusun kata. Kemudian guru memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat. Guru bersama peserta didik mengoreksi bersama-sama kalimat yang sudah disusun di papan tulis.

Setelah selesai mengoreksi, peserta didik dibantu guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bersama-sama membuat kesimpulan, sedangkan guru bertindak sebagai korektor apabila dalam pengambilan kesimpulan terdapat kesalahan. Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam “*Guten Tag*”.

b) Tindakan 2

Penelitian untuk tindakan ke-2 dilaksanakan pada Senin, 27 April 2015 pada jam 1-2. Karena jam pelajaran adalah jam pertama maka guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa dengan bahasa Jerman seperti “*Bitte beten zusammen! Bitte beginnen!*”. Setelah itu guru mengucapkan salam dan dibalas oleh peserta didik. Dilanjutkan guru menanyakan kabar dengan bahasa Jerman serta melakukan presensi dan mengisi buku jurnal kegiatan belajar mengajar.

Kemudian guru memberi apersepsi guna menggiring peserta didik masuk dalam materi yang akan di pelajari, yaitu peserta didik diminta untuk menyebutkan tempat yang biasanya digunakan untuk merayakan ulang tahun mereka. Setelah itu, guru meminta peserta didik untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing dan meminta seluruh peserta didik untuk membaca teks "*Im Restaurant*" secara keseluruhan. Lalu, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai teks "*Im Restaurant*"

Teks "*Im Restaurant*" dibahas bersama sampai peserta didik mengerti maksud dari teks tersebut. Setelah itu guru meminta setiap kelompok untuk mengerjakan soal yang sudah tersedia dalam teks tersebut dan dibahas bersama.

Selanjutnya, peserta didik diminta untuk mengingat kata sebanyak-banyaknya untuk nanti disusun menjadi sebuah kalimat dan menjelaskan peraturan permainan *schnell finden*. Guru membagikan setiap kelompok satu paket huruf yang jumlahnya sama yang akan di gunakan untuk menyusun kata. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat. Guru bersama peserta didik mengoreksi bersama-sama kalimat yang sudah disusun di papan tulis. Sebelum menutup pelajaran guru memberikan kesimpulan pada Tindakan di hari itu dan ditutup dengan mengucapkan salam "*Guten Morgen*".

c) Tindakan 3

Penelitian untuk tindakan ke-3 dilaksanakan pada Kamis, 30 April 2015 pada jam 10.15-11.45 WIB. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan dibalas oleh peserta didik. Dilanjutkan guru menanyakan kabar dengan bahasa Jerman. Sebelum memulai pelajaran guru melakukan presensi dan mengisi buku jurnal kegiatan belajar mengajar.

Sebelum menjelaskan materi guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan misalnya: *“Apa makanan kesukaan kalian?”*. Peserta didik menjawab dengan berbagai variasi, beberapa menyebutkan seperti cokelat, nasi goreng, bakso, sate, mie, dan hamburger. Kemudian guru meminta peserta didik untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing. Selanjutnya, guru membagikan teks *“Kinder und Ihr Lieblingsessen”*. Seluruh peserta didik diminta untuk membaca teks secara keseluruhan. Selama mereka membaca teks, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai teks *“Kinder und Ihr Lieblingsessen”*

Guru membahas bersama peserta didik tentang keseluruhan teks sampai peserta didik mengerti maksud dari teks tersebut. Selanjutnya guru meminta setiap kelompok untuk mengerjakan soal yang sudah tersedia dalam teks tersebut dan dibahas bersama.

Kemudian peserta didik diminta untuk mengingat kata sebanyak-banyaknya untuk disusun menjadi sebuah kalimat dan menjelaskan peraturan permainan *schnell finden*. Satu paket huruf yang jumlahnya sama dibagikan kepada peserta didik yang akan digunakan untuk menyusun kata. Guru

memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat. Setelah usai permainan, guru bersama peserta didik mengoreksi bersama-sama kalimat yang sudah disusun di papan tulis. Sebelum menutup pelajaran guru memberikan kesimpulan pada Tindakan di hari itu dan ditutup dengan mengucapkan salam “*Guten Tag*”.

3) Observasi Siklus II

Pelaksanaan siklus ke II telah ditempuh dalam tiga tindakan. Peneliti dan guru sepakat untuk melakukan evaluasi siklus II. Observasi dilaksanakan untuk mengetahui pendapat dan tanggapan dari guru dan peserta didik mengenai pelaksanaan siklus kedua dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Oleh karena itu, untuk mengetahui tindakan siklus ke II telah memberikan dampak yang diharapkan, maka peneliti melakukan beberapa hal yaitu observasi terhadap guru dan peserta didik, memberikan angket refleksi kepada peserta didik, wawancara dan menganalisis hasil prestasi belajar peserta didik.

a) Observasi terhadap Guru

Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik menggunakan bahasa Jerman. Sebelum menjelaskan materi guru memberikan apersepsi kepada peserta didik dan pada siklus kedua ini peserta didik selalu menanggapi pertanyaan yang dilemparkan oleh guru. Pelaksanaan siklus kedua ini guru lebih baik dalam menggunakan permainan *schnell finden*, sudah tidak ada kebingungan dan salah langkah

dalam membimbing peserta didik. Hal ini membuat pembelajaran lebih efektif dari sebelumnya.

Selain itu guru mengelola kelas sudah dengan baik, karena peserta didik yang dikelompokkan memudahkan guru untuk bergerak lebih dinamis. Selama pembelajaran guru bisa menciptakan suasana yang menyenangkan untuk peserta didik, hal ini terlihat peserta didik tidak merasa takut lagi untuk bertanya atau berpendapat di dalam kelas. Suasana kelas yang menyenangkan memancing peserta didik untuk lebih aktif selama pembelajaran. Sehingga interaksi guru dan peserta didik berjalan lebih lancar. Guru lebih bisa mengontrol perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

b) Observasi terhadap Peserta Didik

Pada pelaksanaan siklus kedua ini peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jerman. Dalam penggunaan media permainan *schnell finden* peserta didik lebih antusias dan perhatian mereka lebih terfokus pada materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Peneliti melihat adanya perubahan sikap peserta didik yang signifikan. Berbeda saat awal observasi banyak peserta didik yang asyik dengan kegiatannya dan jarang memperhatikan guru ketika proses pembelajaran.

Tabel 9: Skor Keaktifan Peserta Didik Siklus II

Peserta didik	Jumlah skor			Rata-rata Siklus II
	Tindakan 1	Tindakan 2	Tindakan 3	
1.	2	3	3	2,6
2.	3	4	4	3,6

3.	4	4	4	4
4.	3	4	4	3,6
5.	4	4	4	4
6.	3	4	4	3,6
7.	4	4	4	4
8.	3	4	4	3,6
9.	3	3	4	3,6
10.	3	3	3	3
11.	3	3	4	3,3
12.	4	4	4	4
13.	3	4	4	3,6
14.	4	4	4	4
15.	2	3	3	2,6
16.	4	4	4	4
17.	3	3	3	3
18.	3	3	3	3
19.	4	4	4	4
20.	3	4	4	3,6
21.	3	3	3	3
22.	3	3	4	3,3
23.				
24.	3	3	3	3
25.	3	3	3	3
26.	3	4	4	3,6
27.	3	3	3	3
28.	3	3	3	3
29.	3	3	3	3
30.	4	4	4	4
31.	3	3	3	3
Rata-Rata	3,2	3,5	3,6	3,4

Pedoman Penskoran didasarkan dari teori Harmin dan Toth berikut kriteria penilaian:

1 = jarang/kurang

2 = kadang-kadang/cukup

3 = sering/baik

4 = selalu/sangat baik

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa keaktifan peserta didik meningkat, 8 dari 30 peserta didik atau 26,6 % di siklus II menunjukkan

sudah ajeg ambil bagian dalam proses pembelajaran, 20 peserta didik atau 66,6 % sudah sering ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg dan 2 peserta didik atau 6,8 % menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran. Hal ini menandakan sudah mulai meratanya keaktifan dari peserta didik yang sebelumnya.

Tes penguasaan kosakata pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 6 Mei 2015. Semua peserta hadir untuk tes ini, waktu yang diberikan untuk mengerjakan tes adalah 45 menit atau satu jam pelajaran. Berikut adalah tabel nilai tes penguasaan kosakata peserta didik kelas XI IIS 2.

Tabel 10: Skor Tes Penguasaan Kosakata Siklus II

Peserta didik	Nilai Siklus II
1	92,5
2	87,5
3	90
4	85
5	87,5
6	97,5
7	92,5
8	82,5
9	97,5
10	95
11	92,5
12	90
13	95
14	97,5
15	95
16	92,5
17	100
18	87,5
19	92,5

20	90
21	87,5
22	95
23	
24	87,5
25	95
26	90
27	87,5
28	92,5
29	87,5
30	95
31	85
Rata-rata	$= \frac{2742,5}{30} = 91,4$
Persentase Ketuntasan ≥ 80	$= \frac{30}{30} \times 100 \% = 100\%$

Berdasarkan hasil nilai tes penguasaan kosakata pada siklus II diketahui bahwa 100 % peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan guru adalah 80. Nilai tertinggi pada siklus II mencapai 100, sedangkan nilai terendah adalah 85 . Rata-rata kelas telah diatas KKM yaitu 91,4.

c) Deskripsi Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru pada refleksi siklus II dapat diketahui bahwa.

- 1) Pembelajaran di siklus II ini berjalan sudah dengan baik, peserta didik lebih mudah mengerti materi pelajaran yang diajarkan. Mereka semakin aktif selama proses pembelajaran.

“Menurut saya pada siklus kedua ini mbak, lebih baik dari siklus pertama kemarin. Dan peserta didik lebih bisa menangkap pelajaran, karena

adanya permainan ini mereka lebih aktif dan ya saya lebih bisa mengontrol kelas ini.”

- 2) Guru sudah tidak mengalami kendala atau hambatan seperti di siklus I.

Pelaksanaan siklus kedua ini sudah memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I, sehingga guru sudah mengatur kelas besar dengan baik.

“Setelah berjalan siklus pertama kemarin saya jadi tahu bagaimana mengatasi mereka. Jadi di siklus kedua ini saya lebih bisa mengatur kelas besar dan membimbing mereka dalam penerapan media schnell finden ini.”

- 3) Guru berpendapat bahwa kosakata peserta didik lebih meningkat dan

sudah tidak ada kecurangan yang terjadi selama penerapan permainan *schnell finden*.

“Menurut saya sekarang murid lebih banyak kosakatanya, bisa kita lihat mbak mereka sekarang cepat menanggapi apa yang saya katakan. Selain itu alhamdulillah selama penggunaan permainan disiklus kedua ini sudah tidak ada kecurangan seperti siklus I kemarin.”

- 4) Guru berpendapat bahwa dua siklus sudah cukup untuk guru, karena

prestasi peserta didik sudah lebih baik dan sudah di atas KKM yang ditetapkan selain itu adanya perubahan sikap peserta didik kearah yang lebih positif.

“Menurut saya mbak, dua siklus aja juga sudah cukup, kita bisa melihat nilai tes kemarin itu lebih baik dan dilihat dari nilainya tidak ada peserta didik yang pas di KKM kebanyakan sudah di atas KKM jadi menurut saya 2 siklus sudah cukup. “

d) Deskripsi Hasil Angket III

Untuk mengetahui pendapat peserta didik terhadap pelaksanaan siklus I yang telah dilaksanakan pada hari Kamis, 6 Mei 2015 . Berikut data angket III atau refleksi siklus II (selengkapnya pada halaman 232 lampiran 6).

- 1) Sebanyak 10 peserta didik atau 33,3 % menyatakan bahwa permainan *schnell finden* dapat membantu menambah dan menghafal kosakata, 10 peserta didik atau 33,3% menyatakan media ini menyenangkan untuk menghafal kosakata, 7 peserta didik atau 23,4 % menyatakan medianya menarik untuk menambah kosakata dan 3 peserta didik atau 10 % menyatakan media ini seru. Berikut adalah salah satu kutipan jawaban dari peserta didik.

“Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat menambah banyak kosakata baru”.

- 2) Sebanyak 25 peserta didik atau 83,4 % menyatakan mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Jerman setelah adanya media permainan *schnell finden*, sedangkan 5 peserta didik atau 16,6 % menyatakan masih lumayan tertarik. Berikut adalah salah satu kutipan jawaban dari peserta didik.

“Iya. Karena itu membuat pelajaran tidak monoton”

- 3) Sebanyak 30 peserta didik atau 100% menyatakan “Iya” bahwa media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan keaktifan mereka selama proses pembelajaran. Berikut adalah salah satu kutipan jawaban dari peserta didik.

“Iya tentu saja, karena masing-masing dari kami dituntut untuk dapat bekerja sama dalam tim yang solid”

- 4) Sebanyak 25 peserta didik atau 83,4% menyatakan “Iya” bahwa media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan 5 peserta didik atau 16,6% menyatakan ragu-ragu. Berikut adalah salah satu kutipan jawaban dari peserta didik.

“Ya, karena kosakata kita lebih banyak”

- 5) Sebanyak 26 peserta didik atau 86,6% menyatakan “Iya” bahwa mereka lebih menguasai materi setelah diterapkannya media permainan *schnell finden* dan 4 peserta didik atau 13,4% menyatakan mereka lumayan dapat menguasai materi. Berikut adalah salah satu kutipan jawaban dari peserta didik.

“Ya, lebih mudah menguasai”

- 6) Pertanyaan terakhir diangket ketiga ini adalah mengenai saran untuk perbaikan pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Sebanyak 16,6% atau 5 peserta didik menyarankan agar media yang digunakan lebih bervariasi dan 83 % atau 25 peserta didik menyarankan media *schnell finden* lebih ditingkatkan dan disempurnakan lagi untuk pembelajaran berikutnya.

Berikut adalah salah satu kutipan jawaban dari peserta didik.

“Lebih sering dilakukan agar lebih cepat memahami kosakata dalam bahasa Jerman”

4) Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru dan peserta didik, deskripsi hasil wawancara dengan guru dan deskripsi hasil angket refleksi siklus II, dapat disimpulkan pelaksanaan tindakan siklus II berjalan dengan efektif dibandingkan dengan sebelumnya. *Schnell finden* mampu membuat peserta didik untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa Jerman. Begitu juga hambatan yang dialami pada siklus I dapat diatasi pada siklus II ini, karena guru dalam mengarahkan peserta didik lebih jelas, sehingga tidak lagi ada kecurangan yang dilakukan oleh peserta didik.

Pelaksanaan tindakan siklus II telah memberikan hasil yang telah diharapkan. Berdasarkan observasi peserta didik menunjukkan perubahan kearah yang lebih positif yaitu dengan peningkatan keterlibatan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Pada siklus II mereka lebih berani untuk bertanya kepada guru dan memberi tanggapan. Ketika berkelompok masing-masing peserta didik memberikan kontribusi mereka, sehingga pada siklus II pelaksanaan permainan *schnell finden* lebih memacu jiwa kompetitif mereka. Penguasaan kosakata peserta didik juga mengalami kenaikan. Berdasarkan hasil tes pada siklus II rata-rata nilai penguasaan kosakata naik menjadi 91,4 dengan persentase kelulusan 100 %.

B. Tabulasi Data Penelitian




Data yang diperoleh berdasarkan deskripsi hasil penelitian tersebut, ditabulasi dalam tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 11: Perbandingan Skor Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Peserta didik	Skor		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	64	80	92,5
2	89	92,5	87,5
3	80	90	90
4	86	95	85
5	86	97,5	87,5
6	85	75	97,5
7	80	95	92,5
8	80	92,5	82,5
9	84	95	97,5
10	74	90	95
11	88	92,5	92,5
12	80	82,5	90
13	74	82,5	95
14	76	100	97,5
15	75	92,5	95
16	76	100	92,5
17	85	90	100
18	84	82,5	87,5
19	80	95	92,5
20	80	97,5	90
21	85	85	87,5
22	74	90	95
23			
24	82	92,5	87,5
25	78	90	95
26	80	95	90
27	86	90	87,5
28	80	90	92,5
29	78	87,5	87,5
30	85	95	95
31	76	95	85
Jumlah	2419	2727,5	2742,5
Rata-rata	80,6	90,1	91,4

Persentase Ketuntasan	66.6%	96,6 %	100%
-----------------------	-------	--------	------

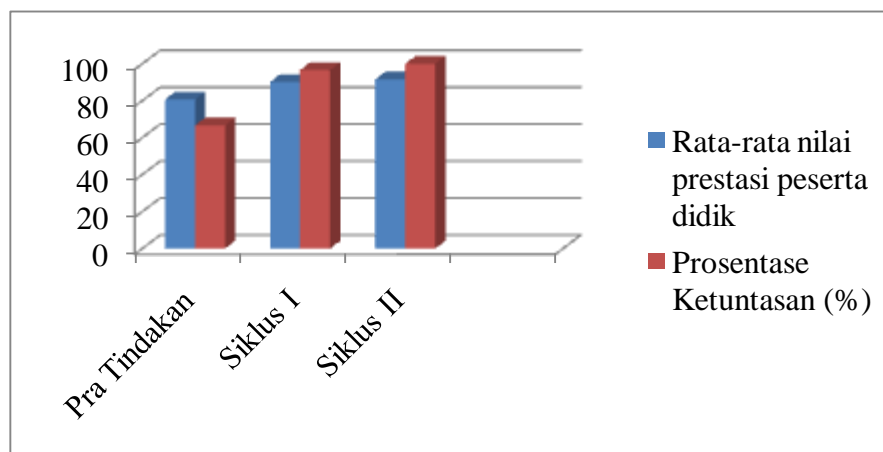
Keterangan

	: Tuntas
	: Belum Tuntas
	: Batas KKM

Tabel 12: **Hasil Prestasi Peserta Didik**

No	Hasil Prestasi Peserta Didik	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Terendah	64	75	82,5
2	Nilai Tertinggi	89	100	100
3	Jumlah	2419	2727,5	2742,5
4	Rata-Rata	80,6	90,1	91,4
5	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	12	29	30
6	Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas	10	1	0
7	Jumlah Peserta Didik yang tuntas batas KKM	8	0	0
8	Ketuntasan ≥ 80	66,6%	96,6%	100%

Grafik rata-rata nilai prestasi peserta didik dan persentase ketuntasan

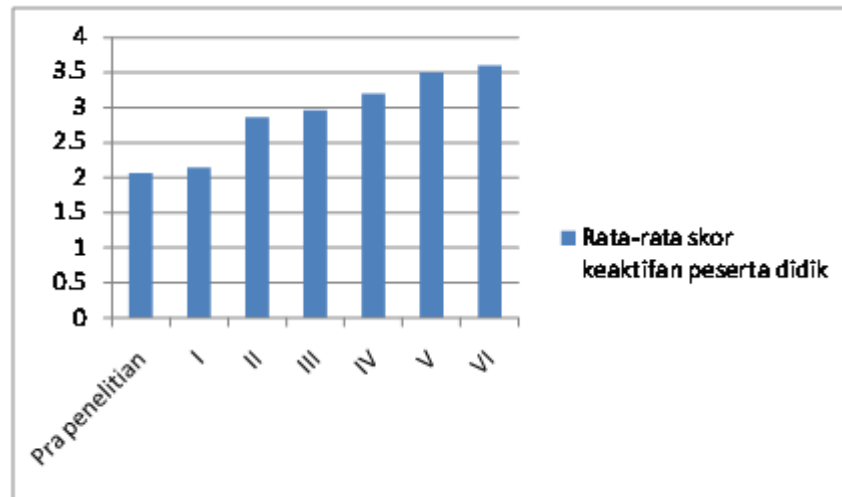


Gambar 2: **Kenaikan Rata-rata Skor Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik dan Persentase Ketuntasan**

Tabel 13: Perbandingan Keaktifan Peserta Didik

Peserta didik	Rata-rata Jumlah Skor Keaktifan pada Tindakan ke-						
	Pra penelitian	Siklus I			Siklus II		
		I	II	III	I	II	III
1	1	1	2	2	2	3	3
2	3	3	3	3	3	4	4
3	2	2	3	-	4	4	4
4	2	2	3	3	3	4	4
5	3	3	3	3	4	4	4
6	2	2	4	-	3	4	4
7	3	3	3	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	4	4
9	2	2	3	4	3	3	4
10	2	2	3	3	3	3	3
11	2	2	3	4	3	3	4
12	2	3	3	4	4	4	4
13	2	2	3	4	3	4	4
14	2	2	3	4	4	4	4
15	1	2	2	2	2	3	3
16	2	2	3	4	4	4	4
17	1	1	2	3	3	3	3
18	2	2	3	3	3	3	3
19	2	2	3	4	4	4	4
20	2	3	3	4	3	4	4
21	2	3	3	3	3	3	3
22	2	3	3	4	3	3	4
23							
24	2	2	3	3	3	3	3
25	3	3	3	-	3	3	3
26	2	2	3	4	3	4	4
27	2	2	3	3	3	3	3
28	1	1	2	3	3	3	3
29	1	1	2	2	3	3	3
30	3	3	3	4	4	4	4
31	1	1	2	3	3	3	3
Rata-rata	2,06	2,14	2,86	2,96	3,2	3,5	3,6

Grafik rata-rata skor keaktifan peserta didik kelas XI IIS 2



Gambar 3: **Kenaikan Skor Keaktifan Peserta Didik**

C. Pembahasan

1. Penerapan Media Permainan *Schnell finden* Terbukti dapat Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali

Dalam hal keaktifan, peserta didik lebih aktif setelah menggunakan media *schnell finden*, terlihat ketika diskusi dilaksanakan, mereka lebih banyak berinteraksi dengan temannya untuk memecahkan masalah yang ada, mereka juga lebih intensif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kegiatan seperti bermain *gadget*, tidur-tiduran, bercanda dan mengerjakan tugas selain bahasa Jerman sudah berkurang. *Schnell finden* membuat peserta didik menjadi fokus dan berkonsentrasi dalam memahami materi karena mereka dituntut untuk menemukan dengan cepat kata/frasa. Peningkatan keaktifan peserta didik dapat dilihat dari rata-rata skor keaktifan pada pra tindakan adalah 2,06, siklus I adalah 2,65 dan siklus II adalah 3,43 dari skor maksimal 4. Persentase kenaikan keaktifan peserta didik dari pra tindakan ke siklus I adalah 28,6 % . Kemudian mengalami kenaikan persentase lagi dari siklus I sampai siklus II sebesar 29,4%. Maka peningkatan rata-rata skor keaktifan peserta didik adalah sebesar 58 %.

Adapun tahapan yang dilakukan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media permainan *schnell finden* adalah sebagai berikut. Langkah pertama yaitu peserta didik diminta untuk duduk secara berkelompok. Kelompok dibentuk oleh guru sehingga peserta didik dibagi secara adil berdasarkan kemampuan mereka. Langkah kedua adalah

memahami sebuah teks yang diberikan oleh guru. Pada tahap ini peserta didik mencari kata-kata yang terkait dengan tema *Familie* atau *essen und trinken*. Kemudian teks dibahas secara keseluruhan bersama guru. Pada tahap ini peserta didik dibantu guru untuk memahami teks, guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengartikan terlebih dahulu, sedangkan guru bertindak sebagai korektor apabila dalam mengartikan terdapat kesalahan. Ketiga, setiap kelompok diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang disediakan. Kemudian dibahas bersama dengan guru. Keempat, guru meminta setiap peserta didik untuk mengingat kata sebanyak-banyaknya untuk nantinya disusun menjadi kalimat. Kelima peserta didik menyusun kata dengan huruf yang telah disediakan di atas meja, setelah kata menjadi kalimat baru peserta didik menuliskannya di papan tulis begitu, seterusnya. Pada tahap ini waktu yang diberikan adalah 15 menit, setelah itu kalimat yang telah tersusun di papan tulis dikoreksi bersama dengan guru.

Schnell finden mampu membantu peserta didik untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Media tersebut memberikan suasana baru yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka tidak bosan untuk mengikuti KBM di kelas.

2. Penerapan Media Permainan *Schnell finden* terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali

Berdasarkan data yang telah disajikan, penerapan media permainan *schnell finden* terbukti dapat meningkatkan prestasi penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik dan keterlibatan mereka dalam proses

pembelajaran. Hal tersebut dapat terlihat dari rata-rata nilai peserta didik kelas XI IIS 2 meningkat. Sebelum diberi tindakan persentase ketuntasan peserta didik adalah 66,6% setelah siklus I dilaksanakan terdapat kenaikan sebesar 11,8 %. Kemudian, dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan 1,6 %. Jadi, peningkatan sebelum menggunakan media permainan *schnell finden* sampai pelaksanaan siklus II selesai sebesar 13,4 %.

Penerapan media *schnell finden* terbukti mampu membantu kesulitan peserta didik dalam hal mengingat kata/frasa dalam bahasa Jerman. Peserta didik terlihat lebih bisa memahami materi yang diberikan. *Schnell finden* dapat membuat peserta didik lebih semangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas, karena peserta didik belajar dalam konteks permainan, sehingga mereka belajar tanpa beban. Permainan ini dapat merangsang keterlibatan peserta didik dan memacu jiwa kompetitif antara peserta didik satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan refleksi siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *schnell finden* sangat membantu peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. Meskipun pada siklus II terdapat 12 peserta didik yang nilainya menurun dibandingkan dengan siklus I tapi kalau dilihat dari rata-rata kelas pada siklus II tetap terjadi kenaikan. Media ini memberikan suasana baru yang menyenangkan. Peserta didik berpendapat bahwa *schnell finden* memberikan dampak yang positif tidak hanya dengan kenaikan nilai yang meningkat, keaktifan

peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan kosakata yang dikuasai semakin bertambah.

Setiap tahapan *schnell finden* menuntut keterlibatan masing-masing individu peserta didik. Dengan peserta didik sebagai subjek belajar maka materi yang diberikan akan lebih mudah dipahami. Dengan demikian, pemanfaat media permainan *schnell finden* membuat peserta didik untuk bisa mengeksplor kemampuan mereka baik secara individual maupun kelompok.

D. Tolok Ukur Keberhasilan

1. Keberhasilan Proses

Tolok ukur keberhasilan pemberian tindakan bukan hanya dilihat dari peningkatan nilai penguasaan kosakata saja, melainkan juga peningkatan pada keaktifan peserta didik. Keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas dapat diukur dari kegiatan mereka seperti bertanya kepada guru ketika tidak mengerti dengan materi yang diberikan dan melaksanakan diskusi kelompok, serta terlibat dalam melaksanakan tugas. Peningkatan keaktifan peserta didik dapat dilihat dari rata-rata skor keaktifan pada pra tindakan adalah 2,06, siklus I adalah 2,65 dan siklus II adalah 3,43 dari skor maksimal 4. Persentase kenaikan keaktifan peserta didik dari pra tindakan ke siklus I adalah 28,6 % dan naik sebesar 29,4% dari siklus I sampai siklus II. Maka peningkatan rata-rata skor keaktifan peserta didik adalah sebesar 58 %.

2. Keberhasilan Produk

Tolok ukur keberhasilan produk dapat dilihat dengan cara membandingkan hasil pembelajaran yang dicapai sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Nilai pratindakan peserta didik rata-rata adalah 80,6 masih dalam standar KKM yang ditetapkan dan hasil pada siklus I menjadi 90,1 dengan 1 peserta didik yang tidak tuntas. Hasil tes penguasaan kosakata peserta didik pada siklus II lebih optimal karena 100 % peserta didik tuntas dan rata-rata naik menjadi 91,5 . Dengan demikian, kenaikan prestasi peserta didik sebelum menggunakan media permainan *schnell finden* sampai pelaksanaan siklus II selesai sebesar 13,4 %.

E. Tanggung Jawab Guru

Penelitian ini telah dilaksanakan dalam II siklus. Dalam merencanakan dan melaksanakan tindakan, peneliti selalu berkolaborasi dengan guru. Namun, peneliti menyadari bahwa pelaksanaan penelitian ini masih terdapat kekurangan. Adapun kekurangan-kekurangan dan permasalahan yang terdapat dalam tindakan II terkait dengan pembelajaran bahasa Jerman khususnya pembelajaran kosakata, maka sudah sepantasnya menjadi tanggung jawab guru. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan guru dapat mempertimbangkan untuk melanjutkan dan memperbaiki penerapan media permainan *schnell finden* dalam proses KBM berlangsung.

F. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan peneliti dalam upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 yaitu sebagai berikut.

1. Peneliti merupakan peneliti pemula, sehingga penelitian ini jauh dari sempurna.
2. Keterbatasan waktu karena adanya penyelenggaraan *try out* dan UAN bagi peserta didik kelas XII sehingga peserta didik kelas X dan XI harus belajar di rumah. Dari hal tersebut, dimungkinkan hasil yang diperoleh menjadi belum maksimal.
3. Tidak adanya *observer* lain yang membantu peneliti, sehingga peneliti terkadang merasa kerepotan dalam mencatat situasi dan kondisi yang terjadi di dalam kelas dan mendokumentasikannya.
4. Adanya keterbatasan sumber daya dan tenaga peneliti serta biaya, hal tersebut juga mempengaruhi kesempurnaan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan media permainan *schnell finden* memberikan dampak positif pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 dan keaktifan peserta didik. Berdasarkan hasil pembahasan, penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Penerapan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali dengan persentase kenaikan selama pelaksanaan tindakan sebesar 13,4 %.
- 2) Penerapan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali dengan persentase kenaikan selama pelaksanaan tindakan sebesar 58 %

B. Implikasi

Pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman, terbukti dapat meningkatkan prestasi bahasa Jerman terutama dalam hal penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik dan keaktifan peserta didik. Hal ini mengimplikasikan bahwa tindakan tersebut bisa menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru bahasa Jerman atau dapat dikembangkan di bidang studi lain.

Media permainan merupakan salah satu faktor yang dapat mengefektifkan proses belajar mengajar dan mengarahkan guru untuk proses pembelajaran. Selain memiliki kelebihan media permainan juga memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan dan dicari solusinya. Permainan *schnell finden* memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) dengan menggunakan kartu akan menghadirkan suasana senang ketika proses belajar mengajar, (2) mempermudah dan cepat menghafal kata-kata, (3) tidak membutuhkan biaya yang banyak dan mudah untuk dibuat, (4) melatih kecepatan dan ketelitian berpikir. Permainan *schnell finden* juga memiliki kekurangan yaitu (1) menimbulkan suasana ramai dan gelak tawa yang akan mengganggu kelas yang lain, (2) terbatas dengan teks yang ada, (3) belum begitu dikenal sebagai media pembelajaran.

Adapun tahapan yang dilakukan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media permainan *schnell finden* adalah sebagai berikut. Langkah pertama yaitu peserta didik diminta untuk duduk secara berkelompok. Kelompok dibentuk oleh guru sehingga peserta didik dibagi secara adil berdasarkan kemampuan mereka. Langkah kedua adalah memahami sebuah teks yang diberikan oleh guru. Pada tahap ini peserta didik mencari kata-kata yang terkait dengan tema *Familie* atau *essen und trinken*. Kemudian teks dibahas secara keseluruhan bersama guru. Pada tahap ini peserta didik dibantu guru untuk memahami teks, guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengartikan terlebih dahulu, sedangkan guru bertindak sebagai korektor apabila dalam mengartikan terdapat kesalahan. Ketiga, setiap kelompok diminta untuk

mengerjakan soal evaluasi yang disediakan. Kemudian dibahas bersama dengan guru. Keempat, guru meminta setiap peserta didik untuk mengingat kata sebanyak-banyaknya untuk nantinya disusun menjadi kalimat. Kelima peserta didik menyusun kata dengan huruf yang telah disediakan di atas meja, setelah kata menjadi kalimat baru peserta didik menuliskannya di papan tulis begitu, seterusnya. Pada tahap ini waktu yang diberikan adalah 15 menit, setelah itu kalimat yang telah tersusun di papan tulis dikoreksi bersama dengan guru.

C. Saran

Penelitian mengenai upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman ini diharapkan memberikan hasil yang bermanfaat. Adapun saran-saran yang diajukan adalah sebagai berikut.

1) Guru

Diharapkan guru dapat meneruskan penerapan media permainan *schnell finden* pada kegiatan belajar mengajar berikutnya atau kelas lain yang diampu guru. Dalam proses pembelajaran guru harus dapat membuat peserta didik terlibat aktif mengikuti KBM salah satunya dengan sering menggunakan media. Guru juga diharapkan dapat memvariasikan teks untuk media ini, sehingga materi dapat disampaikan lebih mudah.

2) Peserta Didik

Peserta didik disarankan bisa terlibat lebih aktif dalam pembelajaran dan senantiasa menjaga suasana kelas yang kondusif untuk belajar. Dikarenakan kelas

yang kondusif dapat mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat memperoleh prestasi sesuai yang diharapkan.

3) Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai bahan acuan dalam melaksanakan penelitian berikutnya. Selain itu, penelitian ini bisa dijadikan pengalaman dalam mengatasi kelas yang memiliki masalah dalam prestasi belajar khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brown, H. Douglas. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Diterjemahkan dari buku asli oleh Noor Cholis dan Yuli Avianto Pareanom. Jakarta: U.S Embassy.
- Buttner, Amy. 2013. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT Indeks.
- Chaer, Abdul. 2007. *Leksikologi & Leksikografi Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2012. *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Dauvillier, Christa und Darothea Levy _Hillerich. 2004. *Spiele im Deutschunterricht*. München: Goethe Institut.
- Endah, Retna S.M. 2011. *Spiel Macht Spaß*. Yogyakarta: DIPA UNY.
- Erdmenger, Manfred. 1977. *Medien im Fremdsprachenunterricht Hardware, Software und Methodik*. Braunschweig: Seminar für Englische und Französische Sprache und deren Didaktik an der Technischen Universität Braunschweig.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan dan Pemanfaatannya*. Bandung: Alumni.
- Hardjono, Sartinah. 1988. *Prinsip-prinsip Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Depdikbud.
- Harmin, Merrill dan Melani Toth. 2012. *Pembelajaran Aktif yang Menginspirasi*. Jakarta: PT Indeks.
- Iskandarwassid & Sunendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakaya.

- Ismawati, Esti. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa & Sastra*. Yogyakarta: Cawanmas.
- Izzan, Ahmad. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Humaniora.
- Keraf, Gorys. 2009. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Ikrar Mandiriabadi.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Lado, Robert. 1971. *Language Teaching A Schientific Approach*. New Delhi: Tata Mc. Graw-Hill Publishing co. Ltd.
- Linke, Angelika. 1996. *Studienbuch Linguistik*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag GmbH & Co. KG.
- Madsen, S Harold. 1983. *Techniques in Testing*. New York and Oxford: Oxford University Press.
- Madya, Suwarsih. 2011. *Penelitian Tindakan Action Research*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Nababan-Subyakto. Sri Utari. 1988. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Dirjendikti.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- . 2014. *Stilistika*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhadi. 1995. *Tata Bahasa Pendidikan*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Parera, Jos Daniel. 1993. *Leksikon Istilah Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Pelz, Heidrun. 2002. *Linguistik Eine Einführung*. Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Rifa, I. 2012. *Koleksi Games Edukatif*. Yogyakarta: Flashbooks.

- Sadiman, Arif. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sirken, Antonius Badmas. 2012. Keefektifan Penggunaan Memory dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA N 3 Temanggung. *Skripsi SI*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai . 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sulistyowati, Heni. 2013. Efektivitas Media Skrebel dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Perancis Siswa SMK PI Ambarukmo Sleman 1 Yogyakarta. *Skripsi SI*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Grasindo.
- Scott, Thornbury. 2002. *How to Teach Vocabulary*. London: Pearson Education Limited.

LAMPIRAN 1

Tabel 4: Kisi-kisi Instrumen Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Model Soal	No. Soal	Jumlah Soal
KI 4 : Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari-nya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.	1.3 Memahami dan menyusun bunyi dan makna ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam wacana lisan singkat tentang kehidupan sehari-hari.	1. Memahami makna ujaran (kata, frasa atau kalimat)	Kehidupan Sehari-hari Sub Tema: <i>Familie</i> <i>Essen und Trinken</i>	Pilihan Ganda	<i>Familie</i> 1,2,3,5,8,9,10,12,14,17,21,22,24,29,33,34,35,39,40,42,44,45	23
					<i>Essen und Trinken</i> 1,3,6,7,10,11,12,15,17,23,25,26,27,28,32,34,36,37,38,39,41,42,45	23
					<i>Familie</i>	

TES PENGUASAAN KOSAKATA SIKLUS I

Kreuzen Sie die richtige Antwort an !

(Berilah tanda silang pada jawaban yang benar !)

-
-
1. Raisa : Sag mal Reza, ... arbeitet deine Mutter?
Reza : Sie arbeitet in einem Krankenhaus.
 - a. wann
 - b. wie
 - c. wen
 - d. was
 - e. wo
 2. Frau Rani : „Ist das Mutter, Herr Budi?“
Herr Budi : „Nein, das ist meine Tante.“
 - a. Ihre
 - b. meine
 - c. deine
 - d. eure
 - e. ihre
 3. Dini : „Jeni, sag mal, wie groß ist ... Familie?“
Jeni : „Wir sind 3 Personen mein Vater, meine Mutter und ich.“
 - a. meine
 - b. seine
 - c. deine
 - d. ihre
 - e. unsere
 4. Oma kann man auch "..." nennen.
 - a. Tante
 - b. Großmutter
 - c. Mama
 - d. Opa
 - e. Großvater
 5. Die Schwester meiner Mutter oder meines Vaters ist meine
 - a. Nichte.
 - b. Tante.
 - c. Oma.
 - d. Neffe.
 - e. Nichte.
 6. Ich habe einen Bruder. Er ist der ... von meinen Eltern.
 - a. Sohn
 - b. Großvater
 - c. Cousin
 - d. Enkel
 - e. Onkel

7. Tommis Vater ist krank. Wir besuchen ...

- a. er.
- b. ihm.
- c. ihn.
- d. es.
- e. sie.

8. Bei einer Party

Rio : Hallo Hans! Das ist meine Meine Tante, Rita Weber und ihre Tochter Sarah.

Hans : Hallo! Ich bin Hans.

- a. Schwester
- b. Mutter
- c. Verwandte
- d. Großmutter
- e. Kollege

9. Emma



Emma zeigt den
Freundinnen ihr
Familienfoto. Ganz ...
neben ihr ist ihr Vater.

- a. links
- b. oben
- c. hinten
- d. von
- e. in der Mitte

10. A : ... ist deine Familie, Helga?

B : Wir sind vier Personen; meine Eltern, meine Schwester und ich.

- a. Was
- b. Wo
- c. Wen
- d. Wie groß
- e. Wer

11. Der Sohn von meinem Onkel ist mein ...

- a. Sohn.
- b. Cousin.
- c. Enkel.
- d. Schwester.
- e. Bruder.

12. Vidi : ... ist dein Vater von Beruf?

Rangga : Mein Vater arbeitet als Pilot.

- a. Was
- b. Wo
- c. Wer
- d. Wen
- e. Wann

13. Bela :Entschuldigung, Herr Parja, Wie nennen Sie die Mutter von Ihrer Frau?
Herr Parja : ...
a. Die Nichte.
b. Die Schwiegermutter.
c. Die Tochter.
d. Die Tante.
e. Die Oma.
14. Ich habe eine Mutter. Sie ist 45 Jahre alt. Sie ist schon ...
a. jung.
b. böse.
c. treu.
d. groß.
e. alt.
15. Candra : Wer ist das, Bintang?
Bintang : Das ist mein
a. Onkel.
b. Neffe.
c. Großvater.
d. Großmutter.
e. Vater.
16. Was passt nicht?
a. der Vater - die Mutter
b. der Opa - die Oma
c. der Onkel - die Tante
d. der Enkel - die Tochter
e. der Bruder - die Schwester
17. sind beide berufstätig. Mein Vater ist Ingenieur und meine Mutter ist Lehrerin am Gymnasium.
a. Meine Großeltern
b. Meine Eltern
c. Meine Geschwister
d. Meine Kinder
e. Meine Verwandten
18. Frau Sanusis Mann ist schon gestorben. Sie ist ...
a. verheiratet.
b. single.
c. ledig.
d. verwitwet.
e. geschieden.
19. Reza : Wie viele Geschwister hast du?
Ana : Ich habe drei Geschwister. Ich habe einen ... und zwei
a. Enkel - Enkelin
b. Cousin - Cousine
c. Bruder - Schwester



- d. Sohn - Tochter
 - e. Nichte - Neffe
20. Was passt nicht?
- a. Großvater + Großmutter = Großeltern
 - b. Vater + Mutter = Eltern
 - c. Sohn+ Tochter = Kinder
 - d. Bruder + Sohn = Geschwister
 - e. Mann + Frau = Ehepaar
21. Das sind meine Verwandte. Mein Onkel verdient nicht genug Geld, deshalb arbeitet meine ... auch.
- a. Mutter
 - b. Tante
 - c. Schwester
 - d. Enkelin
 - e. Oma
22. Ich bin der ... von meinem Großvater.
- a. Sohn
 - b. Nichte
 - c. Onkel
 - d. Enkel
 - e. Bruder
23. Einmal im Monat wir unsere Großeltern in Yogyakarta.
- a. machen
 - b. lieben
 - c. arbeiten
 - d. studieren
 - e. besuchen
24. Mein Bruder hat eine Tochter. Das ist meine ...
- a. Nichte.
 - b. Neffe.
 - c. Enkel.
 - d. Onkel.
 - e. Tante.
25. Andien wohnt mit ihren Eltern und ihrem Bruder.
- a. allein
 - b. nicht
 - c. zusammen
 - d. sehr
 - e. schon
26. Tina hat noch keinen Mann. Sie ist ...
- a. verheiratet.
 - b. geschieden.
 - c. ledig.
 - d. verwitwet.
 - e. böse.

27. Frau Susi hilft Nia immer. Sie ist ...
a. langweilig.
b. böse.
c. geduldig.
d. hilfsbereit.
e. nett.
28. Was ist das Gegenteil von krank?
a. Faul.
b. Gesund.
c. Fleißig.
d. Böse.
e. Berufstätig.
29. Mein Bruder arbeitet nicht. Er ist ...
a. berufstätig.
b. fleißig.
c. arbeitslos.
d. krank.
e. faul.
30. Mein Vater und meine Mutter arbeiten. Sie sind
a. berufstätig.
b. freundlich.
c. arbeitslos.
d. schrecklich.
e. geduldig.
31. Audy ist ...
Sie hat Kopfschmerzen.
a. krank.
b. gesund.
c. glücklich.
d. jung.
e. alt.
32. Angga ist traurig, weil seine ... (Oma) krank ist.
a. Großmutter
b. Mutter
c. Tante
d. Schwester
e. Cousine
33. Die Mutter von meinen Großeltern sind meine ...
a. Tante.
b. Schwiegereltern.
c. Neffe.
d. Urgroßmutter.
e. Großmutter.
34. Silvia nicht bei ihren Eltern, sondern bei ihrer Oma in Yogyakarta.
a. kommt
b. wohnt



- c. besucht
d. arbeitet
e. studiert
35. Die Tochter von meinem Onkel und meiner Tante ist meine ...
a. Tochter.
b. Cousine.
c. Freundin.
d. Nichte.
e. Schwester.
36. Das ist mein Bruder. Sein Hobby ist ...
a. Basketball spielen.
b. Volleyball spielen.
c. Spazieren gehen.
d. Fußball spielen.
e. Tennis spielen.
37. Aji : Was ist dein Beruf, Rudi?
Rudi : Mein Beruf ist ...
a. Lehrer.
b. Chauffeur.
c. Richter.
d. Rechtsanwalt.
e. Arzt.
38. Die Eltern von meinem Mann sind meine ...
a. Mutter.
b. Großeltern.
c. Schwiegereltern.
d. Schwester.
e. Tochter.
39. Tante : Was ist dein Hobby Fahri?
Fahri : Mein Hobby ist Lesen
Tante : Was liest du am meisten Fahri ?
Fahri : Ich lese ...
a. ein Wörterbuch.
b. einen Roman.
c. eine Zeitung.
d. eine Anzeige.
e. ein Komik.
40. Opa : Sag mal! Wie alt bist du?
Caca : Ich bin **zweiundzwanzig** Jahre alt.
a. 20
b. 21
c. 22
d. 23
e. 24



TES PENGUASAAN KOSAKATA SIKLUS II

Kreuzen Sie die richtige Antwort an !

(Berilah tanda silang pada jawaban yang benar !)

1. Adi : Weißt du? trinkt man in München, im Hofbräuhaus?
 Indra : Bier, natürlich.
 a. Wer
 b. Wen
 c. Wie
 d. Was
 e. Wo
 2. Bela : Was trinkst du gern, Bimo?
 Bimo : Kaffee, aber ... trinke ich Kaffee ohne Zucker.
 a. gern
 b. mag
 c. am liebsten
 d. besser
 e. am besten
 3. Beim Lebensmittelhändler
 Dinda : ... brauche ich noch. Haben Sie Birnen?
 Femma : Ja, hier. 2 Euro das Kilo.
 a. Gemüse
 b. Möbel
 c. Obst
 d. Gesundheit
 e. Getränke
 4. Welches Gemüse sehen Sie?
 a. Die Banane.
 b. Die Birne.
 c. Die Ananas.
 d. Die Kirsche.
 e. Die Tomate.
- 
5. Zu Haus hat Made kein Obst mehr. Er geht zum Lebensmittelhändler.
 Clara : Ein Pfund Pflaumen, bitte!
 Galang : Pflaumen gibt es leider nicht.
 Möchten Sie vielleicht ... ? Sie sind ganz frisch.
 a. Äpfel.
 b. Bananen.
 c. Birnen.
 d. Orangen.
 e. Trauben.
- 

6. Was passt nicht?
 - a. Sphagetti.
 - b. Pizza.
 - c. Bratwurst.
 - d. Saft.
 - e. Brot.
7. Maya : Mama, ist das eine Tomate?
 Mama : Nein. Das ist doch..... Tomate, das ist ein Orange.
 - a. nicht
 - b. kein
 - c. nichts
 - d. keine
 - e. nein
8. Was passt nicht?
 - a. Teller.
 - b. Gabel.
 - c. Löffel.
 - d. Messer.
 - e. Schere.
9. Um wie viel Uhr frühstückst du gewöhnlich?
 - a. Um 6 -7 Uhr
 - b. Um 8 - 9 Uhr
 - c. Um 10 - 11 Uhr
 - d. Um 12 - 13 Uhr
 - e. Um 14 - 15 Uhr
10. Die Deutschen essen Brot am liebsten mit Butter und ...
 - a. Fisch.
 - b. Käse.
 - c. Fleisch.
 - d. Ketschup.
 - e. Zucker.
11. Wie schmeckt das Eis? Es ist ...
 - a. salzig.
 - b. bitter.
 - c. süß.
 - d. sauer.
 - e. scharf.
12. Maya : Was möchten Sie trinken?
 Ierma : Ich möchte ein Glas ...
 - a. Kuchen.
 - b. Käse.
 - c. Ei.
 - d. Wein.
 - e. Torte.
13. Arsa : Was ist das?
 Fata : Das sind ...



- a. die Karotten.
 - b. die Bohnen.
 - c. die Kartoffeln.
 - d. die Erbsen.
 - e. die Radieschen.
14. Was ist das bekannteste Essen aus der Schweiz?
- a. Döner.
 - b. Pizza.
 - c. Torten.
 - d. Pommes frites.
 - e. Schokolade.
15. Suci : Wie viel ... möchten Sie?
Dina : Ich nehme einen Liter.
- a. Butter
 - b. Vollmilch
 - c. Schokolade
 - d. Brot
 - e. Fleisch
16. Die Frau von meinem Vater ist ...
- a. meine Mutter.
 - b. meine Cousine.
 - c. meine Oma.
 - d. meine Nichte.
 - e. meine Schwester.
17. Wo isst du am meisten mit deiner Familie?
- a. Im Kino.
 - b. In der Bibliothek.
 - c. Im Restaurant.
 - d. In der Diskothek.
 - e. Im Geschäft.
18. Haben Sie noch ... und Öl für unser Salat?
- a. Zucker
 - b. Essig
 - c. Eis
 - d. Ketschup
 - e. Mehl
19. Was isst du zum Frühstück?
- a. Obst.
 - b. Kartoffel.
 - c. Brot.
 - d. Fleisch.
 - e. Nudeln.



20. Marlina : Guten Tag, ich hatte gern eine Flasche Ketchup und eine ... Schokolade.
 Ratna : Ja gern.
 a. Liter.
 b. Kilo.
 c. Dose.
 d. Tafel.
 e. Beutel.
21. Wann isst du zu Mittag?
 a. Um 08.00 Uhr.
 b. Um 10.00 Uhr.
 c. Um 13.00 Uhr.
 d. Um 15.00 Uhr.
 e. Um 18.00 Uhr.
22. Was isst du viel für deine Gesundheit?
 a. Obst.
 b. Süßigkeiten.
 c. Hamburger.
 d. Pizza.
 e. Wein.
23. Titan : ... kosten die Eier?
 Ayu : Ein Kilo kosten 5 Euro 25. Das hat die beste Qualität.
 a. Wo
 b. Wer
 c. Wie
 d. Wie viel
 e. Wann
24. Was isst du gern zu Mittag?
 a. Suppe.
 b. Omelett.
 c. Gebratener Reis.
 d. Nudeln.
 e. Wurst.
25. Bei welchem Getränk steht Indonesien international auf Platz eins?
 a. Bier.
 b. Wien.
 c. Saft.
 d. Kaffee.
 e. Milch.
26. Andre : Entschuldigung, Herr Parjo,
 wie heißt das auf Deutsch ?
 Herr Parjo :
 a. Die Tomate.
 b. Die Gurke.
 c. Die Pfefferoni.



- d. Die Zwiebel.
e. Die Karotte.
27. Entschuldigung, Sie haben mir Tee gebracht. Ich habe aber Kaffee ...
a. bestellt.
b. bezahlt.
c. gegessen.
d. gebracht.
e. gekocht.
28. Tika : Ich habe großen Hunger.
Ratna : Ich ... ein Wiener Schnitzel.
Tika : Wiener Schnitzel? Nein, das ist mir zu fettig.
a. habe
b. trinke
c. mache
d. nehme
e. backen
29. April : Was ist das?
Putri : Das ist ...
a. eine Ananas.
b. eine Kirsche.
c. eine Wassermelone.
d. eine Erdbeere.
e. eine Mango.
30. Maulia : Magst du ... ?
Danang : Ja, natürlich.
a. Saft
b. Milch
c. Orangensaft
d. Eiscreme
e. Yoghurt
31. Ifa : Isst du gern ... mit ?
Ratna : Ja.
a. Wurst ; Kartoffeln
b. Brot ; Käse
c. Salat ; Kartoffeln
d. Nudeln ; Ei
e. Gebratener Reis-Wurst
32. Friska : Guten Tag, Ich hätte gern einen Liter Milch und eine Flasche ...
Vinna : Ja gern.
a. Schokolade.
b. Käse.
c. Kartoffeln.
d. Mineralwasser.
e. Torte.



33. Marlina : Ich mache ... für die Party.
 Naning : Okay, und ich koche Spaghetti.
 a. ein Brot.
 b. eine Torte.
 c. eine Pizza.
 d. ein Kuchen.
 e. eine Brezel.



34. Welches Obst sehen Sie?
 a. Die Tomaten.
 b. Die Karotten.
 c. Die Zwiebeln.
 d. Die Orangen.
 e. Die Gurken.



35. Ich hätte gern eine ... bestellen.
 a. Sphagetti
 b. Kartoffeln
 c. Suppe
 d. Bratwurst
 e. Nudeln



36. Nia : Was ist deine Lieblingsessen, Frau Rhea?
 Frau Rhea : Mein Lieblingsessen ist ...
 a. Äpfel.
 b. Erbsen.
 c. Orange.
 d. Salat.
 e. Birnen.

37. Heni : Ich brauche ein ... Reis und eine Dose Sauerkraut.
 Dina : Hier, bitte.
 a. Beutel
 b. Stück
 c. Becher
 d. Packung
 e. Liter

38. Herr Ober, ich möchte eine Gemüsesuppe ...
 a. bestellen.
 b. bezahlen.
 c. trinken.
 d. essen.
 e. kochen.

39. Welche Süßigkeiten isst du sehr gerne?

- a. Fleisch.
- b. Fisch.
- c. Schokolade.
- d. Sauerkraut.
- e. Ketchup.

40. Welches Essen sind ungesund?

- a. Salat.
- b. Suppe.
- c. Hamburger.
- d. Ei.
- e. Fleisch.

Kunci Jawaban Tes Penguasaan Kosakata Siklus I

- | | |
|-------|-------|
| 1. E | 21. B |
| 2. A | 22. D |
| 3. C | 23. E |
| 4. B | 24. A |
| 5. B | 25. C |
| 6. A | 26. C |
| 7. C | 27. D |
| 8. C | 28. B |
| 9. A | 29. C |
| 10. D | 30. A |
| 11. B | 31. A |
| 12. A | 32. A |
| 13. B | 33. D |
| 14. E | 34. B |
| 15. C | 35. B |
| 16. D | 36. D |
| 17. B | 37. B |
| 18. D | 38. C |
| 19. C | 39. B |
| 20. D | 40. C |

Kunci Jawaban Tes Penguasaan Kosakata Siklus II

- | | |
|-------|-------|
| 1. D | 21. C |
| 2. C | 22. A |
| 3. C | 23. D |
| 4. E | 24. D |
| 5. E | 25. D |
| 6. D | 26. D |
| 7. D | 27. A |
| 8. E | 28. C |
| 9. A | 29. D |
| 10. B | 30. D |
| 11. C | 31. B |
| 12. D | 32. D |
| 13. C | 33. B |
| 14. E | 34. D |
| 15. B | 35. C |
| 16. A | 36. D |
| 17. C | 37. D |
| 18. B | 38. A |
| 19. C | 39. C |
| 20. D | 40. C |

28	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
29	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1
30	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	

Keterangan : angka 1 merupakan nilai peserta didik jika jawaban benar dan angka 0 merupakan nilai peserta didik jika jawaban yang salah.

Uji validitas soal penguasaan kosakata bahasa Jerman siklus I

No.	Nomor Item soal	Koefisien Korelasi	Keterangan
1.	Soal 1	0,35	Valid
2.	Soal 2	0,67	Valid
3.	Soal 3	0,47	Valid
4.	Soal 4	0,36	Valid
5.	Soal 5	0,36	Valid
6.	Soal 6	0,45	Valid
7.	Soal 7	0,46	Valid
8.	Soal 8	0,54	Valid
9.	Soal 9	0,5	Valid
10.	Soal 10	0,48	Valid
11.	Soal 11	0,35	Valid
12.	Soal 12	0,35	Valid
13.	Soal 13	0,41	Valid
14.	Soal 14	0,4	Valid
15.	Soal 15	0,57	Valid
16.	Soal 16	0,35	Valid
17.	Soal 17	0,43	Valid
18.	Soal 18	0,5	Valid
19.	Soal 19	0,45	Valid
20.	Soal 20	0,43	Valid
21.	Soal 21	0,41	Valid
22.	Soal 22	0,35	Valid
23.	Soal 23	0,4	Valid
24.	Soal 24	0,36	Valid
25.	Soal 25	0,47	Valid
26.	Soal 26	0,42	Valid
27.	Soal 27	0,39	Valid
28.	Soal 28	0,42	Valid
29.	Soal 29	0,39	Valid
30.	Soal 30	0,49	Valid
31.	Soal 31	0,42	Valid
32.	Soal 32	0,35	Valid
33.	Soal 33	0,39	Valid
34.	Soal 34	0,45	Valid
35.	Soal 35	0,52	Valid
36.	Soal 36	0,4	Valid
37.	Soal 37	0,42	Valid
38.	Soal 38	0,35	Valid
39.	Soal 39	0,39	Valid
40.	Soal 40	0,39	Valid

Keterangan: soal dinyatakan valid jika koefisien korelasinya lebih dari 0,3494.

Validitas soal siklus II

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
7	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
8	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
10	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	
11	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
14	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	
15	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	
16	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	
17	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
18	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
19	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	
20	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
21	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	
22	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	
23	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
24	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
25	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0

26	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1
27	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
29	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0
30	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1

Keterangan : angka 1 merupakan nilai peserta didik jika jawaban benar dan angka 0 merupakan nilai peserta didik jika jawaban yang salah.

Uji validitas soal penguasaan kosakata bahasa Jerman siklus II

No.	Nomor Item soal	Koefisien Korelasi	Keterangan
1.	Soal 1	0,41	Valid
2.	Soal 2	0,4	Valid
3.	Soal 3	0,39	Valid
4.	Soal 4	0,36	Valid
5.	Soal 5	0,44	Valid
6.	Soal 6	0,45	Valid
7.	Soal 7	0,45	Valid
8.	Soal 8	0,42	Valid
9.	Soal 9	0,39	Valid
10.	Soal 10	0,45	Valid
11.	Soal 11	0,35	Valid
12.	Soal 12	0,38	Valid
13.	Soal 13	0,43	Valid
14.	Soal 14	0,44	Valid
15.	Soal 15	0,4	Valid
16.	Soal 16	0,36	Valid
17.	Soal 17	0,36	Valid
18.	Soal 18	0,41	Valid
19.	Soal 19	0,39	Valid
20.	Soal 20	0,44	Valid
21.	Soal 21	0,36	Valid
22.	Soal 22	0,4	Valid
23.	Soal 23	0,35	Valid
24.	Soal 24	0,35	Valid
25.	Soal 25	0,44	Valid
26.	Soal 26	0,64	Valid
27.	Soal 27	0,48	Valid
28.	Soal 28	0,37	Valid
29.	Soal 29	0,41	Valid
30.	Soal 30	0,39	Valid
31.	Soal 31	0,43	Valid
32.	Soal 32	0,37	Valid
33.	Soal 33	0,4	Valid
34.	Soal 34	0,35	Valid
35.	Soal 35	0,46	Valid
36.	Soal 36	0,41	Valid
37.	Soal 37	0,39	Valid
38.	Soal 38	0,39	Valid
39.	Soal 39	0,35	Valid
40.	Soal 40	0,39	Valid

Keterangan: soal dinyatakan valid jika koefisien korelasinya lebih dari 0,3494.

Contoh Hasil Pekerjaan Peserta didik siklus I

LEMBAR JAWAB TES PENGUASAAN KOSAKATA

Nama :

Kelas :

Nomor :

1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E

21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E
40	A	B	C	D	E

82,5

Contoh Hasil Pekerjaan Peserta didik siklus I

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR JAWAB TES PENGUASAAN KOSAKATA

Nama :
 Kelas :
 Nomor :

1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E

21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E
40	A	B	C	D	E

92,5

Contoh Hasil Pekerjaan Peserta didik siklus I

LEMBAR JAWAB TES PENGUASAAN KOSAKATA

Nama :

Kelas :

Nomor :

1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E

21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E
40	A	B	C	D	E

95

Contoh Hasil Pekerjaan Peserta didik Siklus II

Kelas : V. V

LEMBAR JAWAB TES PENGUASAAN KOSAKATA

Nama :

Kelas :

No. absen :

1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E

21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E
40	A	B	C	D	E

85

Contoh Hasil Pekerjaan Peserta didik Siklus II

LEMBAR JAWAB TES PENGUASAAN KOSAKATA

Nama :

Kelas :

No. absen :

1	A	B	C	X	E
2	A	B	X	D	E
3	A	B	X	D	E
4	A	B	C	D	X
5	A	B	X	D	X
6	A	B	C	X	E
7	X	B	C	D	E
8	A	B	C	D	X
9	X	B	C	D	E
10	A	X	C	D	E
11	A	B	X	D	E
12	A	B	C	X	E
13	A	B	X	D	E
14	X	B	C	D	E
15	A	X	C	D	E
16	X	B	C	D	E
17	A	B	X	D	E
18	A	X	C	D	E
19	A	B	X	D	E
20	A	B	C	X	E

21	A	B	X	D	E
22	X	B	C	D	E
23	A	B	C	X	E
24	A	B	C	X	E
25	A	B	C	X	X
26	A	B	C	X	E
27	X	B	C	D	E
28	A	B	X	D	E
29	A	B	C	X	E
30	A	B	C	X	E
31	A	X	C	D	E
32	A	B	C	X	E
33	A	X	X	D	E
34	A	B	C	X	E
35	A	B	X	D	E
36	A	B	C	X	E
37	X	B	C	D	E
38	X	B	C	D	E
39	A	B	X	D	E
40	A	B	X	D	E

925

Contoh Hasil Pekerjaan Peserta didik Siklus II

LEMBAR JAWAB TES PENGUASAAN KOSAKATA

Nama :

Kelas :

No. absen :

Teman :

1	A	B	C	X	E
2	A	B	X	D	E
3	A	B	X	D	E
4	A	B	C	D	X
5	A	B	C	D	X
6	A	B	C	X	E
7	A	B	C	X	E
8	A	B	C	D	X
9	X	B	C	D	E
10	A	X	C	D	E
11	A	B	X	D	E
12	A	B	C	X	E
13	A	B	X	D	E
14	A	B	C	D	X
15	A	X	C	D	E
16	X	B	C	D	E
17	A	B	X	D	E
18	A	B	C	X	E
19	A	B	X	D	E
20	A	B	X	D	E

21	A	B	X	D	E
22	X	B	C	D	E
23	A	B	C	X	E
24	A	B	C	X	E
25	A	B	C	X	E
26	A	B	C	X	E
27	X	B	C	D	E
28	A	B	X	D	E
29	A	B	C	X	E
30	A	B	C	X	E
31	A	X	C	D	E
32	A	B	C	X	E
33	A	X	C	D	E
34	A	B	C	X	E
35	A	B	X	D	E
36	A	B	C	X	E
37	A	B	C	X	E
38	X	B	C	D	E
39	A	B	X	D	E
40	A	B	X	D	E

95

LAMPIRAN 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Nama Sekolah	: SMA Negeri 1 Boyolali
Mata Pelajaran	: Bahasa Jerman
Kelas / Semester	: XI/ Genap
Jumlah Tindakan	: 2 Tindakan (4X45 Menit)

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.

Indikator :

- a. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman dengan terlibat berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.
- b. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman dengan terlibat berpartisipasi dan diskusi dalam kelompok.

1.2 Memahami bunyi dan makna ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam wacana lisan singkat tentang kehidupan keluarga (*Meine Familie*).

Indikator :

- a. Mengidentifikasi penulisan ujaran (kata, frasa atau kalimat) terkait tema kehidupan keluarga (*Meine Familie*).
- b. Menuliskan ujaran (kata, frasa atau kalimat) terkait tema kehidupan keluarga (*Meine Familie*) dengan benar.

1.3 Memperoleh informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana singkat lisan tentang kehidupan keluarga (*Meine Familie*)

Indikator :

- a. Menyimak ujaran (kata, frasa atau kalimat) tentang teks terkait tema kehidupan keluarga.
- b. Menanyakan informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana lisan.
- c. Memahami makna ujaran (kata, frasa atau kalimat).
- d. Mengasosiasikan makna ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris / Arab / Indonesia / bahasa lain)
- e. Menyusun kata menjadi sebuah kalimat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Melalui kegiatan membaca peserta didik dapat

Mengamati

- Memperhatikan bentuk teks, gambar yang menyertai teks, dan penulisan kata,frasa, atau kalimat dalam wacana tulis
- Membaca wacana tulis.

Bertanya (*Questioning*)

- Menanyakan informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana tulis
- Menanyakan makna ujaran (kata,frasa, atau kalimat) sesuai konteks.

Bereksperimen / Mengexplore

- Mengidentifikasi bentuk teks dan penulisan ujaran (kata,frasa, atau kalimat)
- Menentukan informasi umum, selektif dan atau rinci

Mengasosiasi

- Mengasosiasikan penulisan ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris, Arab, Indonesia, bahasa lain)
- Mengasosiasikan makna ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris / Arab / Indonesia / bahasa lain)

Mengkomunikasikan

- Menyampaikan informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana tulis yang dibaca

D. MATERI AJAR

Tindakan 1

Teks singkat terkait tema *Meine Familie und ich*

Ich heiße Mark. Ich bin aus Deutschland. Ich wohne in Jena. Ich bin 12 Jahre alt. Ich bin einen Meter fünfundfünfzig groß. Meine Augen sind blau. Meine Haare sind braun und kurz.

Ich bin ein bisschen faul aber glücklich klug. Ich gehe in die Schubert Hauptschule 6.c. Meine Lieblingsfächer sind Technik und Geschichte. Ich habe drei Freunde: Karl, Otto und Uwe. Wir machen Automodelle gern und oft. Am Mittwoch gehe ich schwimmen und am Donnerstag habe ich Karate Stunde. Am Sonntag fahre ich oft Rad mit meinen Freunden. Mein Lieblingsessen ist Wiener Schnitzel mit Pommes Frites. Meine Hobbys sind Modellieren, Radfahren und Karate.

Meine Mutter heißt Inge. Sie ist 38 Jahre alt. Sie ist Beamte von Beruf. Sie ist 1,65 m groß. Sie hat braune Augen und Haare. Sie bäckt feine Kuchen gern.

Mein Vater heißt Johannes. Er ist 39 Jahre alt. Er ist Chauffeur von Beruf. Er ist 1,8 m groß. Er hat grüne Augen und braune Haare. Er computert gern.

Mein Bruder heißt Georg. Er ist 16 Jahre alt. Er besucht die Staatliche Realschule. Er ist schon 1,8 m groß. Er hat auch braune Augen und Haare. Er computert auch gern.



sumber: <https://de.islcollective.com/resources/die-familie-grundstufe/5051>

Tindakan 2

Teks singkat tentang *meine Familie*

Meine Familie

**A) Lies und schau genau
Beantworte die Fragen**

1. Welchen Nachnamen hat diese Familie?

2. Woher kommt Bernd?

3. Wie alt ist er?


4. Welchen Beruf hat sein Vater?

5. Und was macht seine Mutter?

6. Hat die Familie ein Haustier?


7. Wie alt ist Bernd's Schwester?

8. Welche Hobbys hat Bernd?



B) Richtig oder falsch? Kreuze an!

- ☐ In der Familie gibt es vier Kinder.
- ☐ Bernd ist elf Jahre alt.
- ☐ Sein Bruder hat noch keine Haare.
- ☐ Bernd geht im Winter Eislaufen.
- ☐ Seine Mutter liebt Bücher.
- ☐ Auf dem Foto trägt Julia ein Kleid.
- ☐ Bernd's Schwester ist Pferdenärrin.
- ☐ Die Großeltern wohnen in Graz.
- ☐ Bei Hubers ist es immer sehr langweilig.



Hallo, ich bin Bernd. Auf dem Foto kannst du mich mit meinen Eltern und meiner Schwester sehen. Das Foto wurde vor zwei Jahren gemacht. Meine Mutter war damals schwanger. Jetzt habe ich auch noch einen kleinen Bruder.

Ich bin elf Jahre alt und habe braune Haare. Meine Schwester Julia ist zwei Jahre älter als ich. Auch sie hat braunes Haar. Das haben wir mit unserem Papa gleich. Mama ist blond. Welche Haarfarbe unser kleiner Bruder Anton haben wird, kann man noch nicht sehen. Er hat nämlich noch gar keine Haare!

Papa arbeitet als Friseur. Mama findet das toll, weil sie deshalb so oft ihre Frisur ändern kann. Mama ist Lehrerin. Sie unterrichtet jetzt aber nicht, weil sie mit dem Baby zu Hause ist. Sie will nächstes Jahr wieder arbeiten gehen. Dann kommt Anton zu einer Tagesmutter.

Papa und ich sind sehr sportlich. Wir fahren sehr oft mit dem Rad, gehen laufen oder fahren im Winter Ski. Mama mag das nicht so. Sie liest viel - Mama ist also eine richtige Leseratte! Jetzt hat sie nicht so viel Zeit zum Lesen, weil sie sich um Anton kümmern muss. Julia ist auch sportlich. Sie liebt Pferde über alles und geht fast jeden Tag reiten. Am Wochenende sehen wir sie selten, weil sie immer bei den Pferden ist.

Einmal im Monat besuchen wir Mamas Eltern in Salzburg. Dafür fahren wir fast drei Stunden mit dem Auto, weil wir in Graz wohnen. Die anderen Großeltern können wir jeden Tag sehen, weil sie nebenan wohnen.

Bei uns Hubers ist also immer etwas los! Ich liebe meine Familie sehr.

iSLCollective.com

Sumber: https://de.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/meine_familie/angaben-zur-person/24005

E. METODE PEMBELAJARAN

Pembelajaran melalui media permainan *schnell finden* dengan metode diskusi kelompok dan membaca sebuah teks terkait tema kehidupan keluarga.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tindakan 1

	Proses Pembelajaran		
	Tatap Muka	Alokasi Waktu	Nilai Karakter Bangsa
Pendahuluan	<p><i>Vorbereitung</i> (persiapan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan alat pembelajaran 2. Guru memeriksa kesiapan peserta didik <p><i>Einführung</i> (kegiatan awal)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memimpin do'a/ memberi salam pembuka "Guten Tag! " 2. Guru menyampaikan tema dan memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran. <p>Apersepsi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan kepada peserta didik „Apakah kalian tinggal dengan keluarga yang lengkap?" 2. Peserta didik menjawab iya 3. Meminta salah satu peserta didik untuk menyebutkan anggota keluarganya. 4. Peserta didik menyebutkan anggota keluarganya. 5. Menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari. 	10 menit	Religius dan Rasa ingin tahu
Kegiatan Inti	<p>Pelaksanaan pembelajaran kosakata ini menggunakan media permainan <i>schnell finden</i>. Berikut adalah langkah-langkahnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok- kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 orang. 	70menit	Kerja keras Kerja sama Kreatif

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan sebuah teks kepada peserta didik terkait tema kehidupan keluarga dengan judul <i>meine Familie und ich</i>. 3. Guru membahas teks tersebut sampai peserta didik memahaminya. 4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika belum jelas. 5. Memberikan peserta didik soal latihan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan tema dan meminta peserta didik untuk mengerjakannya. 6. Membahas jawaban bersama peserta didik. 7. Semua peserta didik diminta untuk memilih kata dan diminta untuk menghafal tulisannya (bagaimana menuliskanya). 8. Guru memberikan kartu-kartu yang sudah ditulis huruf A-Z dan ditambah beberapa huruf yang ada di dalam bahasa Jerman. 9. Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk menyusun kata-kata yang sesuai dengan teks menjadi kalimat. 10. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi kalimat yang sesuai dengan teks. 11. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menuliskan di papan tulis semua kalimat yang telah berhasil disusun oleh mereka dan dikoreksi bersama dengan peserta didik. 		
--	--	--	--

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan bersama peserta didik tentang apa yang telah dipelajari. 2. Memberi tugas kepada peserta didik 3. Mengucapkan salam penutup. “<i>Auf Wiedersehen</i>”. 	10menit	Tanggung jawab, Kerja keras
---------	--	---------	-----------------------------

Tindakan 2

	Proses Pembelajaran		
	Tatap Muka	Alokasi Waktu	Nilai Karakter Bangsa
Pendahuluan	<p><i>Vorbereitung</i> (persiapan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan alat pembelajaran 2. Guru memeriksa kesiapan peserta didik <p><i>Einführung</i> (kegiatan awal)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memimpin do’a/ memberi salam pembuka “<i>Guten Morgen!</i>” 2. Guru menyampaikan tema dan memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran. <p>Apersepsi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan kepada peserta didik „Apakah kalian sudah pernah foto bersama keluarga?“ 2. Peserta didik mengatakan pernah. 3. Menanyakan kepada peserta didik “Siapa saja yang kalian ajak untuk berfoto?” 4. Peserta didik menyebutkan anggota keluarganya. 5. Menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari. 	10 menit	Religius dan Rasa ingin tahu
Kegiatan Inti	Pelaksanaan pembelajaran kosa-kata ini menggunakan media permainan <i>schnell finden</i> . Berikut adalah langkah-langkahnya.	70menit	Kerja keras Kerja sama Kreatif

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok, setiap kelompok terdiri 3 orang. 2. Guru memberikan sebuah teks kepada peserta didik terkait tema kehidupan keluarga dengan judul <i>meine Familie</i>. 3. Guru membahas teks tersebut sampai peserta didik memahaminya. 4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika belum jelas. 5. Memberikan peserta didik soal latihan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan tema dan meminta peserta didik untuk mengerjakannya. 6. Membahas jawaban bersama peserta didik. 7. Semua peserta didik diminta untuk memilih kata dan diminta untuk menghafal tulisannya (bagaimana menuliskanya). 8. Guru memberikan kartu-kartu yang sudah ditulis huruf A-Z dan ditambah beberapa huruf yang ada di dalam bahasa Jerman. 9. Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk menyusun kata-kata yang sesuai dengan teks menjadi kalimat. 10. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi kalimat yang sesuai dengan teks. 11. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menuliskan di papan tulis semua kalimat yang telah berhasil disusun oleh mereka dan dikoreksi bersama dengan 		
--	---	--	--

	peserta didik.		
Penutup	1. Membuat kesimpulan bersama peserta didik tentang apa yang telah dipelajari. 2. Memberi tugas kepada peserta didik. 3. Mengucapkan salam penutup. "Auf Wiedersehen".	10menit	Tanggung jawab, Kerja keras

G. Evaluasi

Tindakan 1

Ergänze die nächste Tabelle !

	Mark
Land	
Stadt	
Augen	
Haare	
Schule	
Lieblingsfach	
Hobbys	
Freunde/Freundinnen	

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat kerja kelompok

2.	Pengetahuan a. Menyebutkan kembali keluarga dalam bahasa jerman. b. Menuliskan kembali kata-kata dalam bahasa Jerman dengan benar. c. Menerapkan kata dalam kalimat dengan benar	Pengamatan dan Tes	Penyelesaian tugas kelompok
3.	Ketrampilan a. Terampil menyusun kata menjadi sebuah kalimat sesuai dengan tema kehidupan keluarga.	Pengamatan	Penyelesaian tugas Kelompok

I. SUMBER BELAJAR

- a. Internet : www.isLCollective.com
- b. Buku Pelajaran : *Deutsch Extra*

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran



Rhea Yustitie, S.Pd.
NIP -.

Boyolali, 24 Maret 2015

Peneliti



Kartika Cahyaning R
NIM 11203244028

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Nama Sekolah	: SMA Negeri 1 Boyolali
Mata Pelajaran	: Bahasa Jerman
Kelas / Semester	: XI/ Genap
Jumlah Tindakan	: 1 Tindakan (2X45 Menit)

B. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

1.4 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.

Indikator :

- a. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman dengan terlibat berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.
- b. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman dengan terlibat berpartisipasi dan diskusi dalam kelompok.

1.5 Memahami bunyi dan makna ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam wacana lisan singkat tentang kehidupan keluarga (*Meine Familie*).

Indikator :

- a. Mengidentifikasi penulisan ujaran (kata, frasa atau kalimat) terkait tema kehidupan keluarga (*Meine Familie*).
- b. Menuliskan ujaran (kata, frasa atau kalimat) terkait tema kehidupan keluarga (*Meine Familie*) dengan benar.

1.6 Memperoleh informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana singkat lisan tentang kehidupan keluarga (*Meine Familie*)

Indikator :

- a. Menyimak ujaran (kata, frasa atau kalimat) tentang teks terkait tema kehidupan keluarga.
- b. Menanyakan informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana lisan
- c. Memahami makna ujaran (kata, frasa atau kalimat)
- d. Mengasosiasikan makna ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris / Arab / Indonesia / bahasa lain)
- e. Menyusun kata menjadi sebuah kalimat

D. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Melalui kegiatan membaca peserta didik dapat

Mengamati

- Memperhatikan bentuk teks, gambar yang menyertai teks, dan penulisan kata,frasa, atau kalimat dalam wacana tulis
- Membaca wacana tulis.

Bertanya (*Questioning*)

- Menanyakan informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana tulis
- Menanyakan makna ujaran (kata,frasa, atau kalimat) sesuai konteks

Bereksperimen / Mengexplore

- Mengidentifikasi bentuk teks dan penulisan ujaran (kata,frasa, atau kalimat)

- Menentukan informasi umum, selektif dan atau rinci

Mengasosiasi

- Mengasosiasikan penulisan ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris, Arab, Indonesia, bahasa lain)
- Mengasosiasikan makna ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris / Arab / Indonesia / bahasa lain)

Mengkomunikasikan

- Menyampaikan informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana tulis yang dibaca

E. MATERI AJAR

Teks singkat mengenai tema *Generationen*

GENERATIONEN



Auf dem Bild spielt eine Großmutter mit ihrem Enkelkind im Garten. Es ist Spätfrühling, sonnig und etwa 20 Grad. Die Bäume und Blumen blühen, alles ist grün. Das Kind studiert etwas eingehend, vielleicht eine kleine Blume. Die Oma erklärt ihm, was das ist. Sie ist sehr geduldig zum Kind. Man sagt, die Omas sind noch geduldiger, als die Mütter, sie haben einen außergewöhnlichen Kontakt miteinander. Viele Großeltern bedeuten eine große Hilfe in der Familie: helfen auf die Kinder aufpassen. Wenn die Großeltern schon Rentner sind, haben sie mehr Zeit für ihre Enkelkinder. Aber es geht nur dann, wenn die Kinder nicht zu weit von ihnen sind. Die

Oma auf dem Bild trifft das Enkelkind oft und hilft sehr viel bei der Erziehung. Die jungen Eltern brauchen diese Hilfe, weil sie dabei noch nicht genug Erfahrungen haben.

Auf dem Foto sehe ich drei Generationen: eine Oma, eine Mutter und zwei Enkelinnen. Sie machen jetzt ein Familienfoto. Der Vater oder der Opa steht hinter der Kamera und fotografiert. Es ist ein Familienfest, vielleicht die Oma hat Geburtstag und sie sind zu Besuch gekommen. Alle sind lustig und glücklich, besonders die Oma, dass sie ihre Enkelkinder sehen kann. Es ist ein ideales Bild, leider sind nicht alle Familien so glücklich. Oft haben die Eltern und Großeltern einen schlechten Kontakt und sprechen nicht einmal miteinander. Zum Glück ist meine Familie glücklich, wir haben nur manchmal Streitigkeiten, aber es kommt in den besten Familien vor.



Sumber: <https://de.islcollective.com/generationen/die-familie/19268>

F. METODE PEMBELAJARAN

Pembelajaran melalui media permainan *schnell finden* dengan metode diskusi kelompok dan membaca sebuah teks terkait tema *Essen und Trinken*.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tindakan 3

	Proses Pembelajaran		
	Tatap Muka	Alokasi Waktu	Nilai Karakter Bangsa
Pendahuluan	<p><i>Vorbereitung</i> (persiapan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan alat pembelajaran 2. Guru memeriksa kesiapan peserta didik <p><i>Einführung</i> (kegiatan awal)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memimpin do'a/ memberi salam pembuka "Guten Morgen ! " 2. Guru menyampaikan tema dan memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran. <p>Apersepsi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan kepada peserta didik "Apakah kalian dekat dengan nenek kalian?" 2. Kemudian guru menanyakan „Apakah kalian sering berkunjung ke rumah nenek?“ 3. Peserta didik mengatakan pernah atau sering. 4. Kemudian guru menanyakan „Apa yang biasanya kalian lakukan bersama nenek?“ 5. Menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari. 	10 menit	Religius dan Rasa ingin tahu
Kegiatan Inti	<p>Pelaksanaan pembelajaran kosakata ini menggunakan media permainan <i>schnell finden</i>. Berikut adalah langkah-langkahnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok, setiap kelompok terdiri 3 orang. 	70menit	Kerja keras Kerja sama Kreatif

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan sebuah teks kepada peserta didik terkait tema kehidupan keluarga dengan judul <i>Generationen</i>. 3. Guru membahas teks tersebut sampai peserta didik memahaminya. 4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika belum jelas. 5. Memberikan peserta didik soal latihan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan tema dan meminta peserta didik untuk mengerjakannya. 6. Membahas jawaban bersama peserta didik. 7. Semua peserta didik diminta untuk memilih kata dan diminta untuk menghafal tulisannya (bagaimana menuliskannya). 8. Guru memberikan kartu-kartu yang sudah ditulis huruf A-Z dan ditambah beberapa huruf yang ada di dalam bahasa Jerman. 9. Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk menyusun kata-kata yang sesuai dengan teks menjadi kalimat. 10. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi kalimat yang sesuai dengan teks. 11. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menuliskan di papan tulis semua kalimat yang telah berhasil disusun oleh mereka dan dikoreksi bersama dengan peserta didik. 		
Penutup	1. Membuat kesimpulan		Tanggung jawab,

	bersama peserta didik tentang apa yang telah dipelajari. 2. Memberi tugas kepada peserta didik 3. Mengucapkan salam penutup. “ <i>Auf Wiedersehen</i> ”.	10 Menit	Kerja keras
--	--	----------	-------------

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat kerja kelompok
2.	Pengetahuan a. Menyebutkan kembali Keluarga dalam bahasa jerman. b. Menuliskan kembali kata-kata dalam bahasa Jerman dengan benar. c. Menerapkan kata dalam kalimat dengan benar	Pengamatan dan Tes	Penyelesaian tugas Kelompok
3.	Ketrampilan a. Terampil menyusun kata menjadi sebuah kalimat sesuai dengan tema kehidupan keluarga.	Pengamatan	Penyelesaian tugas Kelompok

I. SUMBER BELAJAR

- a. Internet : www.isLCollective.com
- b. Buku Pelajaran : *Deutsch Extra*

Boyolali, 24 Maret 2015

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran



Rhea Yustitie, S.Pd.
NIP -.

Peneliti



Kartika Cahyaning R
NIM 11203244028

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Nama Sekolah	: SMA Negeri 1 Boyolali
Mata Pelajaran	: Bahasa Jerman
Kelas / Semester	: XI/ Genap
Jumlah Tindakan	: 2 Tindakan (4X45 Menit)

A. Kompetensi Inti

- KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.7 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.

Indikator :

- a. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman dengan terlibat berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

- b. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman dengan terlibat berpartisipasi dan diskusi dalam kelompok.

1.8 Memahami bunyi dan makna ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam wacana lisan singkat tentang kehidupan sehari-hari dengan sub tema *Essen und Trinken*.

Indikator :

- c. Mengidentifikasi penulisan ujaran (kata, frasa atau kalimat) terkait tema *Essen und Trinken*.
- d. Menuliskan ujaran (kata, frasa atau kalimat) terkait tema *Essen und Trinken* dengan benar.

1.9 Memperoleh informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana singkat lisan tentang kehidupan sehari-hari dengan sub tema *Essen und Trinken*.

Indikator :

- a. Menyimak ujaran (kata, frasa atau kalimat) tentang teks terkait tema *Essen und Trinken*.
- b. Menanyakan informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana lisan
- c. Memahami makna ujaran (kata, frasa atau kalimat)
- d. Mengasosiasikan makna ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris / Arab / Indonesia / bahasa lain)
- e. Menyusun kata menjadi sebuah kalimat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Melalui kegiatan membaca peserta didik dapat

Mengamati

- Memperhatikan bentuk teks, gambar yang menyertai teks, dan penulisan kata, frasa, atau kalimat dalam wacana tulis
- Membaca wacana tulis.

Bertanya (*Questioning*)

- Menanyakan informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana tulis
- Menanyakan makna ujaran (kata, frasa, atau kalimat) sesuai konteks

Bereksperimen / Mengexplore

- Mengidentifikasi bentuk teks dan penulisan ujaran (kata, frasa, atau kalimat)

- Menentukan informasi umum, selektif dan atau rinci

Mengasosiasi

- Mengasosiasikan penulisan ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris, Arab, Indonesia, bahasa lain)
- Mengasosiasikan makna ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris / Arab / Indonesia / bahasa lain)

Mengkomunikasikan

- Menyampaikan informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana tulis yang dibaca

D. MATERI AJAR

Tindakan 1 Siklus II terkait tema *Gesund oder ungesund*

Gesund oder ungesund?

- Lies die folgenden Texte!

Ich bin zwanzig und Student an der Uni. Ich kaufe meistens Gemüse. Ich esse am liebsten vegetarisch.

Anja



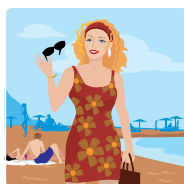
Ich spiele Fußball und muss viel trainieren. Ich esse viel Kuchen oder Schokolade. Nach dem Training gehen wir oft zu McDonald's.

Thomas



Mein Lieblingsessen ist Wurst mit Pommes Frites und Ketchup. Das esse ich mindestens dreimal in der Woche.

Silke Peter



Ich bin allergisch gegen Schokolade. Fast-food finde ich schrecklich!

Ich gehe fast jeden Tag mit Freunden aus. Wir gehen oft ins Kino, wo ich immer Popcorn esse, oder wir gehen zur Burger-Bar oder Pizzeria.

Anna



Ich hasse Obst und Gemüse. Ich esse auch nicht gern Fisch, aber Fleisch schmeckt mir gut, besonders Hamburger. Pizza esse ich auch gern.

Matthias



Hilde

Ich habe immer gesunde Brötchen und Obst für die Schule. Das finde ich gut.



Rike

Ich bekomme 5 € Taschengeld pro Woche. Davon kaufe ich Kaugummi, Bonbons und Eis.

- Wer isst gesund? Wer isst ungesund? Markiere die Personen (G oder U)

Anja	Thomas	Silke	Peter	Anna	Matthias	Hilde	Rike

Sumber: https://de.islcollective.com/gesund_oder_ungesund/essen-2/1553

Tindakan 2 Siklus II terkait tema *Im Restaurant*

Im Restaurant

Herr Waigel hat heute Geburtstag, deshalb lädt er die ganze Familie zum Essen ein.

Er wählt ein modernes Restaurant im Stadtzentrum. Im Restaurant liest Herr Waigel zuerst die Speisekarte. Nachdem sich alle entschieden haben, was sie essen und trinken wollen, rufen sie den Kellner.

“Sie wünschen?” fragt er. Frau Waigel sagt: “Ich nehme zuerst eine Gemüsesuppe und danach ein gebratenes Hähnchen mit Reis und etwas Salat.”



“Ich möchte keine Suppe,” sagt Herr Waigel, “ich esse nur ein Schweinekotelett mit Kartoffelpüree. Und was möchtet ihr, Kinder?”

“Ich möchte Spaghetti mit ganz viel Parmesan” sagt Markus.

“Und ich möchte ein Wienerschnitzel mit Pommes und viel Ketchup” sagt seine Schwester Tina. “Und was möchten Sie trinken” fragt der Kellner wieder.

“Ein kaltes Bier” antwortet Herr Waigel. “Ich trinke ein Glas Weisswein” sagt Frau Waigel. Die Kinder möchten eine Cola. Markus trinkt seine Cola ohne Eis, weil er erkältet ist.

Das Essen schmeckt lecker und bald ist die ganze Familie satt. Herr Waigel bezahlt und gibt dem Kellner auch ein Trinkgeld. Danach fahren sie alle zufrieden nach Hause.

Übersetze die Wörter in deine Sprache:

einladen (a-ä) _____
 sich entscheiden _____
 nehmen (e-i) _____
 mit Eis _____
 schmecken _____
 das Trinkgeld _____

die Speisekarte _____
 wünschen _____
 die Pommes _____
 ohne Eis _____
 satt _____
 zufrieden _____

E. METODE PEMBELAJARAN

Pembelajaran melalui media permainan *schnell finden* dengan metode diskusi kelompok dan membaca sebuah teks terkait tema *Essen und Trinken*.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tindakan 1

	Proses Pembelajaran		
	Tatap Muka	Alokasi Waktu	Nilai Karakter Bangsa
Pendahuluan	<p><i>Vorbereitung</i> (persiapan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan alat pembelajaran 2. Guru memeriksa kesiapan peserta didik <p><i>Einführung</i> (kegiatan awal)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memimpin do'a/ memberi salam pembuka "<i>Guten Morgen!</i> " 2. Guru menyampaikan tema dan memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran. <p>Apersepsi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan kepada peserta didik „Apakah kalian sering membeli makanan cepat saji ?” 2. Beberapa peserta didik menjawab lumayan sering. 3. Kemudian guru menanyakan “Apakah itu termasuk makanan yang sehat?” 4. Beberapa peserta didik menjawab “Tidak “. 5. Guru bertanya kepada peserta didik “Lalu coba sebutkan makanan yang menurut kalian sehat dan tidak sehat” 6. Beberapa peserta didik menjawab 7. Kemudian Guru menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari. 	10 menit	Religius dan Rasa ingin tahu
Kegiatan Inti	Pelaksanaan pembelajaran kosa-kata ini menggunakan media		Kerja keras Kerja sama

	<p>permainan <i>schnell finden</i>. Berikut adalah langkah-langkahnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 orang. 2. Guru memberikan sebuah teks kepada peserta didik terkait tema kehidupan keluarga dengan judul <i>Gesund oder Ungesund</i>. 3. Guru membahas teks tersebut sampai peserta didik memahaminya. 4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika belum jelas. 5. Memberikan peserta didik soal latihan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan tema dan meminta peserta didik untuk mengerjakannya. 6. Membahas jawaban bersama peserta didik. 7. Semua peserta didik diminta untuk memilih kata dan diminta untuk menghafal tulisannya (bagaimana menuliskanya). 8. Guru memberikan kartu-kartu yang sudah ditulis huruf A-Z dan ditambah beberapa huruf yang ada di dalam bahasa Jerman. 9. Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk menyusun kata-kata yang sesuai dengan teks menjadi kalimat. 10. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi kalimat yang sesuai dengan teks. 11. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk 	70menit	Kreatif
--	--	---------	---------

	menuliskan di papan tulis semua kalimat yang telah berhasil disusun oleh mereka dan dikoreksi bersama dengan peserta didik.		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan bersama peserta didik tentang apa yang telah dipelajari. 2. Memberi tugas kepada peserta didik. 3. Mengucapkan salam penutup. “<i>Auf Wiedersehen</i>”. 	10 Menit	Tanggung jawab, Kerja keras

Tindakan 2

	Proses Pembelajaran		
	Tatap Muka	Alokasi Waktu	Nilai Karakter Bangsa
Pendahuluan	<p><i>Vorbereitung</i> (persiapan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan alat Pembelajaran. 2. Guru memeriksa kesiapan peserta didik. <p><i>Einführung</i> (kegiatan awal)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memimpin do’a/ memberi salam pembuka “<i>Guten Morgen !</i> “ 2. Guru menyampaikan tema dan memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran. <p>Apersepsi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan kepada peserta didik „Jika kalian ulang tahun dimana kalian merayakannya?“ 2. Peserta didik mengatakan dirumah atau direstaurant. 3. Kemudian guru bertanya “Jika di restaurant biasanya dimana?” 4. Peserta didik menjawab 	10 menit	Religius dan Rasa ingin tahu

	<p>“Spesial Sambal Bu”</p> <ol style="list-style-type: none"> Bertanya kepada peserta didik “Biasanya kalian pesan apa anak-anak?” Salah satu peserta didik menjawab „ayam bakar Bu“ Menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari. 		
Kegiatan Inti	<p>Pelaksanaan pembelajaran kosa-kata ini menggunakan media permainan <i>schnell finden</i>. Berikut adalah langkah-langkahnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membagi peserta didik menjadi kelompok, setiap kelompok terdiri 3 orang. Guru memberikan sebuah teks kepada peserta didik terkait tema kehidupan keluarga dengan judul <i>Im Restaurant</i>. Guru membahas teks tersebut sampai peserta didik memahaminya. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika belum jelas. Memberikan peserta didik soal latihan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan tema dan meminta peserta didik untuk mengerjakannya. Membahas jawaban bersama peserta didik. Semua peserta didik diminta untuk memilih kata dan diminta untuk menghafal tulisannya (bagaimana menuliskanya). Guru memberikan kartu-kartu yang sudah ditulis huruf A-Z dan ditambah beberapa huruf yang ada di dalam bahasa Jerman. Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk menyusun kata-kata yang 	70menit	Kerja keras Kerja sama Kreatif

	<p>sesuai dengan teks menjadi kalimat.</p> <p>10. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi kalimat yang sesuai dengan teks.</p> <p>11. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menuliskan di papan tulis semua kalimat yang telah berhasil disusun oleh mereka dan dikoreksi bersama dengan peserta didik.</p>		
Penutup	<p>1. Membuat kesimpulan bersama peserta didik tentang apa yang telah dipelajari.</p> <p>2. Memberi tugas kepada peserta didik.</p> <p>3. Mengucapkan salam penutup. <i>“Auf Wiedersehen”</i>.</p>	10 Menit	Tanggung jawab, Kerja keras

G. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p>Sikap</p> <p>a. Terlibat aktif dalam pembelajaran</p> <p>b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok.</p> <p>c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.</p>	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat kerja kelompok
2.	<p>Pengetahuan</p> <p>a. Menyebutkan kembali makanan dan minuman dalam bahasa jerman.</p> <p>b. Menuliskan kembali kata-kata</p>	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas kelompok

	dalam bahasa Jerman dengan benar. c. Menerapkan kata dalam kalimat dengan benar		
3.	Ketrampilan a. Terampil menyusun kata menjadi sebuah kalimat sesuai dengan tema kehidupan sehari-hari.	Pengamatan	Penyelesaian tugas Kelompok

SUMBER BELAJAR

- a. Internet : www.isLCollective.com
b. Buku Pelajaran : *Deutsch Extra*

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran



Rhea Yustitie, S.Pd.
NIP -.

Boyolali, 24 Maret 2015

Peneliti



Kartika Cahyaning R
NIM 11203244028

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Nama Sekolah	: SMA Negeri 1 Boyolali
Mata Pelajaran	: Bahasa Jerman
Kelas / Semester	: XI/ Genap
Jumlah Tindakan	: 1 Tindakan (2X45 Menit)

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

1.10 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.

Indikator :

- a. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman dengan terlibat berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.
- b. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman dengan terlibat berpartisipasi dan diskusi dalam kelompok.

1.11 Memahami bunyi dan makna ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam wacana lisan singkat tentang kehidupan sehari-hari dengan sub tema *Essen und Trinken*.

Indikator :

- a. Mengidentifikasi penulisan ujaran (kata, frasa atau kalimat) terkait tema *Essen und Trinken*.
- b. Menuliskan ujaran (kata, frasa atau kalimat) terkait tema *Essen und Trinken* dengan benar.

1.12 Memperoleh informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana singkat lisan tentang kehidupan sehari-hari dengan sub tema *Essen und Trinken*.

Indikator :

- a. Menyimak ujaran (kata, frasa atau kalimat) tentang teks terkait tema *Essen und Trinken*.
- b. Menanyakan informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana lisan
- c. Memahami makna ujaran (kata, frasa atau kalimat)
- d. Mengasosiasikan makna ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris / Arab / Indonesia / bahasa lain)
- e. Menyusun kata menjadi sebuah kalimat
- f. Mendiskusikan unsur-unsur budaya atau sastra yang terdapat dalam wacana

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Melalui kegiatan membaca peserta didik dapat

Mengamati

- Memperhatikan bentuk teks, gambar yang menyertai teks, dan penulisan kata,frasa, atau kalimat dalam wacana tulis
- Membaca wacana tulis.

Bertanya (*Questioning*)

- Menanyakan informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana tulis
- Menanyakan makna ujaran (kata,frasa, atau kalimat) sesuai konteks

Bereksperimen / Mengexplore

- Mengidentifikasi bentuk teks dan penulisan ujaran (kata,frasa, atau kalimat)
- Menentukan informasi umum, selektif dan atau rinci

Mengasosiasi

- Mengasosiasikan penulisan ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris, Arab, Indonesia, bahasa lain)
- Mengasosiasikan makna ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris / Arab / Indonesia / bahasa lain)

Mengkomunikasikan

- Menyampaikan informasi umum, selektif dan atau rinci dari wacana tulis yang dibaca

D. MATERI AJAR

Tindakan 3 Siklus II

Kinder und ihr Lieblingessen

Mein Lieblingessen ist Pizza. Ich kann auch eine Pizza machen. Mein Papa sagt, dass meine Pizzas sehr gut sind. Ich mag keinen Käse. Daher ist auch kein Käse auf meinen Pizzas. Wenn wir in ein Restaurant gehen, bestelle ich immer Backhendl und ein Eis. Mein Lieblingsgeschmack ist Erdbeere. Wir trinken gerne Cola. Wenn wir eine Party machen, dann trinken wir sehr viel Cola.

Barbara

Ich mag kein Gemüse. Mama sagt immer zu mir, ich soll Karotten essen. Sie sagt, dass sie gesund für mich sind. Aber ich hasse sie. Ich esse nur Kartoffeln. Kartoffeln sind mein Lieblingsgemüse. Ich mag sie als Pommes frites oder als Bratkartoffeln. Ich esse oft Pommes frites in einem Schnellimbiss. Ich trinke viel Milch, aber ich mag keinen Saft oder Cola. Aber man kann nicht gut einen Hamburger oder Hühnchen essen und Milch dazu trinken. Deshalb trinke ich dazu Wasser.

Jakob

Ich mag alle Arten von belegtem Brot, Käsebrot, Wurstbrot, Butterbrot oder Marmeladebrot. Und ich mag Würstchen mit Senf. Meine Mutter kocht oft Spaghetti. Dieses Essen mag ich besonders gern. Was ich nicht mag ist Schokolade. Ich hasse sie. Und mein Lieblingsgetränk? Also, ich mag Saft und Mineralwasser.

Willi

Ich liebe Tomaten und Erbsen. Tomaten sind immer auf meiner Pizza oder im Salat. Wir haben Erbsen in unserem Garten und noch viel mehr anderes Gemüse wie Bohnen, Karotten, Zwiebel, Spinat und Radieschen. Ich esse weder Fleisch noch Fisch. Ich denke, dass es nicht richtig ist, Tiere zu essen. Meine Lieblingssüßigkeiten sind Torten und Kekse. Natürlich esse ich auch viel Obst wie Äpfel, Birnen, Bananen, Orangen oder Himbeeren.

Susi

Kreuze die richtige Antwort an!

1. Wer mag kein Gemüse?

☐ Willi.

☐ Jakob.

☐ Barbara.

2. Barbara kann eine gute machen.

☐ Torte.

☐ Suppe.

☐ Pizza.

3. Was ist Jakobs Lieblingsgemüse?

☐ Kartoffeln.

☐ Erbsen.

☐ Bohnen.

4. Was hat Susi im Garten?

☐ Apfel.

☐ Bohnen.

☐ Kohl.

5. Barbara mag Eis mit geschmack.

☐ Himbeer.

☐ Vanille.

☐ Erdbeer.

6. Welche Süßigkeiten isst Susi sehr gerne?

☐ Schokolade.

☐ Torten.

☐ Krapfen.

7. Was mag Susi nicht auf ihrer Pizza?

☐ Tomaten.

☐ Käse.

☐ Wurst.

8. Was mag Willi gar nicht essen?

☐ Schokolade.

☐ Fleisch.

☐ Spinat.

9. Wo isst Jakob oft Pommes frites?

☐ In der Schule.

☐ Im Park.

☐ Im Schnellimbiss.

10. Was isst Susi nicht?

☐ Fleisch und Fisch.

☐ Süßigkeiten.

☐ Pizza und Salat.

Schreibe die Wörter in die richtige Spalte.

Äpfel - Radieschen - Schokolade - Erbsen - Orangen - Zuckerl - Karotten - Eis - Tomaten - Bananen - Kartoffeln - Kekse - Erdbeeren - Bohnen - Birnen - Kirschen - Torte - Kuchen

Obst	Gemüse	Süßigkeiten

Schreibe über dein Lieblingessen!

Ich mag und Meine Mama sagt, dass In der Schule esse ich oft und Ich mag keine und Mein Lieblingsgetränk ist Ich denke, dass gesund für mich sind.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pembelajaran melalui media permainan *schnell finden* dengan metode diskusi kelompok dan membaca sebuah teks terkait tema *Essen und Trinken*.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tindakan 3

	Proses Pembelajaran		
	Tatap Muka	Alokasi Waktu	Nilai Karakter Bangsa
Pendahuluan	<p><i>Vorbereitung</i> (persiapan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan alat pembelajaran 2. Guru memeriksa kesiapan peserta didik <p><i>Einführung</i> (kegiatan awal)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memimpin do'a/ memberi salam pembuka "<i>Guten Morgen !</i> " 4. Guru menyampaikan tema dan memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran. <p>Apersepsi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan kepada peserta didik „Apa makanan kesukaan kalian?“ 2. Salah satu peserta didik menjawab Pizza. 3. Kemudian Guru menanyakan „Jika kalian pergi ke Restaurant apa kalian memesan makanan yang paling kalian suka?“ 4. Beberapa peserta didik menjawab „Iya pastinya Bu“. 5. Menanyakan kepada peserta didik „Apakah kalian suka makanan sayuran atau Buah? Coba sebutkan yang kalian ketahui dalam bahasa Jerman?“ 6. Salah satu peserta didik 	10 menit	Religius dan Rasa ingin tahu

	menjawab „Orangen“ 7. Menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari.		
Kegiatan Inti	<p>Pelaksanaan pembelajaran kosakata ini menggunakan media permainan <i>schnell finden</i>. Berikut adalah langkah-langkahnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok, setiap kelompok terdiri 3 orang. 2. Guru memberikan sebuah teks kepada peserta didik terkait tema kehidupan keluarga dengan judul <i>Kinder und ihr Lieblingessen</i>. 3. Guru membahas teks tersebut sampai peserta didik memahaminya. 4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika belum jelas. 5. Memberikan peserta didik soal latihan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan tema dan meminta peserta didik untuk mengerjakannya. 6. Membahas jawaban bersama peserta didik. 7. Semua peserta didik diminta untuk memilih kata dan diminta untuk menghafal tulisannya (bagaimana menuliskannya). 8. Guru memberikan kartu-kartu yang sudah ditulis huruf A-Z dan ditambah beberapa huruf yang ada di dalam bahasa Jerman. 9. Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk menyusun kata-kata yang sesuai dengan teks menjadi kalimat. 	70menit	Kerja keras Kerja sama Kreatif

	<p>10. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi kalimat yang sesuai dengan teks.</p> <p>11. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menuliskan di papan tulis semua kalimat yang telah berhasil disusun oleh mereka dan dikoreksi bersama dengan peserta didik.</p>		
Penutup	<p>1. Membuat kesimpulan bersama peserta didik tentang apa yang telah dipelajari.</p> <p>2. Memberi tugas kepada peserta didik.</p> <p>3. Mengucapkan salam penutup. “<i>Auf Wiedersehen</i>”.</p>	10 Menit	Tanggung jawab, Kerja keras

G. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p>Sikap</p> <p>a. Terlibat aktif dalam pembelajaran</p> <p>b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok.</p> <p>c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.</p>	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat kerja kelompok
2.	<p>Pengetahuan</p> <p>a. Menyebutkan kembali mengenai makanan dan minuman dalam bahasa jerman.</p>	<p>Pengamatan dan Tes</p>	Penyelesaian tugas Kelompok

	b. Menuliskan kembali kata-kata dalam bahasa Jerman dengan benar. c. Menerapkan kata dalam kalimat dengan benar		
3.	Ketrampilan b. Terampil menyusun kata menjadi sebuah kalimat sesuai dengan tema <i>Essen und Trinken</i> .	Pengamatan	Penyelesaian tugas Kelompok

SUMBER BELAJAR

- a. Internet : www.isLCollective.com
- b. Buku Pelajaran : *Deutsch Extra*

Boyolali, 24 Maret 2015

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran



Rhea Yustitie, S.Pd.
NIP -.

Peneliti



Kartika Cahyaning R
NIM 11203244028

Contoh hasil pekerjaan peserta didik selama pelaksanaan tindakan

No. :

Contoh hasil pekerjaan peserta didik selama pelaksanaan tindakan

Nama Kelompok 3 :

1. Apipah Ayu M / 02
2. Dinda Malynda MP / 09
3. Nia Wahyu Pradina / 25

1. Jacob	6. Tarten
2. Pizza	7. Tomaten
3. Kartoffeln	8. Schokolade
4. Bohnen	9. Im Schnellimbiss
5. Erbsen	10. Fleisch und Fisch

Obst	Gemüse	Süßigkeiten
Äpfel	Tomaten	Schokolade
Orangen	Karotten	Kekse
Bananen	Bohnen	Eis
Erdbeeren	Kartoffeln	Torte
Birnen	Erbsen	Kuchen
Kirsche	Radieschen	Zuckerl

180 mm x 257 mm

(KIKY)

Contoh hasil pekerjaan peserta didik selama pelaksanaan tindakan

Contoh hasil pekerjaan peserta didik selama pelaksanaan tindakan		
No. 1		
ELVINNA SEPTIAN U	10	
TITAN KUSUMA S	29	Group 7
MARLINA DWI C	21	
1. Willi	6. Torten	
2. Pizza	7. Tomaten	
3. Kartoffeln	8. Schokolade	
4. Bohnen	9. Im	
5. Erdbeer	10. fleisch und fisch	
Obst	Gemüse	Süßigkeiten
Äpfel	Tomaten	Schokolade
Orangen	Karotten	Kefse
Bananen	Bohnen	Eis
Birnen	Kartoffeln	Torte
Kirsche	Erbsen	Kuchen
Erd beeren	Radieschen	Zuckerl

Contoh hasil pekerjaan peserta didik selama pelaksanaan tindakan



Contoh hasil pekerjaan peserta didik selama pelaksanaan tindakan

Ich spiele Fußball und muss viel trainieren.
Das finde ich gut.

Ich kaufe meistens Gemüse.
Ich hasse Obst und Gemüse.
Ich bin allergisch gegen Schokolade.
Pizza esse ich auch gern.

Ich bin /Zwanzig und Student an der Uni.
Meine Lieblingsessen ist Wurst, Pommes, Freies und Ketchup.

~~Beispiel~~

Fast-food finde ich ~~sehr~~ schrecklich.

Clara Nurdahyani
Indira Dhaning
Tri Mukti A

Contoh hasil pekerjaan peserta didik selama pelaksanaan tindakan

Contoh hasil pekerjaan peserta didik selama pelaksanaan tindakan

Pirana Ayo A	(14)	XI 115 2
Jenna Andriyanti	(16)	
Maula Muddania	(22)	

Gesund oder Ungesund

1. Ich esse Obst und Gemüse.
2. Ich bin zwanzig und Student an der Uni.
3. Das finde ich gut.
4. Ich bin Allergisch gegen Schokolade.
5. Meine Lieblingsessen ist Gemüse und Obst.
6. Ich bekomme 5 €.
7. Pizza esse ich auch gern.
8. Ich spiele Fußball und muss viel trainieren.
9. Ich esse am liebsten vegetarisch.
10. Wir gehen oft ins Kino.
- 11.

LAMPIRAN 3

Daftar Skor Penguasaan Kosakata Pra Tindakan

Peserta didik	Nilai Pra Tindakan
1	64
2	89
3	80
4	86
5	86
6	85
7	80
8	80
9	84
10	74
11	88
12	80
13	74
14	76
15	75
16	76
17	85
18	84
19	80
20	80
21	85
22	74
23	-
24	82
25	78
26	80
27	86
28	80
29	78
30	85
31	76
Rata-rata	$= \frac{2419}{30} = 80,6$
Persentase Ketuntasan ≥ 80	$= \frac{20}{30} \times 100\% = 66,6\%$

Keterangan : Arsip nilai guru bahasa Jerman SMA N 1 Boyolali

Daftar Skor Tes Penguasaan Kosakata Siklus I

Peserta didik	Nilai Siklus 1
1	80
2	92,5
3	90
4	95
5	97,5
6	75
7	95
8	92,5
9	95
10	90
11	92,5
12	82,5
13	82,5
14	100
15	92,5
16	100
17	90
18	82,5
19	95
20	97,5
21	85
22	90
23	-
24	92,5
25	90
26	95
27	90
28	90
29	87,5
30	95
31	95
Rata-rata	$= \frac{2727,5}{30} = 90,1$
Persentase Ketuntasan ≥ 80	$= \frac{29}{30} \times 100\% = 96,6 \%$

Skor Tes Penguasaan Kosakata Siklus II

Peserta didik	Nilai Siklus II
1	92,5
2	87,5
3	90
4	85
5	87,5
6	97,5
7	92,5
8	82,5
9	97,5
10	95
11	92,5
12	90
13	95
14	97,5
15	95
16	92,5
17	100
18	87,5
19	92,5
20	90
21	87,5
22	95
23	
24	87,5
25	95
26	90
27	87,5
28	92,5
29	87,5
30	95
31	85
Rata-rata	$= \frac{2742,5}{30} = 91,4$
Persentase Ketuntasan ≥ 80	$= \frac{30}{30} \times 100 \% = 100\%$

LAMPIRAN 4

Format Lembar Observasi Kelas

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Boyolali
 Tahun Ajaran : 2014 / 2015
 Kelas : XI
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Hari / Tanggal :

No.	Aspek Yang Diamati	Deskripsi Hasil Observasi
1.	Guru	
	a. Guru memulai pelajaran	
	b. Persiapan materi	
	c. Mengelola kegiatan pembelajaran	
	d. Pembahasan materi	
	e. Penggunaan bahasa pengantar	
	f. Cara guru memotivasi peserta didik	
	g. Cara guru menegur atau menyapa peserta didik	
	h. Teknik penguasaan kelas	
	i. Bentuk dan cara penilaian	
	j. Guru menutup pelajaran	
2.	Peserta Didik	
	a. Sikap peserta didik	
	b. Keaktifan peserta didik	
	c. Tingkat motivasi peserta didik	

	d. Interaksi antara peserta didik dan guru	
	e. Kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman	
3.	Proses Belajar Mengajar	
	a. Metode Pembelajaran	
	b. Teknik Pembelajaran	
	c. Media Pembelajaran	
	d. Materi Pembelajaran	
4.	Situasi dan Kondisi	
	a. Suasana lingkungan sekolah saat KBM berlangsung	
	b. Sarana dan prasarana sekolah	
	c. Penggunaan ruang kelas pada pembelajaran bahasa Jerman	
	d. Kelengkapan lain yang mendukung pembelajaran	

“Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui Media Permainan *Schnell Finden*”

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Boyolali
 Tahun Ajaran : 2014 / 2015
 Kelas : XI
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Hari / Tanggal : Sabtu, 28 Febuari 2015

No.	Aspek Yang Diamati	Deskripsi Hasil Observasi
1.	Guru	
	a. Guru memulai pelajaran	Frau Rhea memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik dengan bahasa Jerman. Kemudian Frau Rhea mengabsen kehadiran peserta didik. Frau Rhea mencatat peserta didik yang tidak berangkat.
	b. Persiapan materi	Frau Rhea menanyakan materi minggu lalu untuk mempermudah peserta didik dalam melanjutkan materi baru. Kemudian Frau Rhea masuk kedalam materi “Kleidung”.
	c. Mengelola kegiatan pembelajaran	Frau Rhea menciptakan suasana pembelajaran yang serius tapi juga santai. Frau Rhea berusaha memposisikan sebagai teman belajar agar peserta didik tidak takut untuk belajar bahasa Jerman.
	d. Pembahasan materi	Materi disampaikan secara runtut akan tetapi terkadang keluar dari topik ketika terdapat peserta didik yang bertanya. Materi yang disampaikan cukup jelas dan cukup mudah dipahami oleh peserta didik.
	e. Penggunaan bahasa pengantar	Bahasa yang digunakan Frau Rhea dalam mengajar didominasi dengan bahasa Indonesia. Hanya untuk pertanyaan-pertanyaan yang ringan Frau Rhea menggunakan bahasa Jerman. Selain itu terkadang Frau Rhea menggunakan

		bahasa Jawa untuk menjelaskan materi atau menjawab pertanyaan Frau Rhea.
	f. Cara guru memotivasi peserta didik	Frau Rhea memberikan motivasi berupa nasehat dan pujian. Frau Rhea memberikan apresiasi peserta didik dengan kata-kata yang positif seperti contoh “ <i>pinter, super, Gut, Wunderbar.</i> “
	g. Cara guru menegur atau menyapa peserta didik	Frau Rhea menyebut peserta didik dengan memanggil namanya. Hal ini menandakan bahwa Frau Rhea tidak membedakan satu dengan yang lain.
	h. Teknik penguasaan kelas	Frau Rhea mengendalikan kelas cukup baik. Akan tetapi terkadang masih membiarkan peserta didik yang bicara sendiri atau bermain HP.
	i. Bentuk dan cara penilaian	Frau Rhea memberikan evaluasi dengan memberikan tugas atau menilai secara kelompok dalam diskusi.
	j. Guru menutup pelajaran	Frau Rhea membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya materi yang belum dimengerti. Frau Rhea menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam “ <i>Auf Wiedersehen</i> atau <i>Tschüss!</i> “
2.	Peserta Didik	
	a. Sikap peserta didik	Beberapa peserta didik terlihat serius mengikuti pelajaran yaitu 2 deret bangku yang sebelah timur dan beberapa peserta didik lainnya ada yang asyik dengan kegiatan lain yaitu mengerjakan tugas mata pelajaran lain, ada yang bermain hp bahkan ada yang tidur-tiduran di kelas.
	b. Keaktifan peserta didik	Keaktifan peserta didik terlihat masih kurang hanya beberapa saja yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari Frau Rhea. Mereka adalah peserta didik yang memang pintar di kelasnya.
	c. Tingkat motivasi	Motivasi peserta didik masih lumayan

	peserta didik	rendah. Terlihat mereka masih suka bercanda dan kurang serius dalam mengikuti pelajaran.
--	---------------	--

	d. Interaksi antara peserta didik dan Guru	Peserta didik terlihat akrab dengan Frau Rhea mereka karena Frau Rhea terlihat berusaha untuk menjadi teman belajar di kelas.
	e. Kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman	Kemampuan kosakata peserta didik masih kurang, terlihat peserta didik merasa kesulitan untuk mengingat kosakata baru yang mereka dapat. Peserta didik sering menggunakan hpnya untuk mencari arti kata yang mereka dengar atau baca.
3.	Proses Belajar Mengajar	
	a. Metode Pembelajaran	Dalam proses KBM berlangsung Frau Rhea masih menggunakan metode ceramah. Dimana Frau Rhea menerangkan materi dan peserta didik mencatat.
	b. Teknik Pembelajaran	Teknik yang digunakan masih belum membangkitkan keterlibatan peserta didik. Peserta didik cenderung mendengar dan mencatat.
	c. Media Pembelajaran	Media yang digunakan masih pada umumnya yaitu spidol dan papan tulis. Frau Rhea jarang menggunakan media permainan atau yang lainnya dalam proses pembelajaran.
	d. Materi Pembelajaran	Materi yang di ajarkan sesuai dengan silabus yang ada dan sesuai dengan RPP yang dibuat.
4.	Situasi dan Kondisi	
	a. Suasana lingkungan sekolah saat KBM berlangsung	Suasana lingkungan sekolah cukup kondusif untuk KBM. Banyak pohon rindang dan tumbuhan yang ditanam rapi ditaman. Kelas XI IIS 2 terletak di dekat hall linaria dan taman hal ini membuat suasana yang asri dan tenang untuk peserta didik belajar.

	b. Sarana dan prasarana sekolah	Sekolah memiliki sarana yang cukup lengkap diantaranya ruang kelas, laboratorium bahasa, laboratorium biologi, laboratorium kimia, laboratorium TIK, studio musik, ruang Frau Rhea, ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, lapangan sepak bola, lapangan basket, lapangan tenis, wall climbing, masjid, ruang temu alumni, perpustakaan, kantin dan post satpam.
	c. Penggunaan ruang kelas pada pembelajaran bahasa Jerman	Ruang kelas XI IIS 2 cukup terang, bersih dan tertata rapi. Kelas ini memiliki 13 meja dan 33 kursi untuk peserta didik. Kelas memiliki satu papan tulis dilengkapi dengan spidol, penggaris dan penghapus.
	d. Kelengkapan lain yang mendukung pembelajaran	Di dalam setiap kelas sudah dilengkapi dengan LCD dan AC. LCD menunjang untuk pembelajaran jika menggunakan media audio visual dan yang lainnya.

LAMPIRAN 5

Pedoman Wawancara Guru

“Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui Media Permainan *Schnell Finden*”

- A. Pembelajaran bahasa Jerman secara umum.
 1. Selama mengajar bahasa Jerman di kelas, bagaimana menurut Anda minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jerman?
 2. Bagaimana sikap peserta didik selama proses belajar mengajar bahasa Jerman?
 3. Bagaimana menurut Anda aktifitas belajar dan prestasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman?
 4. Hambatan apa saja yang dihadapi peserta didik selama proses belajar mengajar bahasa Jerman?
 5. Usaha apakah yang sudah Anda lakukan untuk mengatasi hambatan tersebut?

- B. Proses belajar mengajar bahasa Jerman.
 1. Berapa jam alokasi waktu pembelajaran bahasa Jerman untuk kelas XI-IIS 2 dalam seminggu?
 2. Bagaimana minat dan motivasi serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Jerman?
 3. Usaha apa yang Anda lakukan untuk meningkatkan minat dan motivasi serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Jerman?
 4. Apakah peserta didik takut untuk mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran bahasa Jerman?
 5. Apakah peserta didik juga takut untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran bahasa Jerman?
 6. Apakah peserta didik dalam bertanya menggunakan bahasa Jerman?
 7. Ketika Anda mengajukan pertanyaan dalam bahasa Jerman, apakah peserta didik mampu menjawab dalam bahasa Jerman juga?
 8. Menurut Anda, bagaimana penguasaan kosakata peserta didik kelas XI-IIS 2?
 9. Usaha apa saja yang Anda lakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik?
 10. Tugas atau latihan seperti apakah yang Anda berikan kepada peserta didik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman mereka?

- C. Penggunaan metode, teknik, media, dan buku panduan mengajar bahasa Jerman.
 1. Apa buku panduan bahasa Jerman yang Anda gunakan untuk mengajar?
 2. Adakah buku ajar yang lain?
 3. Apakah selama pelajaran bahasa Jerman peserta didik menggunakan kamus bahasa Jerman?
 4. Selama mengajar bahasa Jerman metode, teknik, atau media apakah yang pernah Anda gunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman?

5. Bagaimanakah pembelajaran bahasa Jerman ketika Anda menggunakan metode, teknik, atau media tersebut?

D. Situasi dan kondisi kelas.

1. Bagaimana situasi dan kondisi kelas selama pembelajaran bahasa Jerman berlangsung ?
2. Selama proses pembelajaran bahasa Jerman, fasilitas seperti apa di dalam kelas yang menunjang proses pembelajaran bahasa Jerman?

E. Hambatan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

1. Kendala apa sajakah dalam prestasi peserta didik saat pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
2. Apa solusi yang Anda gunakan untuk mengatasi masalah itu?

Hasil Wawancara pra tindakan

P : Selamat pagi Frau Rhea.

G : selamat pagi mbak Tika.

P : Frau Rhea, saya ingin melakukan wawancara sebelum melakukan tindakan di kelas mengenai pembelajaran bahasa Jerman, sebelumnya kurikulum apa yang dijadikan pedoman untuk pembelajaran bahasa Jerman di sekolah ini?

G : Iya silahkan, SMA ini masih tetap meneruskan menggunakan kurikulum 2013.

P :Selanjutnya persiapan apa saja yang dilakukan Frau Rhea sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas?

G : Seperti guru pada umumnya di sini ya mbak, ya sebelum mengajar pasti kita membuat RPP terlebih dahulu agar memudahkan untuk kita mengajar di kelas.

P : Selama mengajar bahasa Jerman di kelas, bagaimana menurut Frau Rhea minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jerman?

G : Kelas ini itu mbak bisa dibilang kelas yang muridnya paling ramai. Minat belajar bahasa Jerman saya lihat sebenarnya itu sudah baik tapi kalau di kelas mereka masih suka kurang fokus untuk menerima pelajaran sering ramai sendiri di kelas. Mungkin karena saya juga tidak terlalu streng di kelas makanya mereka bertingkah seperti itu.

P : Bagaimana sikap peserta didik selama proses belajar mengajar bahasa Jerman?

G : Mereka dikelas sikapnya sudah baik, mau memperhatikan saya ya walaupun sering juga membuat saya jengkel kalau mereka mulai ramai sendiri dikelas.

P : Bagaimana menurut Frau Rhea aktifitas belajar dan prestasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman?

- G : Aktif di kelas ini berbeda mbak, tau sendiri gimana muridnya kalau di kelas. Jadi untuk aktif di dalam proses pembelajaran hanya ada beberapa peserta didik saja yang saya rasa bisa dibilang aktif untuk menerima atau menanggapi materi dari saya. Untuk prestasi dibanding dengan kelas yang saya ajar lainnya kelas ini memiliki nilai yang lebih rendah.
- P : Jadi bisa dikatakan kalau kelas ini keaktifan belum merata ya Frau Rhea?
- G : Iya bisa dibilang gitu mbak
- P :Selanjutnya, berapa jam alokasi waktu pembelajaran bahasa Jerman untuk kelas XI-IIS 2 dalam seminggu?
- G : Alhamdulillah ya mbak kelas ini seminggu itu 2 kali masing-masing 2 jam Tindakan. Tapi setiap sebulan sekali ada perubahan jadwal biasanya hari saya mengajar itu Kamis dan Sabtu atau Senin dan Kamis.
- P : Kemudian buku apa yang digunakan Frau Rhea untuk mengajar?
- G : Saya menggunakan 2 buku mbak *Deutsch extra* sama *Deutsch ist einfach*.
- P : Kalau untuk peserta didik buku apa yang menjadi pedoman mereka?
- G : Karena sekolah memberi kebijakan kalau guru tidak boleh memberatkan peserta didik untuk membeli buku. Jadi, saya hanya meminta mereka untuk fotokopi saja materi yang akan diajarkan.
- P : Menurut Frau Rhea, sebenarnya apa yang menjadi kesulitan peserta didik selama ini?
- G : Banyak peserta didik yang mengeluh banyaknya kata beserta artikel yang harus mereka hafalkan. Mereka juga merasa kesulitan dalam membuat kalimat dari kata-kata yang sudah ada.
- P : Menurut Frau Rhea, bagaimana penguasaan kosakata peserta didik kelas XI- IIS 2?
- G : Menurut saya penguasaan mereka masih dibilang cukup ya bisa dikatakan belum optimal. Karena menurut aya setiap pelajaran secara tidak langsungpun sebenarnya saya sudah lakukan untuk menambah kosakata mereka tapi ya itu mbak murid masih saja merasa kesulitan.

- P : Apakah selama pelajaran bahasa Jerman peserta didik menggunakan kamus bahasa Jerman?
- G : Karena sekarang jamannya udah apa-apa dengan teknologi jadi saya membebaskan mereka untuk menggunakan HPnya untuk digunakan mengartikan kata-kata sulit yang mereka temui. Tapi ada juga siswa yang masih menggunakan kamus.
- P : Selanjutnya, apakah Frau Rhea sudah pernah menggunakan media permainan *schnell finden* untuk menambah penguasaan kosakata peserta didik ?
- G : Wah saya baru mendengar media ini, jadi saya belum pernah menerapkan media ini.
- P : Memang ini media baru Frau Rhea, tapi apakah Frau Rhea bersedia apabila media ini diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 ?
- G :Iya saya bersedia, ini juga bisa menjadi referensi saya untuk mengajar. Dan saya kira ini bagus ya mbak untuk menambah wawasan siswa dan semoga ini bisa mengatasi kesulitan yang dialami mereka khususnya dalam penguasaan kosakata.
- P : Kalau begitu terimakasih untuk waktunya Frau Rhea, dan ini mengenai penerapan *schnell finden* dikelas.
- G : Iya mbak, nanti saya baca ya .

Hasil Wawancara Refleksi Siklus I

- P : Selamat Siang Frau Reya, boleh minta waktunya sebentar untuk wawancara?
- G : Iya mbak, silahkan mau wawancara dimana disini atau diluar saja?
- P : Diluar saja Frau Reya tidak enak kalau diruang guru seperti ini. Kalau di Linaria bagaimana Frau Reya?
- G : Iya mbak, disana aja.

- P : Saya mulai wawancaranya ya Frau Reya. Bagaimana pendapat Frau Reya dengan diterapkan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
- G : Pada dasarnya ya mbak kalau setiap murid itu setiap e setiap kelas diberi permainan apa saja mereka pasti akan antusias dan tertarik itu pasti. Nah kemudian sekarang mbak Tika memberikan permainan yang namanya *schnell finden* dan menurut pendapat saya atau pendapat rata-rata dari e anak-anak kelas XI IIS 2 itu efektif untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Jerman utamanya dalam hal penguasaan kosakata itu sangat efektif.
- P : Apakah selama mengajar dengan *schnell finden* ini Frau Reya ada kendala atau kesulitan yang dialami?
- G : Bagi saya kendalanya cukup beberapa hal yaitu masalah bagaimana cara kita buntuk mengatur kelas besar karena kita memiliki rombongan yang besar karena lebih dari 20 anak sehingga itu bagi saya cukup me istilahnya memerlukan waktu yang banyak dan pengaturan anak-anak ini harus lebih cermat seperti itu. Dalam pemilihan kelompok atau pengelompokan anak-anak itu kan harus cermat kalau tidak cermat nanti akan ada kelompok-kelompok tertentu yang akan bertambah lebih baik dan ada kelompok tertentu yang akan bertambah jelek itu masalahnya. Jadi harus benar-benar cermat dan hafal setiap anak dalam rombongan satu kelompok belajar.
- P : Bagaimana sikap peserta didik setelah 3 Tindakan ini, apakah terdapat perubahan sikap ?
- G : Perubahan secara signifikan itu belum, tetapi perubahan lebih aktif lebih e lebih bisa menangkap pelajaran itu iya ada pasti ada. Dan mereka beberapa kosakata akhirnya ya istilahnya bisa menerjemahkan bahasa Jerman lebih baik dari yang kemarin-kemarin.
- P : Apakah dengan adanya permainan ini membantu kesulitan-kesulitan peserta didik selama ini khususnya dalam hal kosakata?
- G : Sangat membantu iya sangat membantu, permainan ini sangat membantu bagaimana cara mereka dengan cepat menemukan kata yang sulit dan yang

mudah kemudian mengartikannya dalam bahasa Indonesia atau bahasa Jerman itu sangat membantu.

P : Menurut Frau Reya sendiri apakah pelaksanaan siklus 1 ini dilanjutkan atau sudah cukup untuk pelaksanaannya?

G : Menurut saya sebaiknya kita lanjutkan untuk siklus 2 agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

P : Apakah menurut Frau Reya ada perubahan mungkin dari pola permainan yang kita lakukan untuk siklus 2 ini?

G : Menurut saya tetap berkelompok tetapi dengan jumlah yang lebih kecil jumlah anggota-anggota kelompok yang lebih kecil misalnya kalau kemarin 5 kita sepakati menjadi 3 biar mereka bisa terfokus untuk masing-masing individu semuanya aktif gitu.

P : Apa saran dari Frau Reya sendiri untuk penggunaan media ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

G : Media ini sangat berguna apalagi dalam penguasaan kosakata jadi kita bisa saja setiap bacaan akan kita berikan ke anak kemudian anak akan kita minta membaca sebentar kemudian kita akan menyuruh untuk anak kata apa yang diingat. Karena ini sangat efektif dan ini harus dilanjutkan permainan ini.

Hasil Wawancara Refleksi Siklus II

P : Selamat siang, Frau Rhea.

G : Selamat siang, mbak Tika.

P : Ini Frau Rhea, saya ingin meminta waktunya sebentar untuk wawancara.

G : Oh iya silahkan!

P : Kemarin kita sudah melaksanakan siklus II. Bagaimana menurut Frau Rhea mengenai penerapan *schnell finden* di siklus kedua ini?

G : Menurut saya pada siklus kedua ini mbak, lebih baik dari siklus pertama kemarin. Dan peserta didik lebih bisa menangkap pelajaran, karena adanya permainan ini mereka lebih aktif dan ya saya lebih bisa mengontrol kelas ini.

- P : Selanjutnya, apakah Frau Rhe masih merasa ada hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jerman dengan penerapan media *schnell finden* di siklus II ini?
- G : Setelah berjalan siklus pertama kemarin saya jadi tahu bagaimana mengatasi mereka. Jadi di siklus kedua ini saya lebih bisa mengatur kelas besar dan membimbing mereka dalam penerapan media *schnell finden* ini.
- P : Lalu apakah ada perubahan positif yang dialami oleh peserta didik?
- G : Menurut saya sekarang murid lebih banyak kosakatanya, bisa kita lihat mbak mereka sekarang cepat menanggapi apa yang saya katakan. Selain itu alhamdulillah selama penggunaan permainan disiklus kedua ini sudah tidak ada kecurangan seperti siklus I kemarin.
- P : Selanjutnya apakah menurut Frau Rhea masih diperlukan siklus III untuk penelitian saya ini?
- G : Menurut saya mbak dua siklus aja juga sudah cukup, kita bisa melihat nilai tes kemarin itu lebih baik dan dilihat dari nilainya tidak ada peserta didik yang pas di KKM kebanyakan sudah di atas KKM jadi menurut saya 2 siklus sudah cukup. Dan hambatan-hambatan yang ada disiklus I sudah dapat kita atasi di siklus II ini. Jadi, saya rasa sudah cukup.
- P : Dan, bagaimana harapan Frau Rhea mengenai penerapan media *schnell finden* ini?
- G : Saya berharap media ini dapat menambah variasi saya dalam mengajar di kelas. Dan semoga media ini bisa saya terapkan dikelas lain juga sehingga membantu siswa untuk menambah kosakata mereka.
- P : Iya semoga Frau Rhea. Terimakasih atas waktunya. Selamat siang.
- G : Iya sama-sama mbak Tika.

LAMPIRAN 6

Angket I

“Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui Media Permainan *Schnell Finden*”

Nama :

NIS :

Peserta didik :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan apa yang Anda alami!

1. Bagaimana pendapat Anda tentang bahasa Jerman?

Jawab:

.....

2. Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran bahasa Jerman di kelas?

Jawab:

.....

3. Bagaimana minat Anda dalam belajar bahasa Jerman?

Jawab:

.....

4. Apakah Anda takut untuk berpendapat selama pembelajaran bahasa Jerman?

Jawab:

.....

5. Apakah Anda takut untuk bertanya selama pembelajaran bahasa Jerman?

Jawab:

.....

6. Jika ditanya oleh guru dalam bahasa Jerman, apakah Anda berani untuk menjawab dalam bahasa Jerman juga,?

Jawab:

.....
.....
.....

7. Bagaimana prestasi belajar bahasa Jerman Anda?

Jawab:

.....
.....
.....

8. Apa motivasi Anda dalam belajar bahasa Jerman?

Jawab:

.....
.....
.....

9. Bagaimana pendapat Anda tentang cara guru bahasa Jerman Anda dalam mengajarkan bahasa Jerman?

Jawab:

.....
.....
.....

10. Apa kesulitan yang Anda hadapi selama belajar bahasa Jerman? Kesulitan dalam hal apa?

Jawab:

.....
.....
.....

11. Apakah guru membantu Anda dalam mengatasi kesulitan tersebut (pertanyaan no.6)?

Jawab:

.....
.....
.....

12. Bagaimanacara guru mengatasi kesulitan yang Anda hadapi?

Jawab:

.....

13. Selama pembelajaran bahasaJerman yang Anda ikuti di XI-IIS 2, Metode apa yang digunakan guru untuk mengajar bahasa Jerman? Bagaimana menurut Anda metode tersebut?

Jawab:

.....

14. Apakah guru juga pernah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar bahasa Jerman? Bagaimana menurut Anda media tersebut?

Jawab:

.....

15. Apakah Anda pernah diajar menggunakan media permainan *schnell finden* dalam proses pembelajaran? Jika **pernah**, dalam pelajaran apa?

Jawab:

.....

16. Apa harapan Anda dengan diterapkannya media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

Jawab:

.....

Hasil Angket I

“Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui Media Permainan *Schnell Finden*”

1. Bagaimana pendapat Anda tentang bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Sangat sulit dan menyenangkan
2.	Bahasa jerman itu menarik, tetapi juga sedikit sulit
3.	Menurut saya cukup sulit untuk dipelajari tapi sebenarnya menyenangkan kalo kita bisa menerima dan menikmatinya
4.	Bahasa jerman sangat menarik, tapi saya akui bahasa Jerman itu sulit. Bahasa Jerman sepertinya akan sangat membantu dan berguna sebagai bahasa pendamping selain B. Indonesia dan B. Inggris
5.	Menurut saya bahasa Jerman itu menyenangkan, Asik, dan menambah banyak wawasan.
6.	Sangat berguna jika diterapkan
7.	Susah, karena banyak sekali yang harus dipelajari dan dipahami. Tapi B. Jerman menyenangkan karena diajarkan dengan menyenangkan
8.	Sangat menarik
9.	Rumit sih, tapi asyik
10.	Menurut saya bahasa jerman cukup menyenangkan, namun bahasanya cukup rumit untuk dipelajari
11.	Bahasa Jerman itu asyik bingit. Soalnya Jerman itu hal yang baru.
12.	Menurut saya bahasa Jerman dengan bahasa lain mempunyai kerumitan, namun bahasa Jerman di kelas lebih dimudahkan
13.	Cukup menarik. Tetapi semakin jauh semakin sulit
14.	Bahasa Jerman menurut saya cukup sulit tetapi jika mau belajar itu mudah
15.	Awalnya mudah tp sesudah masuk kelas 11 banyak jenis grammar yang harus dipelajari. But, its fun to do!
16.	Bahasa Jerman itu menyenangkan, awalnya saya kira mudah namun lama-kelamaan belajar bahasa Jerman sulit dan harus teliti dan banyak menghafal.
17.	Menurut saya bahasa Jerman menarik tapi sangat rumit
18.	Menurut saya saat pertama belajar bahasa Jerman mengasyikan dan mudah, tetapi lama kelamaan materinya semakin sulit, tetapi cukup mengasyikan.
19.	Deutsch ist gut, walaupun rumit tapi tetap menyenangkan.
20.	Bahasa Jerman itu cukup seru!
21.	Menurut saya bahasa Jerman itu mengasikkan
22.	Sulit dan rumit untuk dipelajari karena banyak kata-kata baru
23.	
24.	Menurut saya bahasa Jerman menarik. Saat awal-awal terasa mudah, tapi lama kelamaan jika tidak memperhatikan menjadi sulit.
25.	Bagus tapi agak sulit karena banyak hafalan.
26.	Bahasa Jerman menurut pandangan saya adalah bahasa yang diawal pembelajaran mudah tapi diakhir lumayan sulit.
27.	Pendapat saya mengenai bahasa Jerman yaitu menarik untuk dipelajari penuh dengan penguasaan kosakata bahasa Jerman yang menuntut untuk dihafalkan.
28.	Bahasa Jerman sebenarnya sangat rumit. Tetapi frau selalu mengajarkan dengan

	berbagai cara hal tersebut membuat Bahasa Jerman menyenangkan.
29.	Sangat menarik dan menambah kewawasan bahasa kami.
30.	Pelajarannya menarik, tapi semakin lam semakin sulit.
31.	Menurut saya bahasa Jerman cukup rumit tetapi ketika mempelajarinya menyenangkan.

2. Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran bahasa Jerman di kelas?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Pembelajaran dikelas lumayan menyenangkan
2.	Menyenangkan karena cara guru mengajarnya lumayan menyenangkan
3.	Menurut saya sangat menyenangkan karena gurunya sabar dan punya trik tersendiri dalam mengajar sehingga mampu membuat siswa paham akan pelajaran
4.	Sangat seru dan menarik, Guru yang mengajar tegas tapi bersahabat
5.	Mudah dimengerti dan menyenangkan
6.	Menyenangkan (biasanya)
7.	Cukup menyenangkan, karena cara pengajaran dilakukan dengan santai tapi bisa diterima dan terkadang diselingi dengan game B. Jerman
8.	Pelajarannya menyenangkan dan menarik
9.	Mengasyikkan karena gurunya juga asyik
10.	Cukup menyenangkan dengan guru yang mengasyikan jadinya belajarnya lebih seru
11.	Menarik soalnya gurunya Fr. Rhea bisa mengenal bahasa asing yang baru
12.	Sangat menarik santai dalam pelajaran dan serius dalam penyampaian materi
13.	Menarik karena guru yang mengajar tidak membosankan jadi kami merasa enjoy dalam pembelajaran di kelas
14.	Pelajaran dilakukan dikelas sangat seru dan menggunakan metode yang menyenangkan
15.	Materi disampaikan lancar dan menyenangkan tapi kalau masuk materi baru terutama grammar tidak langsung mengerti tapi harus dengan latihan dll
16.	Pembelajaran bahasa Jerman di kelas cukup menyenangkan dan tidak membosankan karena guru kita enjoy dengan kita
17.	Asik, meskipun rumit tetapi bisa enjoy
18.	Cukup menyenangkan terkadang juga ada titik jenuhnya jika terlalu lama membahas 1 topik (tidak diselingi hal lain)
19.	Menyenangkan, karena kita diajar oleh Frau Rhea
20.	Menyenangkan karena pembelajarannya santai dan fun
21.	Menurut pendapat saya pembelajaran bahasa Jerman dikelas sangat menyenangkan karena setelah mengadakan ulangan kami selalu menonton Film
22.	Menyenangkan
23.	

24.	Menurut saya pembelajarannya nyaman. Kadang diadakan permainan. Setelah ulangan akhir semester menonton film tentang Jerman.
25.	Seru ! frau Rhea seru dalam mengajar
26.	Pembelajaran bhs. Jerman dikelas menarik untuk saya selain saya belajar bahasa saya bisa mempelajari bagaimana hidup ini lewat guru saya.
27.	Menarik karena dikemas dengan Frau Rhea yang membuat pembelajaran enjoy
28.	Sangat menyenangkan dan saya enjoy mengikutinya
29.	Sangat baik
30.	Seru, menarik
31.	Menyenangkan, karena mendapatkan pelajaran tentang bahasa baru. Dapat juga mengetahui sedikit tentang negara dan budaya Jerman.

3. Bagaimana minat Anda dalam belajar bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Sebenarnya sedikit kurang berminat tapi mau bagaimana lagi
2.	Sedikit karena saya belum terlalu suka dengan b. Jerman
3.	Sangat minat karena saya ingin jadi duta besar sehingga saya harus bisa berbagai bahasa asing
4.	Cukup tinggi
5.	Bagus
6.	Sangat berminat jika saya tahu kalau ada manfaatnya, sebaliknya jika tidak ada gunanya saya tidak berminat sedikitpun
7.	Nggak terlalu minat, mungkin karena sulit dan bingung membedakan kalimat
8.	Sebenarnya sangat berminat, tapi bahasa Jerman cukup sulit
9.	Cukup tinggi, apalagi kalau belum bisa
10.	Tidak begitu berminat karna lama-lama bahasanya terlalu rumit.
11.	Saya sangat berminat dengan pelajaran Bahasa Jerman
12.	Pada awalnya saya sangat minat, namun saat materi semakin sulit minat saya cenderung turun
13.	Sedikit. Karena saya tidak terlalu suka dengan bahasa jerman tetapi saya suka dengan gurunya
14.	Minat dalam bahasa Jerman cukup tinggi
15.	In average
16.	Lumayan berminat untuk belajar bahasa Jerman karena saya ingin mempelajari dan ingin tahu bahasa asing terutama bahasa Jerman.
17.	Sedikit tertarik
18.	Cukup berminat, karena bahasa Jerman menurut saya menyenangkan
19.	Sangat berminat, karena pengen ke jerman (semoga)
20.	Cukup berminat karena merupakan hal baru
21.	Saya berminat tinggi tetapi jika tes soal yang keluar susah
22.	Minat saya tinggi untuk mempelajari bhs. Jerman

23.	
24.	Setelah tahu materi bahasa Jerman sulit. Minat saya menjadi sedikit
25.	Minat tinggi tapi keterbatasan kemampuan (lol)
26.	Sebenarnya saya suka bahasa, tetapi karena factor lain minat saya terhadap bahasa menurun tetapi tetap suka bahasa
27.	Dari awal bahasa jerman merupakan mata pelajaran minat saya
28.	Saya awalnya sangat minat, tapi waktu ditengah-tengah saya sempat tidak minat. Tapi sekarang sudah lumayan.
29.	Saya sangat berminat
30.	Cukup tinggi tapi sedikit rumit
31.	Saya sangat minat

4. Apakah Anda takut untuk berpendapat selama pembelajaran bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Iya, karena saya tidak mahir dalam bahasa Jerman
2.	Tidak jika saya bisa berpendapat saya akan berpendapat sebisa saya
3.	Tidak juga, karena meski pendapat saya salah, saya akan tahu bagaimana benarnya
4.	Tidak, karena dalam belajar tidak boleh takut berpendapat, supaya mendapat informasi lebih
5.	Kadang-kadang
6.	Tidak
7.	Nggak terlalu
8.	Kadang-kadang
9.	Tidak
10.	Tidak begitu takut
11.	Lumayan, kadang-kadang
12.	Tidak, karena guru dan murid lain saling menghargai pendapat
13.	Tidak, jika saya merasa kurang memahami atau bimbang saya berani untuk berpendapat
14.	Kadang-kadang
15.	Tidak
16.	Tidak, namun jika saya benar-benar tidak tahu saya akan diam
17.	Terkadang, karena susah mengungkapkannya
18.	Tidak juga, tergantung topik apa yang sedang dibicarakan/dibahas
19.	Tidak, kadang-kadang sih
20.	Kalau ada pendapat yang dikemukakan, kalau tidak ya sudah
21.	Tidak
22.	Tidak
23.	
24.	Tidak, karena saya perlu banyak pengetahuan tentang bahasa Jerman

25.	Tidak karena frau baik
26.	Tidak, namun kadang takut
27.	Tidak, karena guru yang memberikan penjelasan sangat memahami bagaimana sulitnya bahasa Jerman
28.	Terkadang begitu, karena saya keterbatasan kosakata
29.	Tidak sama sekali
30.	Tidak
31.	Kadang-kadang

5. Apakah Anda takut untuk bertanya selama pembelajaran bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Iya, karena saya kurang begitu mengerti bahasa Jerman
2.	Tidak, karena jika saya tidak tahu/memahami saya akan bertanya
3.	Tidak, karena kalau saya takut saya tidak akan berkembang dalam belajar bahasa Jerman
4.	Tidak, karena jika ingin mendapat/menemukan kebenaran maka harus bertanya
5.	Tidak
6.	Tidak
7.	Tidak, karena jika saya tidak bertanya, saya tidak akan mengerti
8.	Tidak
9.	Tidak, kalau tidak bisa diusahakan tanya
10.	Tidak begitu takut juga
11.	Tidak sih ☺, kan nggak tahu jadi bertanya
12.	Tidak, karena guru dan murid lain yang lebih bisa mengerti tidak sungkan untuk membantu
13.	Tidak. Jika saya merasa kurang memahami atau bimbang saya berani untuk bertanya
14.	Tidak takut
15.	Kadang-kadang
16.	Tidak, karena dengan bertanya saya bisa mengerti hal baru yang tidak saya mengerti
17.	Tidak
18.	Tidak juga tergantung pembelajaran apa yang sedang dipelajari, kalau ada yang tidak saya mengerti saya akan bertanya
19.	Tidak sih
20.	Tidak, kalau ada yang perlu ditanyakan ya bertanya
21.	Tidak
22.	Tidak
23.	
24.	Tidak, karena saya membutuhkan informasi tentang bahasa Jerman
25.	Tidak. Frau membantu dalam belajar

26.	Kadang takut, tetapi tidak selalu takut
27.	Tidak juga
28.	Tidak karena malu bertanya sesat di dalam
29.	Tidak sama sekali
30.	Tidak
31.	Tidak sich

6. Jika ditanya oleh guru dalam bahasa Jerman, apakah Anda berani untuk menjawab dalam bahasa Jerman juga,?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Tidak, saya tidak bias
2.	Kadang-kadang, kalau saya bisa memahaminya
3.	Kalau menjawab dalam bahasa Jerman, jujur belum karena mungkin saya kurang percaya diri dalam berbicara dengan bahasa asing
4.	Kadang-kadang jika pertanyaan sudah sering ditanyakan dan saya sudah hafal jawabannya, maka saya jawab. Tapi jika kosakata saya kurang memadai terpaksa saya jawab dengan B. Indonesia
5.	Kadang-kadang, karena kurang yakin dalam jawaban saya apakah jawaban saya sudah benar atau belum
6.	Berani jika tahu
7.	Berani saja, tapi mungkin nggak tahu harus bilang apa (karena tidak terlalu tahu kosakata dalam bahasa Jerman).
8.	Insyaallah, bila bisa menjawab
9.	Kalau saya tau artinya saya berani
10.	Kadang-kadang
11.	Berani, yang penting sudah mencoba menjawab
12.	Iya, jika saya memahami saya akan menjawab dalam bahasa Jerman
13.	Kadang-kadang. Jika saya memahami bahasa Jerman untuk berpendapat atau menjawab saya berani, tetapi jika tidak sepenuhnya saya menjawab dengan Bahasa Indonesia
14.	Ya, kalau saya bisa dan mengetahuinya
15.	Iya kalau bisa
16.	Insyaallah, jika saya mengerti dan percaya diri
17.	Jika saya bisa maka saya menjawab dengan bahasa Jerman
18.	Tidak juga, tergantung pertanyaannya mudah saya mengerti atau tidak
19.	Berani, yang penting sudah menjawab
20.	Berani, sebisanya
21.	Saya belum berani
22.	Ya apabila saya mengerti bahasa Jermanya
23.	
24.	Kadang-kadang, karena saya juga belum terlalu paham dengan bahasa Jerman
25.	Tidak. Saya belum lancar bahasa Jerman tapi jika pertanyaannya mudah

	(pertanyaan dasar) / (nama,dll) saya bisa
26.	Jika saya yakin saya bisa menjawab/jawaban saya benar maka saya berani
27.	Kadang-kadang karena terkadang paham maksud pertanyaanya tapi menjawabnya sulit.
28.	Iya, jika pertanyaanya saya tau. Jika tidak saya menunggu lama untuk ditransletkan Frau.
29.	Jika saya tau dan mengerti, saya akan melakukannya
30.	Berani
31.	Berani, yang penting sudah menjawab walaupun belepotan

7. Bagaimana prestasi belajar bahasa Jerman Anda?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Sedikit buruk mungkin
2.	Kadang baik kadang jelek, tergantung bagaimana saya bisa memahami materi Bahasa Jermanya
3.	Diraport sih bagus
4.	Cukup baik
5.	Lumayan baik (menurut saya) dan saya kurang tau karena yang menilai bukan saya
6.	Alhamdulillah naik terus, terimakasih Frau Rhea
7.	Cukup lumayan (sedang-sedang saja)
8.	Menurut saya, saya kurang berprestasi
9.	Lumayan mungkin, kan yang menilai orang lain
10.	Lumayan bagus kalau menurut saya
11.	Kata Fr. Rhea cukup baik ☺
12.	Cenderung kurang, karena cenderung rumit bagi saya
13.	Terkadang baik terkadang jelek. Jika saya memahami materinya maka akan mudah mendapatkan nilai bagus dan sebaliknya
14.	Ya lumayan bagus
15.	Cukup baik
16.	Lumayan baik, namun kadang nilai saya dibawah KKN saat ulangan karena saya kurang teliti
17.	Lumayan bagus
18.	Sudah bagus, nilai yang saya dapat sudah memuaskan
19.	Kata frau Rhea cukup baik
20.	Bagus banget nggak, buruk juga nggak. Yang penting bisa.
21.	Semakin kesini semakin baik
22.	Lumayan bagus
23.	
24.	Prestasi saya naik turun. Jika saat materi mudah prestasi saya bisa naik. Tetapi jika materinya terhitung sulit, maka akan turun

25.	Sedang-sedang tapi kebanyakan jelek
26.	Perlu pendalaman lebih lanjut
27.	Naik turun karena materi yang kadang sulit dipahami
28.	Sampai saat ini lumayan
29.	Cukup baik
30.	Lumayan
31.	Kata frau Rhea cukup baik

8. Apa motivasi Anda dalam belajar bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Agar saya bisa bahasa Jerman tapi kenyataanya tidak bisa
2.	Saya ingin menambah pengetahuan dan bisa belajar bahasa asing
3.	Ingin tahu banyak bahasa asing meski hanya masih terlalu takut berbicara dalam bahasa asing
4.	Saya ingin bisa menaklukkan pelajaran yang ada, supaya bisa dimanfaatkan ilmunya suatu saat nanti.
5.	Menambah wawasan
6.	Sebagai ganti apa yang telah diberikan orang tua kepada saya
7.	Kalau teman yang lain bisa, mengapa saya tidak?
8.	Karena saya ingin belajar banyak bahasa dan mungkin bisa membantu saya masuk ke PTN jurusan bahasa
9.	Menambah wawasan bahasa
10.	Sebagai pengalaman, setidaknya saya mengenal bahasa Jerman
11.	Bisa tamasnya ke Jerman
12.	Untuk menambah pengetahuan tentang bahasa dan menambah keterampilan dalam melanjutkan ke kuliah
13.	Menambah ilmu pengetahuan dan belajar bahasa asing selain bahasa inggris
14.	Suatu saat bisa pergi ke Jerman
15.	Barang kali dapat membantu saya untuk masuk jurusan komunikasi/HI
16.	Bisa berbahasa Jerman dan pergi ke negara Jerman
17.	Agar memperluas pengetahuan bahasa
18.	Belajar dengan sungguh-sungguh agar lebih paham dan mengerti bahasa Jerman
19.	Biar bisa ke Jerman, tambah wawasan tentang jerman
20.	Biar nambah tentang bahasa asingnya
21.	Saya selalu yakin bahasa Jerman itu mudah
22.	Mengerti secara lebih tentang bhs. Jerman dan dapat nilai bagus
23.	
24.	Bisa menambah pengetahuan tentang bahasa asing
25.	Saya ingin ke Jerman!
26.	Karena tdk semua orang bisa bahasa jerman dan saya ingin tau
27.	Agar menambah pengetahuan berbahasa Jerman, dan selalu meningkatkan nilai

28.	Memperbanyak kosakata, menambah bahasa-bahasa negara lain
29.	Ingin ke Jerman
30.	Ingin bisa sedikit menguasai bahasa Jerman dan agar nilainya baik
31.	Karena ingin pergi ke Jerman

9. Bagaimana pendapat Anda tentang cara guru bahasa Jerman Anda dalam mengajarkan bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Sangat baik dalam menyampaikan materi
2.	Menyenangkan karena metode yang digunakan sesuai dengan yang kita inginkan
3.	Menarik, jadi membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran
4.	Santai tapi tetap tegas
5.	Menyenangkan dan mudah dimengerti
6.	Prosedural, bertahap, longgar (luas)
7.	Terkadang membosankan, tapi kebanyakan menyenangkan
8.	Mudah dipahami, tapi kadang-kadang juga kurang dimengerti
9.	Asyik kok, ngajarnya juga sabar kalo tidak bisa pasti diajari sampai bisa
10.	Cukup seru kok
11.	Menarik soalnya bisa memotivasi para murid
12.	Sangat baik, karena penyampaian materi sangat kreatif dan tidak monoton
13.	Menyenangkan. Karena metode yang digunakan sesuai dengan yang kita inginkan
14.	Metode yang digunakan sangat menarik dan mudah diterima
15.	Sabar, lancar dan menyenangkan
16.	Sangat baik dengan metode-metode yang di berikan sangat menyenangkan
17.	Mengasikkan, kita dibuat enjoy
18.	Menyenangkan gurunya humoris dan mudah diajar bercanda, cara mengajarnya juga bagus
19.	Sangat menarik, karena kita bisa lebih dekat. Hehe
20.	Das ist gut. Bisa ngertiin kita. Jadi kayak temen sendiri gitu
21.	Selalu tegas
22.	Sangat baik. Guru bisa membawa suasana menyenangkan dan seru dikelas
23.	
24.	Metode guru bahasa Jerman menurut saya menyenangkan. Terkadang memutar video tentang materi permainan, ataupun menonton film tentang Jerman.
25.	Bagus Frau Rhea seru dalam mengajar
26.	Menarik dan menyenangkan penuh motivasi juga 😊
27.	Menyenangkan karena guru memberikan berbagai cara pembelajaran yang berbeda

28.	Sudah sangat menyenangkan
29.	Sangat baik
30.	Cukup menyenangkan walaupun kadang sedikit jenuh
31.	Menarik, karena bisa mengarahkan para siswa untuk memperhatikan pelajaran.

10. Apa kesulitan yang Anda hadapi selama belajar bahasa Jerman? Kesulitan dalam hal apa?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Saya kesulitan karena banyaknya bentuk-bentuk kata yang berbeda dan saya juga kesulitan dalam mengingatnya
2.	Kesulitannya saat saya tidak memahami arti dari bahasa Jerman itu
3.	Kesulitannya dalam hal kosakata, memahami akkusativ, dativ dan menghafal banyak artikel
4.	Kosakata yang masih kurang
5.	Kurang mengerti dengan kosakata yang semakin lama semakin sulit
6.	Mencari motivasi, vocabulary baru (asing), buku fotocopyan (pedas di mata)
7.	Dalam memahami kalimat dan artinya, karena salah mengartikan.
8.	Dalam hal membedakan akkusaiv, dativ, kata ganti kepemilikan.
9.	Biasanya arti kata, kosakata, buat kalimat kadang bingung. Soalnya jerman bukan bahasa sehari-hari.
10.	Kesulitan dalam menghafal kata-katanya.
11.	Kesulitan dalam mengenal kosa kata baru.
12.	Kesulitan saya dalam membedakan kosakata.
13.	Dalam memahami kosa katanya dan cara menyusun kalimat dengan benar.
14.	Kesulitannya dalam mempelajari kosakata yang baru.
15.	Dalam hal grammar, ada banyak kasus kalimat yang berbeda, dalam perlakuan subjek, objek, kaya kerja dll
16.	Kesulitan untuk menghafal kosa kata.
17.	Kesulitan dalam penghafalan
18.	Cukup kesulitan, dalam hal kosakata dan konjugasi
19.	Kesulitan dalam menghafalkan mengerti tentang kalimatnya.
20.	Kalau materi baru harus belajar nggak cuma sekali. Harus mendalami lagi gitu
21.	Kesulitan dalam mengerjakan tes
22.	Tata cara mengolah kata. Dan artikel dalam kata.
23.	
24.	Kesulitan saya pada saat membuat kalimat. Membedakan kalimat Akkusativ, Dativ, dan Nominativ
25.	Kesulitan kosakata & tata bahasa (grammar) Dativ, Narativ, Akkusativ, Konjugasi
26.	Kesulitan dalam menghafal kata
27.	Menulis kalimat, terkadang saya takut apakah kalimat saya benar atau tidak
28.	Kesulitan untuk menahan tawa dan menahan emosi

29.	Dalam mengingat kosakata
30.	Bahasa yang sedikit berbeda dan kita harus menghafalkan semuanya
31.	Kesulitan mengartikan dan menghafalkan kosakata.

11. Apakah guru membantu Anda dalam mengatasi kesulitan tersebut (pertanyaan no.6)?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Tidak, karena saya tidak pernah meminta
2.	Ya, jika kita bertanya beliau akan menjawab dan menjelaskannya
3.	Sudah dengan memotivasi saya kalau kita mau mencoba dan terus berusaha kita pasti akan bisa dan belajar menjadi menyenangkan
4.	Ya, guru kami sudah seperti sahabat. Jadi kami tidak akan segan untuk bertanya dan minta bantuan
5.	Ya
6.	Iya, selalu
7.	Ya
8.	Insyaallah iya ☺
9.	Ya
10.	Iya membantu walau cuma begitu
11.	Kadang ya kadang tidak
12.	Iya, karena sekaligus menambah pengetahuan
13.	Ya seperti jika bertanya, beliau menjawab dan lebih menjelaskan dan membantu UAS dengan memberi soal yang tidak terlalu sulit
14.	Iya sangat membantu
15.	Ya
16.	Sangat membantu
17.	Ya membantu
18.	Iya
19.	Kadang-kadang
20.	Pastinya
21.	Iya selalu membantu dengan sabar dan benar
22.	Ya
23.	
24.	Iya guru membantu. Jika belum paham tentang materi akan diajarkan kembali.
25.	Ya. Jika tidak bisa, Frau Rhea membantu
26.	Iya, membantu sekali
27.	Iya, Frau Rhea sangat memotivasi
28.	Pastinya
29.	Sangat-sangat membantu
30.	Ya
31.	Kadang mau membantu kadang tidak ☹

12. Bagaimanacara guru mengatasi kesulitan yang Anda hadapi?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Saya berusaha mengingat
2.	Kadang-kadang, kalau saya bisa memahaminya
3.	Memotivasi siswa memberi penjelasan ulang jika ada siswa yang belum mengerti akan materi yang diberikan
4.	Dengan menjelaskan lebih detail tentang hal yang kami tanyakan
5.	Memberikan contoh yang baik dan benar
6.	Dengan menjelaskan secara singkat dan jelas (?)
7.	Membantu dalam
8.	Menyuruh belajar
9.	Dijelaskan berulang-ulang sampai paham
10.	Dengan memberi penjelasan lagi, supaya lebih dipahami
11.	Pendekatan secara individu, kadang juga ditulis di kertas ulangan ☹
12.	Dengan cara memberi latihan lebih
13.	Menjelaskan lebih detail tentang hal yang menyulitkan
14.	Dalam mengatasinya guru menjelaskannya dengan metode yang mudah dipahami
15.	Menjelaskan apa yang belum dipahami
16.	Memberikan materi lebih dalam dan di ulang-ulang memberikan motivasi
17.	Dengan menerangkan ulang sampai paham
18.	Dengan memberikan solusi dan penjelasan secara lebih sampai bisa dimengerti
19.	Pendekatan yang dilakukan terhadap siswa secara intensif
20.	Dijelasin sedetail-detailnya (?). Dijelasin berulang-ulang
21.	Menuntun dengan pelan dan sabar
22.	Mengajari secara perlahan hingga siswa mengerti
23.	
24.	Dengan cara mengajarkan kembali materi yang sulit
25.	Dibantu dengan metode pendekatan /?. Frau bertanya secara langsung apa kita sudah bisa apa belum
26.	Membantu baik melalui dlm kelas/diluar/melalui pendekatan
27.	Menjelaskan materi yang kurang paham dan tentu saja memotivasi untuk belajar untuk meningkatkan nilai
28.	Jika itu kosakata, akan diberi teka-teki atau klu-klu untuk kita dan kita yang menjawab
29.	Memberi motivasi dan dorongan moril dan bintalan
30.	Menjelaskan kembali sampai kita mengerti
31.	Pendekatan yang sangat intensif yang dilakukan terhadap/kepada/per 1 siswa

13. Selama pembelajaran bahasa Jerman yang Anda ikuti di XI-IIS 2, Metode apa yang digunakan guru untuk mengajar bahasa Jerman? Bagaimana menurut Anda metode tersebut?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Dengan menggunakan banyak metode sehingga membuat saya bingung
2.	Mendengarkan penjelasan guru dan memberikan latihan soal-soal cukup baik, kadang membosankan
3.	Dengan latihan menjawab soal pada buku maupun fotokopian yang diberi, kadang juga dengan IT misal dengan menampilkan video berupa pembelajaran ataupun lagu/film dalam bahasa Jerman
4.	Menerangkan, mencatat, membuat interaksi lebih aktif
5.	Berbasis TIK, menyenangkan dan dapat mengurangi rasa bosan
6.	Mencari tahu dan menemukan sendiri dengan kata lain pembelajaran berpusat pada murid/siswa
7.	Terkadang memberi materi dengan cara biasa, ataupun melakukan game untuk meningkatkan kemampuan siswa, cukup menyenangkan.
8.	Guru yang menerangkan dan murid mendengarkan
9.	Kadang diberi video dijelaskan, dan beberapa kali berkelompok
10.	Dengan menggunakan metode dengan menggunakan tayangan video dan sebagainya. Mengasikkan kok jadi lebih mudah memahami
11.	Metode ICT, nyimak, mendengar dan membaca. Sangat baik & menarik
12.	Metode ceramah menggunakan IT dan metode ceramah. Sangat membantu dan tidak monoton
13.	Dengan metode mendengarkan penjelasan guru dan sering memberikan latihan soal. Cukup baik, tetapi terkadang membosankan.
14.	Dengan menggunakan metode yang berubah-ubah/berbeda-beda. Dan cukup menyenangkan
15.	Gabungan antara KTSP dan K.13. Berjalan lancar
16.	Metode ICT, membaca, menyimak game menyanyi. Sangat baik karena tidak membosankan
17.	Kegiatan belajar mengajar yang seperti biasanya guru menerangkan murid mendengarkan
18.	Guru menggunakan metode menjelaskan tapi kadang dan sering juga menyuruh siswa untuk berkelompok sesuai K-13. Menurut saya lebih bagus dengan metode menjelaskan saja daripada kerja kelompok.
19.	Menyimak, membaca, metode audio visual
20.	Pake media, menjelaskan
21.	Dengan metode audio visual. Menurut saya metode itu sangat menyenangkan karena kami selalu mengikuti apa yang kami tonton
22.	Dengan menggunakan buku, video, permainan dan slide power point

23.	
24.	Metode seperti menutarkan video materi, permainan teka-teki silang, permainan lempar jawab. Menurut saya metode tersebut menyenangkan
25.	Lisan, tulisan, audio visual, permainan
26.	Metode dengan memberikan kata-kata bijak/belajar dari pengalaman dan saya suka
27.	Menyenangkan berbagai materi dengan penayangan dalam/media proyektor dan juga game. Selain itu kita juga terkadang melihat film bersama
28.	Metode ceramah, penggunaan IT dan metode motivasi
29.	Metode ICT, menyimak, mendengarkan dan membaca. Sangat baik
30.	Metode dengan IT, audio visual, cukup membantu
31.	Meyimak, membaca, megartikan dan memahami. Baik

14. Apakah guru juga pernah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar bahasa Jerman? Bagaimana menurut Anda media tersebut?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Pernah, sangat menarik
2.	Pernah dengan memutar video tentang B. Jerman cukup menarik, karena terkadang menghibur kita yg bosan
3.	Sering cukup membantu saya karena jadi lebih memahami pelajaran
4.	Ya, menyenangkan media yang digunakan dapat digunakan sekaligus untuk refreshing
5.	Pernah menurut saya itu dapat meningkatkan wawasan siswa
6.	Menyenangkan (?)
7.	Ya, jika menggunakan media terkadang bingung
8.	Pernah menyenangkan
9.	Ya, beberapa kali. Buat enjoy kok, buat variasi pembelajaran jadi tidak bosan
10.	Pernah, asyik kok jadi gag begitu bosan
11.	Pernah dengan memutar beberapa video tentang bahasa Jerman. Sangat mendukung
12.	Pernah sangat membantu pembelajaran
13.	Pernah dengan menyetelkan video bahasa Jerman. Menarik, karena menghilangkan rasa bosan
14.	Iya menggunakan media dalam mengajar. Medianya sangat menarik
15.	Ya, efektif, menyenangkan dan memorable. Terutama lagu keine Zeit
16.	Pernah, sangat membantu
17.	Pernah, sangat mendukung pembelajaran
18.	Pernah sangat baik karena siswa tidak terlalu terfokus pada pembelajaran non-media. Dengan adanya media tsb siswa dapat mengetahui hal tambahan lainnya.
19.	Pernah, sangat menarik karena menyenangkan
20.	Sering. Lebih asik (kadang), lebih menarik (pastinya)

21.	Iya sangat membantu siswa dalam belajar
22.	Ya, sangat membantu agar siswa cepat mengerti
23.	
24.	Pernah menurut saya dengan menggunakan media, pembelajaran akan menjadi menarik dan menyenangkan
25.	Pernah, seru sebagai refreshing seperti video & lagu
26.	Menggunakan media video dengan seperti itu menurut saya dapat membantu menghafal kata-kata sulit
27.	Ya, menarik
28.	Pernah itu sangat membantu proses belajar
29.	Pernah, sangat mendukung
30.	Ya, lebih membantu dalam pelajaran
31.	Ya. Misalnya di memutar Video yang membantu memahami pelajaran. Baik

15. Apakah Anda pernah diajar menggunakan media permainan *schnell finden* dalam proses pembelajaran? Jika **pernah**, dalam pelajaran apa?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Belum pernah
2.	Belum pernah
3.	Belum
4.	Belum pernah
5.	Belum pernah
6.	Belum pernah, entah
7.	Seingat saya belum pernah
8.	Belum
9.	Tidak
10.	Belum pernah
11.	Pernah, Essen und Trinken
12.	Tidak pernah
13.	Belum pernah
14.	Belum pernah
15.	Belum pernah
16.	Belum pernah, namun ini akan diajari
17.	Belum
18.	Belum pernah
19.	Pernah, Jerman (essen und trinken)
20.	Belum
21.	Belum
22.	Belum
23.	
24.	Belum pernah

25.	Belum
26.	Pernah Bhs. Jerman
27.	Belum
28.	Tidak pernah, Frau mungkin lelah
29.	Belum pernah
30.	Tidak belum pernah
31.	Pernah, dalam pelajaran Essen und Trinken

16. Apa harapan Anda dengan diterapkannya media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Mungkin bisa membantu siswa semakin berkembang
2.	Kami tidak berharap apa-apa, karena kita belum pernah menggunakan media itu
3.	Saya belum pernah diajarkan dengan media tersebut
4.	-
5.	Saya dapat lebih banyak tau kosakata dalam bahasa Jerman
6.	Belum pernah
7.	Belum pernah
8.	Menambah kosakata dlm bahasa Jerman
9.	Menambah kosakata baru, memudahkan memahami bahasa Jerman
10.	Entah, karena belum pernah
11.	Membuat siswa menjadi tertantang
12.	Harapan saya dengan diterapkannya media tersebut lebih memudahkan saya untuk memahami materi.
13.	Kami tidak mengharapkan apa-apa, karena kami belum pernah merasakan media permainan tersebut
14.	Bisa melatih siswa untuk memperbanyak kosakata bahasa Jerman
15.	-
16.	Untuk bisa menghafal kosakata baru dalam bahasa Jerman
17.	Menambah penghafalan kosakata dalam bahasa Jerman
18.	-
19.	Mengajarkan kita untuk lebih cepat dalam menyelesaikan masalah, lebih mudah untuk memahami, menyenangkan
20.	Lebih mudah, memahami, menyenangkan
21.	-
22.	Lebih mudah untuk mempelajari bahasa Jerman
23.	
24.	-
25.	Biar seru
26.	Memudahkan penghafalan kosakata
27.	-

28.	Harapan saya, saya dapat bermain schnell finden seperti contoh :D
29.	Saya belum pernah baru akan diajari
30.	Lebih mudah memahami/ menghafalkan kosakata bahasa Jerman
31.	Membuat Kita lebih jeli dalam memiliki kosakata, tertantang

Contoh Angket I

Angket I

"Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Media Permainan *Schnell Finden* Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali"

Nama :
NIS :
No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan apa yang Anda alami!

1. Bagaimana pendapat Anda tentang bahasa Jerman?

Jawab:

Bahasa Jerman itu menyenangkan, awalnya saya kira mudah namun lama kelamaan belajar bahasa Jerman sulit dan harus teliti dan banyak menghafal.

2. Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran bahasa Jerman di kelas?

Jawab:

Pembelajaran bahasa Jerman di kelas menyenangkan dan tidak membosankan karena guru kita enjoy dengan kita.

3. Bagaimana minat Anda dalam belajar bahasa Jerman?

Jawab:

Semakin berminat untuk belajar bahasa Jerman karena saya ingin bisa belajar dan ingin tahu bahasa asing terutama bahasa Jerman.

4. Apakah Anda takut untuk berpendapat selama pembelajaran bahasa Jerman?

Jawab:

Tidak, namun jika saya benar-benar tidak tahu saya akan diam.

5. Apakah Anda takut untuk bertanya selama pembelajaran bahasa Jerman?

Jawab:

Tidak karena dengan bertanya saya bisa mengerti hal baru yang tidak saya mengerti.

6. Jika ditanya oleh guru dalam bahasa Jerman, apakah Anda berani untuk menjawab dalam bahasa Jerman juga?

Jawab:

Insya Allah jika saya mengerti dan percaya diri

7. Bagaimana prestasi belajar bahasa Jerman Anda?

Jawab:

Lumayan baik, namun kadang nilai saya di bawah 80 karena saat ulangan karena saya kurang teliti.

8. Apa motivasi Anda dalam belajar bahasa Jerman?

Jawab:

Bisa berbahasa Jerman dan pergi ke negara Jerman

9. Bagaimana pendapat Anda tentang cara guru bahasa Jerman Anda dalam mengajarkan bahasa Jerman?

Jawab:

Sangat baik dengan metode-metode yang di berikan
Sangat menyenangkan

10. Apa kesulitan yang Anda hadapi selama belajar bahasa Jerman? Kesulitan dalam hal apa?

Jawab:

Kesulitan untuk menghafalkan kata-kata.

11. Apakah guru membantu Anda dalam mengatasi kesulitan tersebut (pertanyaan no.6)?

Jawab:

Sangat membantu.

12. Bagaimanacara guru mengatasi kesulitan yang Anda hadapi?

Jawab:

Membaitan materi lebih dalam dan di ulang-ulang
Membaitan motivasi

13. Selama pembelajaran bahasa Jerman yang Anda ikuti di XI-IIS 2, Metode apa yang digunakan guru untuk mengajar bahasa Jerman? Bagaimana menurut Anda metode tersebut?

Jawab:

Metode ICT membaca menyimak game menyanyi
Sangat baik karena tidak membosankan

14. Apakah guru juga pernah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar bahasa Jerman? Bagaimana menurut Anda media tersebut?

Jawab:

Pernah. Sangat membantu

15. Apakah Anda pernah diajar menggunakan media permainan *schnell finden* dalam proses pembelajaran? Jika pernah, dalam pelajaran apa?

Jawab:

Belum pernah, namun ini akan diajari.

16. Apa harapan Anda dengan diterapkannya media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

Jawab:

Untuk bisa menghafal kosakata baru dalam bahasa Jerman

Angket I

"Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Media Permainan *Schnell Finden* Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali"

Nama :
 NIS :
 No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan apa yang Anda alami!

1. Bagaimana pendapat Anda tentang bahasa Jerman?

Jawab: Menurut saya, bahasa Jerman dengan bahasa lain mempunyai kerumitan, namun bahasa Jerman di kelas lebih dimudahkan.

2. Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran bahasa Jerman di kelas?

Jawab: Sangat menarik, santai dalam pelajaran dan serius dalam penyampaian materi.

3. Bagaimana minat Anda dalam belajar bahasa Jerman?

Jawab: Pada awalnya saya sangat minat, namun saat materi semakin sulit minat saya cenderung turun.

4. Apakah Anda takut untuk berpendapat selama pembelajaran bahasa Jerman?

Jawab: Tidak, karena guru dan murid lain saling menghargai pendapat.

5. Apakah Anda takut untuk bertanya selama pembelajaran bahasa Jerman?

Jawab: Tidak, karena guru dan murid lain yang lebih bisa dan mengerti tidak sungkan untuk membantu.

6. Jika ditanya oleh guru dalam bahasa Jerman, apakah Anda berani untuk menjawab dalam bahasa Jerman juga,?

Jawab:

Iya, jika saya memahami, saya akan menjawab dalam bahasa Jerman

7. Bagaimana prestasi belajar bahasa Jerman Anda?

Jawab:

Cenderung kurang, karena cenderung rumit bag. saya.

8. Apa motivasi Anda dalam belajar bahasa Jerman?

Jawab:

Untuk menambah pengetahuan tentang bahasa dan menambah ketrampilan dalam melanjutkan ke kuliah.

9. Bagaimana pendapat Anda tentang cara guru bahasa Jerman Anda dalam mengajarkan bahasa Jerman?

Jawab:

Sangat baik, karena penyampaian materi sangat kreatif dan tidak monoton

10. Apa kesulitan yang Anda hadapi selama belajar bahasa Jerman? Kesulitan dalam hal apa?

Jawab:

Kesulitan saya dalam membedakan kosa-kata

11. Apakah guru membantu Anda dalam mengatasi kesulitan tersebut (pertanyaan no.6)?

Jawab:

Iya, karena sekaligus menambah pengetahuan

12. Bagaimanacara guru mengatasi kesulitan yang Anda hadapi?

Jawab:

Dengan cara memberi latihan lebih

13. Selama pembelajaran bahasa Jerman yang Anda ikuti di XI-IIS 2, Metode apa yang digunakan guru untuk mengajar bahasa Jerman? Bagaimana menurut Anda metode tersebut?

Jawab:

Metode ceramah menggunakan IT dan metode ceramah.
Sangat membantu dan tidak monoton

14. Apakah guru juga pernah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar bahasa Jerman? Bagaimana menurut Anda media tersebut?

Jawab:

Pernah. Sangat membantu pembelajaran

15. Apakah Anda pernah diajar menggunakan media permainan *schnell finden* dalam proses pembelajaran? Jika pernah, dalam pelajaran apa?

Jawab:

Tidak pernah.

16. Apa harapan Anda dengan diterapkannya media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

Jawab:

Harapan saya dengan diterapkannya media tersebut lebih memudahkan saya untuk memahami materi.

Angket II

“Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui Media Permainan Schnell Finden”

Nama :

NIS :

No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan apa yang Anda alami!

1. Bagaimana pendapat kalian dengan diterapkan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman?

.....

2. Apakah kalian lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Jerman setelah diterapkan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman?

.....

3. Masih adakah kesulitan yang kalian alami pada pembelajaran penguasaan kosakata setelah diterapkan media permainan *schnell finden* bahasa Jerman?

.....

4. Apakah kalian lebih menguasai materi yang disampaikan guru dengan diterapkan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman?

.....

5. Apakah penggunaan media permainan *schnell finden* lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata kalian?

.....
.....
.....

6. Apa harapan kalian dengan diterapkan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman?

.....
.....
.....

Hasil Angket II

“Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui Media Permainan Schnell Finden”

1. Bagaimana pendapat kalian dengan diterapkan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Cukup mengesankan membuat belajar kosakata dalam bahasa Jerman menjadi lebih mudah
2.	Sangat menyenangkan dan mengasyikan
3.	Sangat menarik dan mudah dipelajari
4.	Sangat menarik dan seru. Dengan metode tersebut, siswa jadi lebih aktif dan senang dengan pelajaran bahasa Jerman
5.	Menyenangkan, menambah kosakata dan melatih otak agar bekerja lebih cepat
6.	Media permainan schnell finden terbukti efektif dalam pembelajaran kosakata
7.	Sangat menarik dan menyenangkan karena membuat siswa lebih bisa dalam kosakata B. Jerman dan membuat siswa aktif
8.	Sangat menyenangkan
9.	Sangat seru, karena harus berebutan untuk menulis dan menyusun kata sebanyak-banyaknya
10.	Bagus, sangat mendukung pembelajaran, seru juga
11.	Seru, soalnya bisa lari-lari kemana-mana, karena bisa diskusi kelompok
12.	Sangat membantu dalam menambah kosakata
13.	Menarik, menambah kosakata
14.	Semakin banyak menemukan kosakata baru dalam bahasa Jerman
15.	Memaksa kita untuk berkompetesi sehingga kita menjadi aktif dalam belajar Bhs. Jerman
16.	Sangat menarik bisa meningkatkan kreatifitas kosakata bahasa Jerman
17.	Seru dan menarik
18.	Bagus dan mengasyikan
19.	Menyenangkan dan lebih santai dalam pembelajaran
20.	Sangat membantu dalam pembelajaran dan bisa menambah kecepatan berpikir
21.	Sangat menyenangkan dan dapat melatih siswa dalam merangkai kalimat dengan cepat
22.	Lebih mempermudah dalam pembelajaran B. Jerman
23.	
24.	Menurut saya dapat menambah kosakata bhs. Jerman juga terdapat menambah kecepatan dalam berpikir
25.	Seru buat refreshing sambil belajar
26.	Menurut saya pembelajaran seperti ini menarik karena kita tidak hanya belajar tentang 1 hal tapi banyak hal
27.	Menyenangkan dan menarik karena pembelajaran yang dikombinasikan dengan

	permainan memberikan semangat dan suasana yang menarik
28.	Sangat membantu siswa dalam mengingat dan aktif dalam berbahasa Jerman
29.	Dapat mengasah kemampuan, kekompakan dan kreativitas
30.	Seru, menyenangkan
31.	Menyenangkan dan lebih santai dalam pembelajaran. Melatih kreativitas juga

2. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan keaktifan kalian dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Iya, karena kita menyusun kata dengan huruf yang disediakan
2.	Ya bisa
3.	Iya, karena dapat menambah motivasi anak untuk lebih menghafal banyak kosakata
4.	Ya, tentu. Karena memang hal itu yang dikedepankan dalam <i>schnell finden</i> . Secara langsung/pun tidak langsung, siswa akan dapat banyak pembelajaran kosakata
5.	Bisa
6.	Ya, dan sudah terbukti dengan partisipasi siswa yang semakin meningkat dalam KBM
7.	Ya, karena kita harus menghafalkan kalimat dari teks yg diberikan dan membuat teringat dg kosakata lainnya
8.	Iya
9.	Ya, karena harus menghafal dan mengerti bagaimana penulisan katanya
10.	Iya, karna kita dilatih untuk bergerak cepat serta dapat meningkatkan kekompakan
11.	Tentu saja iya, karena kita bisa langsung mencari kata yang kita butuhkan
12.	Iya, karena kami menjadi lebih aktif
13.	Ya karena kita dapat menambah kosakata dan kecepatam dalam menemukan kata
14.	Iya, karena dilakukan dengan cepat untuk menemukan kosakata
15.	Ya
16.	Iya, dapat lebih aktif dalam kerja kelompok dan berdiskusi
17.	Dapat karena mengasah kita untuk berpikir cepat
18.	Iya
19.	Iya, karena lebih menyenangkan dan tidak tegang
20.	Bisa
21.	Iya, karena semua siswa diharapkan mempunyai beberapa kata yang dapat digabungkan dengan siswa yang lain
22.	Ya, kita dapat aktif dalam berdiskusi
23.	
24.	Menurut saya iya
25.	Dapat

26.	Iya dengan adanya permainan ini keaktifan, kreatifitas siswa meningkat dgn sendirinya
27.	Ya, karena dalam permainan schnell finden menuntut kita menghafal kosakata baru untuk membuat kalimat
28.	Ya sangat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran kosakata
29.	Sangat bisa
30.	Ya, karena permainan tersebut menuntut keaktifan kita
31.	Ya, karena kita dilatih kreatif dan aktif

3. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman kalian?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Mungkin saja
2.	Ya, bisa
3.	Iya, karena semakin banyak kosakata yang dipelajari
4.	Ya, dengan sesuatu yang menyenangkan seperti schnell finden, kosakata akan lebih banyak diterima otak dengan lebih mudah
5.	Iya
6.	Bisa saja
7.	Bisa jadi, karena siswa harus aktif dan tahu kosakata B. Jerman
8.	Iya, insyaallah
9.	Ya, kita mengerti banyak kosakata baru dan melatih menghafal dan memahami penulisan dalam bahasa Jerman
10.	Iya, bisa menambah kosakata
11.	Insyaallah
12.	Iya, karena dengan schnell finden dapat menambah kosakata
13.	Ya, karena dengan menambahnya kosakata maka akan meningkatkan prestasi siswa juga
14.	Iya, kita dapat menghafal banyak kosakata bahasa Jerman
15.	Ya
16.	Iya, karena sangat membantu kita dalam menghafalkan kosakata bahasa Jerman
17.	Bisa
18.	Iya dengan lebih diperdalam mempelajarinya
19.	Iya, karena dapat memperlancar dalam pembelajaran
20.	Bisa
21.	Iya, karena siswa dapat menemukan kosakata baru
22.	Ya, karena lebih mudah dipahami dan dipelajari
23.	
24.	Menurut saya iya karena dengan metode itu dapat mengetahui banyak kosakata
25.	Bisa karena schnell finden juga untuk menemukan kata

26.	Menurut saya iya
27.	Iya, karena dapat menghafal & mengetahui kosakata baru
28.	Iya sangat membantu
29.	Sangat bisa
30.	Ya, karena dapat menambah kosakata kita
31.	Ya, karena dapat menambah banyak kosakata yang nantinya akan memperlancar pembelajaran

4. Apakah kesulitan yang kalian alami dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat teratasi dengan media permainan *schnell finden*?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Beberapa kesulitan dapat teratasi
2.	Cukup teratasi, karena bisa menambah kosakata
3.	Tidak juga, karena problem saya adalah dalam berbicara dengan bahasa Jerman
4.	Tidak seluruhnya. Ada beberapa hal yang tidak teratasi seperti tata bahasa yang kurang dimengerti
5.	Iya
6.	Beberapa iya, tapi tidak semuanya
7.	Mungkin
8.	Mengingat kata-kata yang akan disusun
9.	Mengerti bagaimana penulisan katanya
10.	Ada sih tapi lupa
11.	Iya, karena dapat berdiskusi dan bekerja sama dengan teman
12.	Iya ,Kesulitan dalam bahasa Jerman lebih teratasi
13.	Iya ,Bisa jadi
14.	Iya, karena dengan metode ini lebih menarik dan mudah dipahami
15.	Iya tapi belum semua teratasi terutama dalam memahami grammar
16.	Iya, pembelajaran lebih mudah diterima dan dipahami
17.	Tidak, karena permainan schnell finden menggunakan ingatan
18.	Kosakata dengan susunan huruf yang sulit diingat
19.	Iya, karena kita lebih bisa memahami kosakata bahasa Jerman dan dalam menghafalnya
20.	Iya
21.	Iya, karena dengan permainan tersebut dapat melatih siswa dalam memecahkan masalah
22.	Ya, pembelajaran menjadi lebih mudah
23.	
24.	Ada yang bisa teratasi ada yang tidak
25.	Mengeja kata agak (masih) belum lancar
26.	Iya, karena kita bisa lebih mudah mempelajarinya dng media tsb

27.	Bisa
28.	Kesulitannya yaitu menghafal secara detail ejaan yang akan ditulis
29.	Sulit mengingat
30.	Sedikit
31.	Ya, karena mudah menyerap/memahami materi

5. Apakah kalian lebih menguasai materi yang disampaikan guru dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Mungkin saja
2.	Cukup menguasai
3.	Iya
4.	Tidak juga, banyak metode lain yang juga menyenangkan dan mempermudah pengertian materi, contoh : mendongeng, belajar lewat lagu dll
5.	Iya
6.	Tergantung para siswa, akan tetapi secara keseluruhan hal ini dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi
7.	Cukup menguasai, karena bisa teringat dg kosakata yg dipelajari atau teringat saat permainan
8.	Tidak terlalu
9.	Ya
10.	Iya lumayan, jadi lebih bervariasi
11.	Iya
12.	Iya, karena bisa lebih mengerti materi yang disampaikan
13.	Ya, karena lebih bervariasi
14.	Iya, karena pembelajaran dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran
15.	Ya
16.	Iya, pembelajaran menjadi lebih mudah daripada teori saja
17.	Bisa jadi, tapi tidak terlalu
18.	Iya, cukup
19.	Iya
20.	Ya
21.	Iya
22.	Ya. Materi lebih mudah dikuasai daripada hanya dengan teori saja
23.	
24.	Iya karena metode tersebut menarik
25.	Sedikit
26.	Iya sedikit demi sedikit
27.	Ya, karena dalam pembelajaran bervariasi
28.	Iya, karena lebih menarik, metode pembelajarannya

29.	Belum terlalu
30.	Ya, karena kita lebih cepat memahinya
31.	Ya

6. Apa saran kalian untuk perbaikan pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Menggunakan metode-metode lain dalam belajar bahasa Jerman
2.	Lebih sering menggunakan media schnell finden
3.	Tetap menerapkan permainan schnell finden
4.	Sebaiknya, banyak dilakukan kegiatan yang menyenangkan berbasis penguasaan kosakata, seperti menganalisis film,dll
5.	Lebih sering menggunakan media permainan schnell finden
6.	Lebih banyak kosakata yang dikenalkan, lebih terpadu dan berkelanjutan
7.	Dengan permainan schnell finden, selain kegiatan ini menyenangkan juga membantu penguasaan kosakata
8.	Mungkin melalui permainan lain, selain schnell finden
9.	Lebih menggunakan metode yang asyik agar tidak mudah jenuh
10.	Lebih ditingkatkan lagi
11.	Lebih ditambah waktu dalam permainan schnell finden
12.	Pembelajaran dibuat lebih menarik
13.	Lebih ditingkatkan dalam belajar bahasa Jerman terutama kosakata
14.	Lebih menarik dan mudah untuk dipahami
15.	Dibuat lebih menarik sehingga minat belajar meningkat
16.	Lebih menarik dan mudah untuk dihafalkan dan dipahami
17.	Agar lebih menarik & mudah dipahami
18.	Lebih giat dan memahaminya
19.	Pembelajaran diluar ruangan agar kita tidak jenuh dalam ruangan. Pembelajarn dari yang mudah menjadi lebih sulit
20.	Supaya dalam pembelajaran b. Jerman sesekali menggunakan schnell finden
21.	Lebih menyediakan alpabet dalam jumlah yang banyak
22.	Pembelajaran dibuat lebih menarik dan efektif
23.	
24.	Lebih banyak variasinya
25.	Dengan metode bermain/menghafal dengan bernyanyi
26.	Lebih mengenal pribadi siswa dan mengetahui apa yang menjadi kendala dlm belajar. Trimakasih !
27.	Lebih ditingkatkan lagi terutama dengan kosakata baru
28.	Lebih sering bermain schnell finden
29.	Lebih serius dan lebih intensif
30.	Menggunakan metode permainan agar mudah diterima
31.	Pembelajarannya berproses. Dari kosakata umum menjadi yang lebih tinggi/rumit.

Contoh Hasil Angket II

Angket II

"Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Media Permainan *Schnell Finden*
Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali"

Nama :
NIS :
No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan apa yang Anda alami!

1. Bagaimana pendapat kalian dengan diterapkan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
Sangat Menarik, bisa meningkatkan kreatifitas kosakata bahasa Jerman.
2. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan keaktifan kalian dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
Iya, dapat lebih aktif dalam kerja kelompok dan berdiskusi.
3. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman kalian?
Iya karena sangat membantu kita dalam menghafalkan kosakata bahasa Jerman.
4. Apakah kesulitan yang kalian alami dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat teratasi dengan media permainan *schnell finden*?
Iya, pembelajaran lebih mudah di terima dan dipahami.
5. Apakah kalian lebih menguasai materi yang disampaikan guru dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
Iya, Pembelajaran menjadi lebih mudah daripada teori saja.
6. Apa saran kalian untuk perbaikan pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
lebih menarik dan mudah untuk dihafalkan dan dipahami.

Angket II

"Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Media Permainan *Schnell Finden*
Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali"

Nama :
NIS :
No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan apa yang Anda alami!

1. Bagaimana pendapat kalian dengan diterapkan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
Semakin banyak menemukan kosa kata baru dalam bahasa Jerman.
2. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan keaktifan kalian dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
Iya, karena dilakukan dengan cepat untuk menemukan kosa kata.
3. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman kalian?
Iya, kita dapat menghafal banyak kosa kata bahasa Jerman.
4. Apakah kesulitan yang kalian alami dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat teratasi dengan media permainan *schnell finden*?
Iya, karena dengan metode ini lebih menarik dan mudah dipahami.
5. Apakah kalian lebih menguasai materi yang disampaikan guru dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
Iya, karena pembelajaran dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran.
6. Apa saran kalian untuk perbaikan pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
lebih menarik dan mudah untuk dipahami.

Angket III

“Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui Media Permainan Schnell Finden”

Nama :

NIS :

No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan apa yang Anda alami!

1. Bagaimana pendapat kalian dengan diterapkan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

.....

2. Apakah kalian lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Jerman setelah diterapkan media permainan *schnell finden* ?

.....

3. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan keaktifan kalian dalam pembelajaran bahasa Jerman?

.....

4. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman kalian?

.....

5. Apakah kalian lebih menguasai materi yang disampaikan guru dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

.....
.....
.....

6. Apa saran kalian untuk perbaikan pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

.....
.....
.....

Hasil Angket III

“Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui Media Permainan Schnell Finden”

7. Bagaimana pendapat kalian dengan diterapkan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Mudah untuk menghafal kata-kata bahasa Jerman
2.	Cukup menyenangkan, karena bisa menambah kosakata baru
3.	Sangat menyenangkan karena menuntut siswa untuk mengingat banyak kata dan adu cepat dalam penyusunan kata
4.	Cukup menarik
5.	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat menambah banyak kosakata baru
6.	Menyenangkan dan terlihat siswa sangat partisipatif
7.	Menyenangkan
8.	Menyenangkan saya tertarik dengan permainan Schnell finden
9.	Mengasyikkan, lebih mudah memahaminya
10.	Seru sih, tapi masih banyak yang curang
11.	Seru, asyik dan menarik. Menambah semangat belajar
12.	Sangat membantu dalam menguasai kosakata
13.	Menarik, karena menambah kosakata bahasa Jerman
14.	Iya, akan lebih menarik
15.	Upaya yang bagus untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar Bahasa Jerman
16.	Sangat menarik
17.	Sangat seru dan menarik
18.	Menarik dan menyenangkan, selain bisa menambah kosakata juga dapat membentuk kekompakan
19.	Sangat menarik, karena kita bisa santai dalam belajar bahasa jerman. Sersan (serius tapi santai)
20.	Sangat membantu dalam menemukan kosakata bhs. Jerman
21.	Bagus, untuk meningkatkan ingatan terhadap kosakata
22.	Lebih mudah untuk menguasai kata-kata dlm bhs Jerman
23.	
24.	Baik untuk menambah kosakata bahasa Jerman
25.	Bagus, bisa belajar sambil bermain
26.	Sangat menarik
27.	Menyenangkan sangat menarik. Karena sebelumnya belum pernah
28.	Membantu saya dalam memperbanyak kosakata

29.	Sangat baik
30.	Seru menarik
31.	Menyenangkan

8. Apakah kalian lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Jerman setelah diterapkan media permainan *schnell finden* ?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Iya sedikit
2.	Cukup tertarik
3.	Iya, karena dapat lebih menghafal kata
4.	Ya, sebenarnya menyenangkan, tapi jika dilakukan secara terus menerus bisa membosankan
5.	Ya
6.	Tidak
7.	Tidak terlalu
8.	Iya. Karena itu membuat pelajaran tidak monoton
9.	Ya
10.	Ya, tertarik
11.	Ya, karena jadi semangat
12.	Iya
13.	Lumayan (lebih tertarik). Karena menggunakan metode yang tidak monoton
14.	Iya, karena bisa lebih aktif
15.	Ya
16.	Iya. Lebih menyenangkan dan tidak membosankan
17.	Tertarik tetapi tidak selalu menggunakannya
18.	Iya tetapi tidak/jangan sesering mungkin
19.	Iya
20.	Ya
21.	Iya
22.	Ya. Karena lebih mudah dan menarik
23.	
24.	Iya, karena seru
25.	Sangat tertarik
26.	Iya
27.	Ya tertarik, karena disamping belajar ada game kekompakan. Tetapi jangan terus menerus
28.	Iya tertarik
29.	Iya
30.	Ya, tapi jika terlalu sering, akan bosan juga
31.	Ya, karena lebih mudah mengerti materi

9. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan keaktifan kalian dalam pembelajaran bahasa Jerman?

Peserta didik	yaJawaban Responden
1.	Ya cukup efektif
2.	Ya
3.	Iya tentu saja, karena masing-masing dari kami dituntut untuk dapat bekerja sama dalam tim yang solid
4.	Ya, mau tidak mau harus aktif, supaya bisa memunculkan kerja sama yang baik
5.	Ya
6.	Ya, dan sudah terbukti
7.	Ya, cukup membantu dlm meningkatkan keaktifan
8.	Iya, agar tidak jenuh dengan belajar biasa
9.	Ya, karena siswa berebut untuk mencari kalimat sebanyak mungkin
10.	Ya
11.	Tentu, karena saling berlomba-lomba mendapat nilai baik
12.	Iya
13.	Ya. Karena termotivasi untuk lebih banyak mengetahui arti kosakata Jerman
14.	Iya, tentu
15.	Ya
16.	Sangat. Karena kita senang dan tertantang untuk menyelesaikan permainan ini
17.	Bisa
18.	Iya
19.	Iya
20.	Ya
21.	Iya
22.	Ya, karena kita harus bekerja sama dengan teman
23.	
24.	Iya, karena kita dituntut untuk aktif
25.	Ya dapat karena <i>schnell finden</i> semua teman-teman belajar menemukan kata & menyusun di papan tulis
26.	Iya karena kita belajar cekatan untuk menulis kosakata
27.	Ya
28.	Iya, sangat meningkatkan keaktifan
29.	Menurut saya iya
30.	Ya, karena kita dituntut untuk aktif, jadi kita harus aktif
31.	Ya

10. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman kalian?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Iya, sedikit
2.	Ya
3.	Iya bisa, karena permainan ini menuntut siswa untuk menghafal, mengingat, serta menyusun banyak kata
4.	Ya, hanya saja jika dilakukan terlalu sering justru menurunkan minat siswa untuk mengingat kosakata
5.	Ya
6.	Mungkin saja
7.	Ya
8.	Relativ. Tergantung individu masing-masing, untuk saya sendiri lebih menambah kosakata
9.	Ya, kosakata bertambah banyak
10.	Ya
11.	Iya
12.	Iya
13.	Tergantung
14.	Iya, karena dapat lebih banyak dalam memahami kosakata bahasa Jerman
15.	Ya
16.	Tentunya
17.	Tergantung orang masing-masing karena cara meningkatkan prestasi orang berbeda-beda
18.	Iya
19.	Iya bisa
20.	Ya
21.	Bisa iya bisa tidak
22.	Ya
23.	
24.	Iya, karena kosakata akan bertambah
25.	Kadang-kadang
26.	Iya
27.	Ya, karena dalam permainan tersebut kita dituntut untuk menghafal
28.	Iya, karena permainan tersebut selalu mengingatkan kosakata
29.	Iya
30.	Ya, karena kosakata kita lebih banyak
31.	Ya, karena dalam permainan tersebut terdapat kosakata baru

11. Apakah kalian lebih menguasai materi yang disampaikan guru dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

Peserta	Jawaban Responden
---------	-------------------

didik	
1.	Iya, menjadi mudah dipahami
2.	Ya
3.	Belum terlalu tapi setidaknya dalam setiap permainan saya bisa menghafal beberapa kosakata baru
4.	Tidak juga. Jika dilakukan selang seling dengan video, diterangkan, musik dll akan lebih efektif
5.	Ya
6.	Tidak, cara yang orthodox lebih efektif
7.	Ya, lumayan
8.	Tidak terlalu. Saya lebih suka dijelaskan guru, tapi schnell finden dapat digunakan untuk selingan
9.	Ya
10.	Ya
11.	Kadang, soalnya kadang tidak
12.	Iya
13.	Ya
14.	Iya, karena lebih menarik
15.	Ya
16.	Iya. Dengan itu kita lebih mudah menghafal kosakata bahasa Jerman.
17.	Iya
18.	Iya
19.	Iya
20.	Ya
21.	Iya
22.	Ya, lebih mudah menguasai
23.	
24.	Tidak juga
25.	Bisa sedikit
26.	Iya
27.	Iya
28.	Iya
29.	Iya
30.	Ya. Tapi tidak semua
31.	Ya

12. Apa saran kalian untuk perbaikan pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

Peserta didik	Jawaban Responden
1.	Lebih sering dilakukan agar lebih cepat memahami kosakata dalam bahasa Jerman
2.	Lebih dikembangkan lagi supaya lebih mudah dipahami

3.	Lebih memperdalam (?) maksudnya membuat inovasi lagi dalam metode-metode yang ada, membuat permainan baru
4.	Sebaiknya, menggunakan banyak metode menarik secara selang-seling
5.	Dengan memberikan tempat menulis bagi setiap kelompok (per kelompok diberi 1 ruang untuk menulis)
6.	Lebih disempurnakan secara sistem agar lebih efektif dan efisien
7.	Lebih bervariasi dalam pemberian pelajaran, menurut saya dengan lagu atau permainan lebih mudah diterima
8.	Diberikan soal-soal tentang kosakata bhs Jerman lebih banyak
9.	Bacaan jangan terlalu rumit ya
10.	Ya sudah baik, ditingkatkan lagi supaya enggak pada bosan jadinya
11.	Tambah permainan dalam pembelajaran ☺
12.	Lebih memudahkan dalam penyampaian kosakata dan lebih kreatif dalam penyampaian materi/kosakata
13.	Dibuat lebih asyik lagi
14.	Diterapkan metode lain yang lebih menarik
15.	Dengan memuaskan cara mengajar agar siswa tdk jenuh dan bersemangat dlm mempelajari bahasa Jerman
16.	Di buat permainan seperti schnell finden dan lebih menarik lagi
17.	Dengan cara lain yang lebih seru
18.	Lebih banyak latihan speaking
19.	Lebih dibanyakin schnell finden
20.	Pembelajaran dibuat lebih seru
21.	Membuat permainan selain schnell finden
22.	Lebih bervariasi
23.	
24.	Dibuat metode lebih menarik & bervariasi
25.	Belajar sambil bermain
26.	Sering-sering menemukan strategi baru utk pembelajaran
27.	Diterapkan metode yang dapat membuat semangat & menarik
28.	Gamenya diperbanyak, agar tidak jenuh
29.	Lebih diaktifkan dan di kreatifkan
30.	Lebih bervariasi permainannya, menggunakan media dengan audio mungkin
31.	Bacaan/materi permainan schnell finden adalah bacaan yang mudah dimengerti

Contoh Hasil Angket III

Angket III

"Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Media Permainan *Schnell Finden* Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali"

Nama :
 NIS :
 No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan apa yang Anda alami!

1. Bagaimana pendapat kalian dengan diterapkan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
 Lebih mudah untuk menguasai kata-kata dlm bahasa Jerman.
2. Apakah kalian lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Jerman setelah diterapkan media permainan *schnell finden*?
 Ya. Karena lebih mudah dan menarik.
3. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan keaktifan kalian dalam pembelajaran bahasa Jerman?
 Ya. Karena kita harus bekerja sama dengan teman.
4. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman kalian?
 Ya.
5. Apakah kalian lebih menguasai materi yang disampaikan guru dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
 Ya, lebih mudah menguasai.
6. Apa saran kalian untuk perbaikan pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
 Lebih bervariasi.

Angket III

"Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Media Permainan *Schnell Finden*
Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali"

Nama : Aprilia Lilis Wulandari
NIS :
No. Absen : 03

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan apa yang Anda alami!

1. Bagaimana pendapat kalian dengan diterapkan media permainan *schnell finden* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
Sangat menyenangkan karena menuntut siswa untuk mengingat banyak kata dan adu cepat dalam penyusunan kata
2. Apakah kalian lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Jerman setelah diterapkan media permainan *schnell finden*?
Iya karena lebih dapat lebih menghafal kata
3. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan keaktifan kalian dalam pembelajaran bahasa Jerman?
Iya tentu saja, karena masing-masing dari kami dituntut untuk dapat bekerja sama dalam tim yang solid
4. Menurut kalian apakah dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman kalian?
Iya bisa, karena permainan ini menuntut siswa untuk menghafal, mengingat, serta menyusun banyak kata
5. Apakah kalian lebih menguasai materi yang disampaikan guru dengan diterapkan media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
Belum terlalu tapi setidaknya dalam setiap permainan saya bisa menghafal beberapa kosakata baru
6. Apa saran kalian untuk perbaikan pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
Lebih memperdalam (?) maksudnya membuat inovasi bagi dalam metode-metode yang ada, membuat permainan baru

LAMPIRAN 7

CATATAN LAPANGAN PENELITIAN

“Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali melalui Media Permainan Schnell Finden”

Catatan Lapangan 1

Agenda : 1. Ijin Pelaksanaan penelitian
2. Meminta kelas

Pelaksanaan : Sabtu, 7 Februari 2015

Waktu : 09.00-11.00

Tempat : Ruang Guru dan Lab. Kimia

Peneliti datang ke sekolah pukul 08.70 untuk bertemu Herr Parja selaku pengampu guru bahasa Jerman. Ketika peneliti datang Herr Parja masih mengajar di kelas. Kemudian peneliti menunggu di depan ruang guru. Setelah pelajaran selesai Herr Parja menemui peneliti. Peneliti menjelaskan maksud kedatangan ke sekolah dan beliau menerima dengan senang hati jika ingin melakukan penelitian di sekolah ini. Herr Parja menanyakan tentang judul dan persiapan untuk penelitian yang akan dilaksanakan. Peneliti menjelaskan dan beliau memberi kebebasan peneliti untuk memilih kelas tetapi beliau menyarankan agar peneliti untuk meneliti kelas XI untuk penguasaan kosakata karena kelas X materinya masih sedikit dan kelas XII akan segera UAN. Akhirnya peneliti diajak untuk bertemu guru pengampu bahasa Jerman kelas XI yaitu Frau Rhea. Jadi, disekolah ini terdapat 2 guru bahasa Jerman yaitu Herr Parja dan Frau Rhea. Herr Parja mendapat jam untuk mengajar kelas X dan kelas XII sedangkan Frau Rhea mengajar kelas XI. Saat itu Frau Rhea sedang berada di Lab Kimia bersama temanya sedang membimbing salah satu peserta didik yang akan mengikuti olimpiade nasional bahasa Jerman. Kemudian Frau Rhea menemui peneliti yang sudah menunggu diluar bersama Herr Parja. Herr Parja menjelaskan bahwa peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas di kelas XI dan Herr Parja memberikan waktu Frau Rhea dan peneliti untuk berdiskusi lebih lanjut karena beliau harus segera kembali mengajar. Peneliti menjelaskan mengenai media yang akan digunakan untuk penelitian dan meminta saran kelas yang bisa diteliti. Frau Rhea menyarankan untuk peneliti mengambil kelas XI IIS 2 karena dilihat dari nilainya kelas ini masih belum maksimal untuk penguasaan kosakata. Akhirnya Peneliti dan Frau Rhea sepakat dan mengambil kelas XII IIS 2.

Catatan Lapangan 2

Agenda : Koordinasi dengan Frau Rhea mengenai Materi
 Pelaksanaan : 16 Maret 2015
 Waktu : 11.00-12.00
 Tempat : Ruang Guru

Peneliti datang ke sekolah pukul 10. 55 WIB kemudian langsung ke ruang guru untuk bertemu dengan Frau Rhea. Frau Rhea memberikan silabus dan daftar nilai untuk kelas XI IIS 2 kemudian peneliti membahas bersama materi yang akan digunakan untuk penelitian. Pada awalnya peneliti diberikan untuk mempersiapkan satu bab materi saja mengenai *meine Famillie* akan tetapi agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang akan dikenai tindakan Frau Rhea menambahkan materi satu lagi yaitu *Essen und Trinken*. Untuk kedua materi ini Frau Rhea menyarankan untuk mencari teks yang panjang agar banyak menambah perbendaharaan kosakata peserta didik. Peneliti menerima semua saran yang diberikan.

Catatan Lapangan 3

Agenda : 1. Menyebarkan angket
 2. Konsultasi Teks untuk penelitian
 Pelaksanaan : Sabtu, 21 Maret 2015
 Waktu : 10.15-12.15
 Tempat : Kelas XI IIS 2

1. Peneliti datang pukul 10.00 kemudian menemui Frau Rhea di ruang guru. Setelah bel berbunyi tanda pergantian jam kami bergegas untuk masuk kelas XI IIS 2.
2. Pada hari itu karena ada rapat mengenai persiapan ujian nasional jadi jam untuk pelajaran dikurangi banyak dan peserta didik pulang lebih awal sehingga pada saat itu peneliti hanya bisa membagikan angket belum bisa melaksanakan tindakan.
3. Peneliti bersama Frau Rhea masuk kedalam kelas, peserta didik masih banyak yang berada diluar karena memang sehabis jam istirahat. Setelah semua peserta didik masuk peneliti membagi angket kepada 30 peserta didik.
4. Para peserta didik mengisi angket dengan tenang dan bertanya beberapa yang mereka tidak mengerti maksud pertanyaan dalam angket.
5. Setelah selesai pengisian angket Frau Rhea menyuruh peserta didik untuk mengumpulkan ke depan dan bersiap-siap pulang kerumah.

6. Frau Rhea meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa pada saat itu yang memimpin adalah Bimo. Setelah selesai Frau Rhea mengucapkan salam “auf Wiedersehen!”.
7. Setelah keluar dari kelas Peneliti bersama Frau Rhea menuju ke ruang Frau Rhea untuk konsultasi teks yang akan digunakan untuk penelitian.
8. Peneliti memberikan 6 teks terkait tema *Familie* dan 4 teks terkait tema *Essen und Trinken* kemudian Frau Rhea memilih 3 teks untuk masing-masing tema yang akan digunakan untuk penelitian .

Catatan Lapangan 4

Agenda : Pelaksanaan tindakan 1 Siklus 1
 Pelaksanaan : Kamis, 26 Maret 2015
 Waktu : 12.30-14.00
 Tempat : Kelas XI IIS 2

1. Peneliti datang di sekolah pukul 11.00 untuk melengkapi surat perijinan di ruang Tata Usaha. Peneliti bertemu dengan pegawai tata usaha. Peneliti langsung menyerahkan surat dan proposal penelitian.
2. Pelajaran bahasa Jerman pada saat itu adalah jam ke 7-8. Kemudian peneliti mempersiapkan teks dan media permainan.
3. Pada pukul 12.10 peneliti menemui Frau Rhea untuk menanyakan jam masuk karena pada hari itu paginya ada rapat jadi terdapat pergeseran jam masuk ke kelas.
4. Tepat jam 12.30 peneliti bersama Frau Rhea masuk kedalam kelas XI IIS 2. Peserta didik sudah terlihat didalam kelas siap untuk menerima pelajaran.
5. Frau Rhea mengucapkan salam Assalamualaikum Wr. Wb “*Guten Tag!*” peserta didik menjawab dengan kompak salam dari Frau Rhea tersebut dengan Walaikusalam Wr. Wb, *Guten Tag* Frau Rhea! dan menanyakan kabar “*Wie geht es euch?*” dengan kompak peserta didik menjawab “*Gut Danke!*” “*und Ihnen?*” Frau Rhea menjawab “*Es geht mir auch gut*”.
6. Sebelum memulai pelajaran Frau Rhea menanyakan siapa yang tidak masuk pada hari tersebut, Andre peserta didik yang harus mengikuti pembinaan di kabupaten karena dia mewakili sekolah untuk mengikuti olimpiade Ekonomi .
7. Frau Rhea memulai pelajaran dengan memberi apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik “*Apakah kalian masih memiliki keluarga lengkap?*” Peserta didik menjawab *Alhamdulillah masih Frau*. Frau Rhea lalu bertanya “*Coba sebutkan anggota keluarga kalian?*” beberapa peserta didik menjawab dengan bahasa Indonesia *Bapak, Ibu, Adik, Kakak, Kakek, Nenek*.

Kemudian Frau Rhea memberikan pertanyaan lagi “Ada yang tahu dalam bahasa Jerman?” salah satu peserta didik yang bernama Nia menjawab “Vater, Mutter Frau!” Frau Rhea memberikan pujian dengan mengatakan “sehr gut Nia”. Selanjutnya Frau Rhea menjelaskan materi yang akan dipelajari terkait tema Familie dengan bahasan teks yang berjudul *meine Familie und ich*.

8. Frau Rhea membagi peserta didik menjadi 10 kelompok setiap kelompok terdiri dari 3 orang. Kemudian Frau Rhea meminta peserta didik untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing.
9. Frau Rhea menjelaskan kepada peserta didik tentang keseluruhan teks sampai peserta didik mengerti maksud dari teks tersebut. Salah satu peserta didik yang bernama Indra bertanya “Frau Frau, Chauffeur dan kurz itu artinya apa? Frau Rhea menjawab dengan “Indra jika kamu naik bis yang duduk paling depan itu siapa? Indra menjawab “Sopir Frau” Kemudian Frau Rhea menjawab pertanyaan kedua dengan “Nah kalau Kurz itu coba lawan kata dari panjang apa?” Indra menjawab “Oh berarti kurz itu pendek ya Frau saya kira kurz itu kurus”
10. Setelah semua peserta didik mengerti teks *meine Familie und ich*. Frau Rhea meminta setiap kelompok untuk mengerjakan soal yang sudah tersedia dalam teks tersebut. Setelah itu dibahas bersama dengan Frau Rhea.
11. Selanjutnya setelah membahas soal bersama peserta didik diminta untuk mengingat kata sebanyak-banyaknya untuk nanti disusun menjadi sebuah kalimat dan menjelaskan peraturan permainan *schnell finden*.
12. Frau Rhea membagikan setiap kelompok satu paket huruf yang jumlahnya sama yang akan di gunakan untuk menyusun kata. Frau Rhea memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat.
13. Ketika permainan dimulai peserta didik terlihat sangat antusias dan bersemangat untuk menjadi yang paling cepat bisa menemukan kata. Kelompok 8 adalah kelompok pertama yang bisa menyusun kata menjadi sebuah kalimat dengan kalimat *Mein Bruder heißt Georg* yang langsung dituliskan di papan tulis. Kemudian disusul kelompok-kelompok lainnya.
14. Pada Tindakan ini kelompok 1 berhasil mengumpulkan 4 kalimat, kelompok 2 dengan 0 kalimat, kelompok 3 dengan 7 kalimat, kelompok 4 dengan 6 kalimat, kelompok 5 dengan 9 kalimat, kelompok 6 dengan 6 kalimat, kelompok 7 dengan 6 kalimat, kelompok 8 dengan 9 kalimat, kelompok 9 dengan 7 kalimat dan kelompok 10 dengan 8 kalimat.
15. Setelah perhitungan selesai kelompok yang berhasil menyusun kata menjadi kalimat paling banyak adalah kelompok 5 dan kelompok 8 kemudian Frau Rhea meminta semua peserta didik untuk tepuk tangan kepada kedua kelompok tersebut.

16. Sebelum menutup pelajaran Frau Rhea memberikan kesimpulan pada Tindakan di hari itu di lanjut dengan mengucapkan salam “*Guten Tag!*” dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa yaitu Avi . Avi meminta semua peserta didik doa dengan mengucapkan “*Bitte beten zusammen! Bitte beginnen!*” Setelah selesai Frau Rhea keluar kelas dengan mengucapkan salam “*Auf Wiedersehen!Tschüss!*”.

Catatan Lapangan 5

Agenda : Pelaksanaan tindakan 2 Siklus 1
 Pelaksanaan : Sabtu, 28 Maret 2015
 Waktu : 09.00-10.30
 Tempat : Kelas XI IIS 2

1. Bahasa Jerman pada hari ini adalah jam 1-2. Peneliti datang ke sekolah pukul 08.45. Sekolah masuk biasanya jam 07.00 tetapi karena ada uji coba untuk kelas XII maka ada pergeseran jam pelajaran menjadi jam 09.00.
2. Tepat jam 09.00 bel tanda masuk berbunyi peneliti bersama Frau Rhea masuk ke dalam kelas XI IIS 2. Frau Rhea meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa pada saat itu yang memimpin adalah Titan dengan lantang dia mengatakan “*Bitte beten zusammen! Bitte Beginnen!*”
3. Frau Rhea mengucapkan salam Assalamualaikum Wr. Wb “*Guten Morgen!*” peserta didik menjawab dengan kompak salam dari Frau Rhea tersebut dengan Walaikusalam Wr. Wb, *Guten Morgen* Frau Rhea! dan menanyakan kabar “*Wie geht es euch?*” dengan kompak peserta didik menjawab “*Danke Prima Gut, und Ihnen?*” Frau Rhea menjawab “*Es geht mir auch gut*”.
4. Sebelum memulai pelajaran Frau Rhea menanyakan siapa yang tidak masuk pada hari tersebut dan untuk hari ini tidak ada yang absen semua peserta didik hadir.
5. Frau Rhea memulai pelajaran dengan memberi apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik “*Apakah kalian suka menceritakan tentang keluarga kalian kepada teman-teman?*” peserta didik menjawab “*Iya Frau kadang-kadang*”.
6. Kemudian Frau Rhea meminta peserta didik untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing. Frau Rhea meminta seluruh peserta didik untuk membaca teks secara keseluruhan. Frau Rhea memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai teks *meine Familie*. Peserta didik yang bernama Fata bertanya “*Frau Rhea, schwanger itu apa?*” Frau Rhea menjelaskan dengan gerakan tangan yang menunjukan ke perut lalu Fata mengerti bahwa arti kata *schwanger* adalah hamil, peserta didik yang

lain bernama Titan bertanya “*Frau, kalau Friseur itu apa?*” sahut Danang *Frau sama Leserette itu apa?*” Frau Rhea menjelaskan “*Titan, kalau kamu memotong rambut biasanya dimana?*” Titan menjawab “*Salon Frau*”, lanjut Frau Rhea menjelaskan “*Nah siapa yang memotong rambut disalon?*” kemudian Titan menjawab “*Oh tahu Frau jadi Friseur itu tukang cukur ya*” Frau Rhea menjawab dengan mengangkat jempol dilanjutkan “*Nah, untuk Leserette ini istilah untuk orang yang suka membaca buku terlalu banyak*” Secara kompak peserta didik menjawab “*kutubuku*”. Selanjutnya peserta didik yang bernama Nia bertanya mengenai arti kata *Tagesmutter*. Untuk ini Frau Rhea langsung memberikan tahu arti dari *Tagesmutter* adalah pengasuh.

7. Frau Rhea menjelaskan kepada peserta didik tentang keseluruhan teks sampai peserta didik mengerti maksud dari teks tersebut. Kemudian Frau Rhea bertanya “*liebt du deine Familie?*” secara kompak peserta didik menjawab “*Ja Frau Rhea, natürlich*”. Setelah semua peserta didik mengerti teks *meine Familie*, Frau Rhea meminta setiap kelompok untuk mengerjakan soal yang sudah tersedia dalam teks tersebut. Setelah itu dibahas bersama dengan Frau Rhea.
8. Selanjutnya setelah membahas soal bersama peserta didik diminta untuk mengingat kata sebanyak-banyaknya untuk nanti disusun menjadi sebuah kalimat dan menjelaskan peraturan permainan *schnell finden*.
9. Frau Rhea membagikan setiap kelompok satu paket huruf yang jumlahnya sama yang akan di gunakan untuk menyusun kata. Frau Rhea memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat.
10. Pada Tindakan ini kelompok 1 berhasil mengumpulkan 1 kalimat, kelompok 2 dengan 6 kalimat, kelompok 3 dengan 6 kalimat, kelompok 4 dengan 9 kalimat, kelompok 5 dengan 2 kalimat, kelompok 6 dengan 7 kalimat, kelompok 7 dengan 5 kalimat, kelompok 8 dengan 11 kalimat, kelompok 9 dengan 6 kalimat dan kelompok 10 dengan 9 kalimat.
11. Setelah perhitungan selesai kelompok yang berhasil paling banyak menyusun kata menjadi kalimat adalah kelompok 8 kemudian Frau Rhea meminta semua peserta didik untuk tepuk tangan kepada kelompok tersebut.
12. Sebelum menutup pelajaran Frau Rhea memberikan kesimpulan pada Tindakan di hari itu di lanjut dengan mengucapkan salam “*Guten Tag*”.

Catatan Lapangan 6

Agenda : Pelaksanaan tindakan 3 Siklus 1
 Pelaksanaan : Sabtu, 18 April 2015
 Waktu : 10.15-11.45
 Tempat : Kelas XI IIS 2

1. Peneliti datang ke sekolah pukul 10.00 WIB . Bel berbunyi pergantian jam ke- 5 dan 6 pada pukul 10.15, peneliti bersama Frau Rhea masuk ke kelas XI IIS 2.
2. Frau Rhea mengucapkan salam Assalamualaikum Wr. Wb “*Guten Morgen!*” peserta didik menjawab dengan kompak salam dari Frau Rhea tersebut dengan Walaikusalam Wr. Wb, *Guten Morgen* Frau Rhea! dan menanyakan kabar “*Wie geht es euch?*” jawaban peserta didik bervariasi ada yang menjawab “*Gut Frau!*” , “*nicht so Gut Frau Rhea!*” dan “*Danke Prima Gut Frau!*”
3. Sebelum memulai pelajaran Frau Rhea menanyakan siapa yang tidak masuk pada hari tersebut dan untuk hari itu ada 3 peserta didik yang absen dikarenakan harus mengikuti LCC 4 pilar kehidupan bernegara dan berbangsa mereka adalah April, Bimo dan Nia.
4. Frau Rhea memulai pelajaran dengan memberi apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik “*Apakah kalian sering berkunjung ke rumah nenek?*” salah satu peserta didik menjawab “*sering Frau soalnya rumahnya dekat*” beberapa yang lain menjawab “*kadang-kadang Frau*” .
5. Frau Rhea meminta peserta didik untuk duduk secara berkelompok kemudian membagikan teks tentang *Generationen* masing-masing kelompok diminta untuk membaca teks dan mencari kata sulit yang belum mereka pahami. Mayoritas peserta didik tidak menggunakan kamus tetapi dengan menggunakan HP ketika mengartikan kata dan ketika saya bertanya kebanyakan menggunakan aplikasi kamusku.com.
6. Terdapat beberapa kata sulit yang ditanyakan oleh kelompok 4 yang beranggotakan arsa,tika dan adi seperti *Spätfrühling, sonnig, eingehend, dan trift*. Frau Rhea menjawab pertanyaan dari kelompok dengan meminta semua peserta didik mengecek di kamus yang ada di HP mereka masing-masing setelah itu dibenarkan oleh Frau Rhea. Frau Rhea meminta setiap kelompok untuk mengartikan teks terlebih dahulu dan ditulis ke dalam kertas
7. Frau Rhea membahas teks bersama peserta didik dengan cara Frau Rhea membacakan per kalimat dan semua peserta didik mengucapkan bersama-sama dengan bahasa Indonesia ketika ada yang tidak pas langsung dibenarkan oleh Frau Rhea.

8. Setelah menjelaskan kepada peserta didik tentang keseluruhan teks sampai peserta didik mengerti maksud dari teks tersebut. Frau Rhea meminta setiap peserta didik untuk mengingat kata sebanyak-banyaknya untuk nantinya disusun menjadi sebuah kalimat dengan permainan *schnell finden*.
9. Frau Rhea membagikan setiap kelompok satu paket huruf yang jumlahnya sama yang akan di gunakan untuk menyusun kata. Frau Rhea memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat.
10. Pada Tindakan ini kelompok 1 berhasil mengumpulkan 3 kalimat, kelompok 2 dengan 5 kalimat, kelompok 3 dengan 6 kalimat, kelompok 4 dengan 9 kalimat, kelompok 5 dengan 6 kalimat, kelompok 6 dengan 7 kalimat, kelompok 7 dengan 4 kalimat, kelompok 8 dengan 6 kalimat, kelompok 9 dengan 7 kalimat dan kelompok 10 dengan 8 kalimat.
11. Setelah perhitungan selesai kelompok yang berhasil paling banyak menyusun kata menjadi kalimat adalah kelompok 4 kemudian Frau Rhea meminta semua peserta didik untuk tepuk tangan kepada kelompok tersebut.
12. Sebelum menutup pelajaran Frau Rhea memberikan kesimpulan pada Tindakan di hari itu di lanjut dengan mengucapkan salam “*Guten Tag und auf Wiedersehen!*”.

Catatan Lapangan 7

Agenda : Evaluasi siklus 1
 Pelaksanaan : Senin, 20 April 2015
 Waktu : 07.30-09.00
 Tempat : Kelas XI IIS 2

1. Bahasa Jerman berganti jadwal menjadi hari senin dan kamis sebelumnya adalah hari Kamis dan Sabtu. Hari ini bahasa Jerman jam 1 dan 2. Peneliti datang ke sekolah pukul 07.00.
2. Karena tidak ada upacara maka Frau Rhea terlebih dahulu untuk briefing. Bel berbunyi pukul 07.30. Peneliti dan Frau Rhea bersama masuk ke dalam kelas.
3. Frau Rhea meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa pada saat itu yang memimpin adalah Bimo dengan mengatakan “*Bitte beten zusammen! Bitte Beginnen!*”
4. Frau Rhea mengucapkan salam Assalamualaikum Wr. Wb “*Guten Morgen!*” peserta didik menjawab dengan kompak salam dari Frau Rhea tersebut dengan Walaikusalam Wr. Wb, *Guten Morgen* Frau Rhea! dan menanyakan kabar “*Wie geht es euch?*” dengan kompak peserta didik menjawab “*Danke Prima Gut, und Ihnen?*” Frau Rhea menjawab “*Es geht mir auch gut*”.

5. Frau Rhea dan peneliti membagikan soal untuk tes penguasaan kosakata siklus 1. Peserta didik mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh. Peserta didik diberikan waktu selama 70 menit untuk mengerjakan soal.
6. Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan soal dengan baik peneliti membagikan angket untuk diisi oleh setiap peserta didik.
7. Jam akhir pelajaran berbunyi Frau Rhea mengucapkan salam “*Guten Morgen und Auf Wiedersehen!*”

Catatan Lapangan 8

Agenda : Tindakan 1 siklus 2
 Pelaksanaan : Kamis, 23 April 2015
 Waktu : 10.15-11.45
 Tempat : Kelas XI IIS 2

1. Peneliti datang ke sekolah pukul 09.00 WIB untuk diskusi terlebih dahulu mengenai teks untuk Tindakan hari ini . Bahasa Jerman hari ini jam ke 5-6. Bel berbunyi pergantian jam ke- 5 dan 6 pada pukul 10.15, peneliti bersama Frau Rhea masuk ke kelas XI IIS 2.
2. Frau Rhea mengucapkan salam Assalamualaikum Wr. Wb “*Guten Morgen!*” peserta didik menjawab dengan kompak salam dari Frau Rhea tersebut dengan Walaikusalam Wr. Wb, *Guten Morgen* Frau Rhea! dan menanyakan kabar “*Wie geht es euch?*” jawaban peserta didik bervariasi ada yang menjawab “*nicht so Gut Frau Rhea!*” dan “*Danke Prima Gut Frau!*”.
3. Sebelum memulai pelajaran Frau Rhea mengabsen kehadiran peserta didik terlebih dahulu kemudian memberikan apersepsi “*Apakah kalian sering jajan diluar atau dipinggir jalan?*” peserta didik menjawab “*sering Frau*” . Frau Rhea bertanya kembali “*Apakah menurut kalian itu termasuk makanan yang sehat?*” salah satu peserta didik yang bernama Dinda menjawab dengan lantang “*tidak frau*” yang lain ikut menjawab “*tidak*”. Frau Rhea meminta salah satu peserta didik yang bernama Bela untuk menyebutkan contoh makanan sehat, Bela menjawab “*Menurut saya makanan sehat itu Frau kaya makanan yang banyak sayurannya Frau*”.
4. Frau Rhea menjelaskan tema yang akan dibahas hari ini yaitu mengenai makanan sehat dan tidak sehat. Frau Rhea meminta peserta didik untuk berkelompok kemudian membagikan teks “*Gesund und ungesund*” .
5. Frau Rhea meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan terlebih dahulu mengenai teks tersebut selama 15 menit. Kemudian Frau Rhea bersama peserta didik membahas teks mengenai “*Gesund und ungesund*” hingga

peserta didik mengerti dengan teks tersebut. Selanjutnya Frau Rhea meminta setiap kelompok mengerjakan soal yang ada dalam teks tersebut. Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan secara bersama soal dibahas bersama dengan Frau Rhea.

6. Frau Rhea meminta setiap peserta didik untuk mengingat kata sebanyak-banyaknya untuk nantinya disusun menjadi sebuah kalimat dengan permainan *schnell finden*. Sebelumnya teks tersebut diminta oleh Frau Rhea agar tidak terjadi kecurangan dalam penyusunan kata.
7. Frau Rhea membagikan setiap kelompok satu paket huruf yang jumlahnya sama yang akan di gunakan untuk menyusun kata. Frau Rhea memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat.
8. Pada Tindakan ini kelompok 1 berhasil mengumpulkan 4 kalimat, kelompok 2 dengan 5 kalimat, kelompok 3 dengan 4 kalimat, kelompok 4 dengan 5 kalimat, kelompok 5 dengan 3 kalimat, kelompok 6 dengan 5 kalimat, kelompok 7 dengan 4 kalimat, kelompok 8 dengan 5 kalimat, kelompok 9 dengan 4 kalimat dan kelompok 10 dengan 6 kalimat.
9. Setelah perhitungan selesai kelompok yang berhasil paling banyak menyusun kata menjadi kalimat adalah kelompok 10 kemudian Frau Rhea meminta semua peserta didik untuk tepuk tangan kepada kelompok tersebut.
10. Sebelum menutup pelajaran Frau Rhea memberikan kesimpulan pada Tindakan di hari itu di lanjut dengan mengucapkan salam “*Walaikumsalam Wr. Wb und Guten Tag, “ auf Wiedersehen!*”. Peserta didik menjawab dengan kompak “*auf Wiedersehen Frau!*”

Catatan Lapangan 9

Agenda : Tindakan 2 siklus 2
 Pelaksanaan : Senin, 27 April 2015
 Waktu : 07.30-09.00
 Tempat : Kelas XI IIS 2

1. Peneliti datang ke sekolah pukul 06.55. Bahasa Jerman hari ini adalah jam 1-2. Hari ini tidak ada upacara tetapi guru harus Briefing terlebih dahulu dengan kepala sekolah jadi pelajaran dimulai pukul 07.30. Bel berbunyi tanda masuk kemudian peneliti bersama Frau Rhea masuk ke dalam kelas XI IIS 2.
2. Frau Rhea mengucapkan “*Guten Morgen* kemudian di lanjutkan salam *Assalamualaikum Wr. Wb!*” peserta didik menjawab dengan kompak salam dari Frau Rhea tersebut dengan *Guten Morgen, Walaikusalam Wr. Wb* dan dilanjutkan menanyakan kabar “*Hallo, Wie geht’s?*” jawaban peserta didik menjawab *Danke Prima Gut Frau!*”. Kemudian Frau Rhea menanyakan

- “*Was wollen wir machen heute?*“ peserta didik menjawab “*Deutsch lernen*”. Kemudian Frau Rhea meminta peserta didik untuk duduk dikelompoknya masing-masing dan membagikan teks berjudul “*Im Restaurant*”
3. Peserta didik memahami teks bersama dengan kelompoknya. Dengan bantuan HP yang mereka miliki peserta didik berusaha untuk mengartikan teks terlebih dahulu. Ada beberapa kata yang ditanyakan oleh peserta didik seperti *geburtstag*, *Speisekarte*, *Kellner*, *gebratenes Hähnchen*, *Schweinekotelett*, *Wienerschitzel*, *Ketchup*, *schmeckt lecker* , *satt* dan *Trinkgeld*. Selanjutnya Frau Rhea menjelaskan yang ditanyakan oleh peserta didik. Setelah itu peserta didik dan Frau Rhea membahas teks bersama secara keseluruhan.
 4. Kemudian peserta didik mengerjakan soal yang ada di teks tersebut dan kemudian dibahas bersama. Beberapa
 5. Frau Rhea membagikan setiap kelompok satu paket huruf yang jumlahnya sama yang akan di gunakan untuk menyusun kata. Frau Rhea memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat.
 6. Pada Tindakan ini kelompok 1 berhasil mengumpulkan 6 kalimat, kelompok 2 dengan 1 kalimat, kelompok 3 dengan 4 kalimat, kelompok 4 dengan 4 kalimat, kelompok 5 dengan 2 kalimat, kelompok 6 dengan 3 kalimat, kelompok 7 dengan 4 kalimat, kelompok 8 dengan 7 kalimat, kelompok 9 dengan 2 kalimat dan kelompok 10 dengan 5 kalimat.
 7. Setelah perhitungan selesai kelompok yang berhasil paling banyak menyusun kata menjadi kalimat adalah kelompok 8 kemudian Frau Rhea meminta semua peserta didik untuk tepuk tangan kepada kelompok tersebut.
 8. Sebelum menutup pelajaran Frau Rhea memberikan kesimpulan pada Tindakan di hari itu di lanjut dengan mengucapkan salam “*Walaikumsalam Wr. Wb “ auf Wiedersehen!*”. Peserta didik menjawab dengan kompak “*auf Wiedersehen Frau!*”

Catatan Lapangan 10

Agenda : Tindakan 3 siklus 2
 Pelaksanaan : Kamis, 30 April 2015
 Waktu : 10.15-11.45
 Tempat : Kelas XI IIS 2

1. Peneliti datang ke sekolah pukul 10.00 WIB kemudian menuju ke ruang guru untuk bertemu Frau Rhea. Setelah bel berbunyi tanda jam istirahat selesai peneliti bersama Frau Rhea masuk kedalam kelas XI IIS 2.

2. Frau Rhea mengucapkan salam Assalamualaikum Wr. Wb “*Guten Morgen!*” peserta didik menjawab dengan kompak salam dari Frau Rhea tersebut dengan Walaikusalam Wr. Wb, *Guten Morgen* Frau Rhea! dan menanyakan kabar “*Wie geht es euch?*” jawaban peserta didik menjawab dengan kompak “*nicht so Gut Frau Rhea!*” kemudian Frau Rhea bertanya “*Warum?*” kemudian peserta didik menjelaskan apa yang terjadi karena pada saat itu memang kelas mereka sedang mengalami masalah dengan guru baru yang mengajar dikelas tersebut. Setelah mendengarkan keluhan peserta didik Frau Rhea memberikan solusi.
3. Selanjutnya Frau Rhea mengajak peserta didik untuk masuk kedalam pelajaran. Frau Rhea memberikan apersepsi seperti “*Apa makanan kesukaan kalian?*”. Jawaban peserta didik sangat bervariasi. Frau Rhea meminta peserta didik untuk berkelompok seperti biasa kemudian Frau Rhea membagikan teks “*Kinder und ihr Lieblingessen*”.
4. Setiap kelompok diminta untuk berdiskusi mengenai teks terlebih dahulu. Peserta didik yang bernama Fata bertanya mengenai arti kata “*hasse, weder*”. Kemudian menjelaskan arti dan makna dari teks tersebut sampai semua peserta didik mengerti dengan teks “*Kinder und ihr Lieblingessen*”.
5. Kemudian Frau Rhea meminta setiap kelompok mengerjakan soal yang sudah tersedia dalam teks yang selanjutnya akan dibahas bersama dengan Frau Rhea.
6. Frau Rhea membagikan setiap kelompok satu paket huruf yang jumlahnya sama yang akan di gunakan untuk menyusun kata. Frau Rhea memberikan waktu selama 15 menit untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat.
7. Pada Tindakan ini kelompok 1 berhasil mengumpulkan 4 kalimat, kelompok 2 dengan 3 kalimat, kelompok 3 dengan 4 kalimat, kelompok 4 dengan 5 kalimat, kelompok 5 dengan 4 kalimat, kelompok 6 dengan 5 kalimat, kelompok 7 dengan 4 kalimat, kelompok 8 dengan 4 kalimat, kelompok 9 dengan 4 kalimat dan kelompok 10 dengan 5 kalimat.
8. Setelah perhitungan selesai kelompok yang berhasil paling banyak menyusun kata menjadi kalimat adalah kelompok 4,6, dan 10 kemudian Frau Rhea meminta semua peserta didik untuk tepuk tangan kepada kelompok tersebut.
9. Sebelum menutup pelajaran Frau Rhea memberikan kesimpulan pada Tindakan di hari itu di lanjut dengan mengucapkan salam “*Walaikumsalam Wr. Wb “ auf Wiedersehen!*”. Peserta didik menjawab dengan kompak “*auf Wiedersehen Frau!*”

Catatan Lapangan 11

Agenda : Evaluasi siklus 2
 Pelaksanaan : Kamis, 6 Mei 2015
 Waktu : 11.45-13.30
 Tempat : Kelas XI IIS 2

1. Peneliti datang ke sekolah pukul 11.30. Bahasa Jerman hari ini adalah jam 7-8 terjadi pergantian jadwal karena setiap bulannya memang disekolah ini terjadi perubahan jadwal. Bel berbunyi tanda pelajaran masuk peneliti dengan Frau Rhea bersama masuk kedalam kelas XI IIS 2.
2. Frau Rhea mengucapkan salam *Assalamualaikum Wr. Wb* “*Guten Tag!*“ peserta didik menjawab dengan kompak salam dari Frau Rhea tersebut dengan *Walaikusalam Wr. Wb, Guten Tag* Frau Rhea! dan menanyakan kabar “*Wie geht es euch?*“ dengan kompak peserta didik menjawab “*Danke Prima Gut, und Ihnen?*“ Frau Rhea menjawab “*Es geht mir auch gut*“.
3. Frau Rhea dan peneliti membagikan soal untuk tes penguasaan kosakata siklus 2. Peserta didik mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh. Peserta didik diberikan waktu selama 70 menit untuk mengerjakan soal.
4. Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan soal dengan baik peneliti membagikan angket untuk diisi oleh setiap peserta didik.
5. Jam akhir pelajaran berbunyi Frau Rhea meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa yaitu Ierma dengan lantang dia mengucapkan “*Bitte Beten zusammen! Bitte beginnen!*“ setelah berdoa selesai Frau Rhea mengucapkan salam “*Guten Tag und Auf Wiedersehen!*“

LAMPIRAN 8

Analisis Data Kuantitatif Penelitian

7. Persentase Kenaikan Keaktifan Peserta Didik

a) Dari Pra Tindakan sampai Siklus I

$$\begin{aligned}\text{Persentase Kenaikan} &= \frac{\text{nilai akhir} - \text{nilai awal}}{\text{nilai awal}} \times 100\% \\ &= \frac{2.65 - 2.06}{2.06} \times 100\%\end{aligned}$$

$$\text{Persentase Kenaikan} = 28,6 \%$$

b) Dari Siklus I sampai Siklus II

$$\begin{aligned}\text{Persentase Kenaikan} &= \frac{\text{nilai akhir} - \text{nilai awal}}{\text{nilai awal}} \times 100\% \\ &= \frac{3.43 - 2.65}{2.65} \times 100\%\end{aligned}$$

$$\text{Persentase Kenaikan} = 29,4 \%$$

8. Persentase Kenaikan Skor Peserta Didik

a) Dari Pra Tindakan sampai Siklus I

$$\begin{aligned}\text{Persentase Kenaikan} &= \frac{\text{nilai akhir} - \text{nilai awal}}{\text{nilai awal}} \times 100\% \\ &= \frac{90.1 - 80.6}{80.6} \times 100\%\end{aligned}$$

$$\text{Persentase Kenaikan} = 11,8 \%$$

b) Dari Siklus I sampai Siklus II

$$\begin{aligned}\text{Persentase Kenaikan} &= \frac{\text{nilai akhir} - \text{nilai awal}}{\text{nilai awal}} \times 100\% \\ &= \frac{91.5 - 90.1}{90.1} \times 100\%\end{aligned}$$

$$\text{Persentase Kenaikan} = 1,6 \%$$

LAMPIRAN 9

DOKUMENTASI PELAKSANAAN SIKLUS I



Gambar 4: **Guru Memulai Pelajaran**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7: **Tindakan 1 (memahami teks: *meine Familie und ich*)**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 5: **Guru Membagi Kelompok**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8: **Tindakan 2 (memahami teks: *meine Familie*)**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 6: **Guru Meminta Peserta Didik Berkelompok**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 9: **Tindakan 3 (memahami teks: *Generation*)**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 10: Pelaksanaan Permainan
Schnell Finden 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 12: Pelaksanaan Permainan
Schnell Finden 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 11: Pelaksanaan Permainan
Schnell Finden 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 13: Peserta Didik Menulis
Kalimat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 14: Guru Mengoreksi
Kalimat Peserta
Didik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 15: Evaluasi Tes Penguasaan
Kosakata Siklus I
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

DOKUMENTASI PELAKSANAAN SIKLUS II



Gambar 16: **Guru Memulai Pelajaran**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 19: **Tindakan 3 (memahami teks: *Kinder und ihr Lieblingsessen*)**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 17: **Tindakan 1 (memahami teks *Gesund oder Ungesund*)**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 20: **Pelaksanaan Permainan *Schnell Finden 1***
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 18: **Tindakan 2 (memahami teks *Im Restaurant*)**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 21: **Pelaksanaan Permainan *Schnell Finden 2***
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 22: **Pelaksanaan Permainan
*Schnell Finden 3***
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 23: **Peserta Didik Menulis
Kalimat**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 24: **Guru Mengoreksi
Kalimat Peserta Didik**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 25: **Evaluasi Tes
Penguasaan Kosakata
Siklus II**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 26: **Proses Pembelajaran di
Kelas XI IIS**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 27: **Proses Pembelajaran
di Kelas XI IIS**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

LAMPIRAN 10

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

PRMFBS/03/01
 10 Jan 2011

Nomor : 271d/UN.34.12/DT/II/2015
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 3 Maret 2015

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
 c.q. Kepala Bakesbanglinmas DIY
 Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta
 55231

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN MELALUI MEDIA PERMAINAN SCHNELL FINDEN PESERTA DIDIK KELAS XI IIS 2 DI SMA N 1 BOYOLALI

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : KARTIKA CAHYANING RATRI
 NIM : 11203244028
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
 Waktu Pelaksanaan : Maret - Mei 2015
 Lokasi Penelitian : SMA N 1 Boyolali

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.


 Probo Utami, S.E.
 NIP. 19670704 199312 2 001

Tembusan:
 - Kepala SMA N 1 Boyolali



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
(BADAN KESBANGLINMAS)

Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
 Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 03 Maret 2015

Nomor : 074/662/Kesbang/2015
 Perihal : Rekomendasi Perijinan

Kepada Yth. :
 Gubernur Jawa Tengah
 Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah
 Provinsi Jawa Tengah

di
 SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri
 Yogyakarta
 Nomor : 271d/UN.34.12/DT/II/2015
 Tanggal : 03 Maret 2015
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN MELALUI MEDIA PERMAINAN SCHNELL FINDEN PESERTA DIDIK KELAS XI IIS 2 DI SMAN 1 BOYOLALI"**, kepada:

Nama : KARTIKA CAHYANING RATRI
 NIM : 11203244028
 No. HP / KTP : 085793476324 / 3309065406939001
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Jerman
 Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
 Lokasi Penelitian : SMA N 1 Boyolali, Provinsi Jawa Tengah
 Waktu Penelitian : 04 Maret s/d 04 Mei 2015

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegio Pranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id <http://bpmd.jatengprov.go.id>
Semarang - 50131

Nomor : 070/981/2015
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Semarang, 05 Maret 2015

Kepada
Yth. Bupati Boyolali
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol
Kab. Boyolali

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor. 070/551/04.5/2015 Tanggal 05 Maret 2015 atas nama KARTIKA CAHYANING RATRI dengan judul proposal UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN MELALUI MEDIA PERMAINAN SCHNELL FINDEN PESERTA DIDIK KELAS XI IIS 2 DI SMAN 1 BOYOLALI, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. KARTIKA CAHYANING RATRI;
6. Arsip,-



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id http ://bpmd.jatengprov.go.id
Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN
NOMOR : 070/551/04.5/2015

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
 3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah sebagaimana telah diubah dengan peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 27 Tahun 2014.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/662/Kesbang/2015 tanggal 03 Maret 2015 perihal : Rekomendasi Perijinan.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : KARTIKA CAHYANING RATRI.
2. Alamat : Badranrejo, Rt. 004/Rw 012, Kel. Kemiri, Kec. Mojosongo, Kab. Boyolali, Provinsi Jawa Tengah.
3. Pekerjaan : Mahasiswa.

Untuk : Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN MELALUI MEDIA PERMAINAN SCHNELL FINDEN PESERTA DIDIK KELAS XI IIS 2 DI SMAN 1 BOYOLALI.
- b. Tempat / Lokasi : SMAN 1 Boyolali.
- c. Bidang Penelitian : Pendidikan.
- d. Waktu Penelitian : 05 Maret s.d. 04 Mei 2015.
- e. Penanggung Jawab : Dra. Retna Endah, S.M., M.Pd
- f. Status Penelitian : Baru.
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta.

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat /Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 05 Maret 2015

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH





PEMERINTAH KABUPATEN BOYOLALI
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
(KESBANGPOL)

Kompleks Perkantoran Terpadu Jl. Merdeka Timur Telp. (0276) 321087 Fax. (0276) 321087 Kemiri, Boyolali

SURAT REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070/096/ III/32/2015

- I. **DASAR** : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia. Nomor 7 Tahun 2014. Tanggal 20 Desember 2011 Tentang Perubahan Atas Permendagri Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor 070/265/2004. Tanggal 20 Februari 2004 Tentang Penyederhanaan Prosedur Permohonan Riset, KKN, PKL di Jawa Tengah.
- II. **MEMBACA** : Surat dari BPMD Prov. Jateng Nomor. 070/4981 /2015 tanggal 05 Maret 2015, Perihal : Permohonan Ijin Riset / Penelitian .
- III. **Prinsipnya TIDAK KEBERATAN** / Dapat Menerima atas pelaksanaan Penelitian di Kabupaten Boyolali.

1. **Nama / NIM** : **KARTIKA CAHYANING RATRI /**
2. **Alamat** : Badranrejo Rt. 004/XII. Kemiri, Mojosongo. Boyolali..
3. **Pekerjaan** : Mahasiswa
4. **Penanggung Jawab** : Dra. Retna Endah, S.M.M.Pd.
5. **Judul Penelitian** : **" UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN MELALUI MEDIA PERMAINAN SCHNELL FINDEN PESERTA DIDIK KELAS XI IIS 2 DI SMAN I BOYOLALI "**

6. **Lokasi** : SMA Negeri I Boyolali.
7. **Peserta** : 1 orang

IV. **Ketentuan-ketentuan sebagai berikut :**

- Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan objek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
- Pelaksanaan Penelitian tidak di salahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
- Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
- Setelah Penelitian selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Boyolali.

IV. **Surat Rekomendasi Penelitian berlaku :**

- | | | |
|--------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|
| 1. Berlaku : | Dari tanggal : 09 Maret 2015 | S/d tanggal : 09 Mei 2015 |
| 2. Perpanjangan : | Dari tanggal : - | S/d tanggal : - |

Dikeluarkan di : **BOYOLALI**
 Pada tanggal : **09 Maret 2015**

TEMBUSAN Kepada Yth :

- Bupati Boyolali (sebagai laporan);
- Dandim 0724 Boyolali ;
- Kapolres Boyolali;
- Kepala Bappeda Kab. Boyolali;
- Kepala Disdikpora Kab. Boyolali;
- Kepala SMA Negeri I Boyolali;
- Dekan FBS UNY. Yogyakarta. ;
- Yang bersangkutan;
- Pertinggal.

An.KEPALA KANTOR KESBANGPOL
 KABUPATEN BOYOLALI
 Kasi Ketahanan Seni Budaya Agama
 Kemasyarakatan dan Ekonomi





**PEMERINTAH KABUPATEN BOYOLALI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAHA
SMA NEGERI 1 BOYOLALI**

Jl. Kates No. 8 Telp. (0276) 321059 Fax. 0276321059 Boyolali
Website : www.sman1_boyolali.sch.id

SURAT KETERANGAN


Nomor : 422 / 472 / V / 2015

Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Boyolali menerangkan dengan sesungguhnya bahwa : Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 271d / UN.34.12 / DT / II / 2015 Tanggal : 3 Maret 2015 perihal Permohonan Ijin penelitian dan surat dari Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) nomor : 070 / 096 / III / 32 / 2015 tanggal 9 Maret 2015 perihal Surat Rekomendasi Penelitian Mahasiswa tersebut di bawah ini :

N a m a	: Kartika Cahyaning Ratri
NIM	: 11203244028
Program Study	: Pendidikan Bahasa Jerman
Alamat	: Badranrejo Rt. 004 / XII Kemiri, Mojosongo, Boyolali.

Telah mengadakan Penelitian dan Survey dengan judul **"UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN MELALUI MEDIA PERMAINAN SCHNELL FINDEN PESERTA DIDIK KELAS XI IIS.2 DI SMA NEGERI 1 BOYOLALI"** dengan Pembimbing Rhea Yustitie, S Pd.

Demikian surat keterangan kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, harap yang berkepentingan maklum.

Boyolali, 12 Mei 2014
Kepala SMA Negeri 1 Boyolali

Drs. Agus Wardoyo
NIP.196203011989031013

SURAT PERNYATAAN *EXPERT JUDGMENT*

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rhea Yustitie, S.Pd.

Pekerjaan : Guru

Instansi : SMA N 1 Boyolali

Menyatakan bahwa sesungguhnya saya bertindak sebagai tenaga ahli (*Expert Judgment*) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali yang merupakan penelitian dari mahasiswa :

Nama : Kartika Cahyaning Ratri

NIM : 11203244028

Jurusan : Guruan Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni

Penelitian tersebut dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu tahap penyelesaian Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul “Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman melalui Media Permainan *Schnell Finden* Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar digunakan sebagaimana mestinya.

Boyolali, Mei 2015



Rhea Yustitie, S.Pd.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rhea Yustitie, S.Pd.

Pekerjaan : Guru

Instansi : SMA N 1 Boyolali

Menyatakan bahwa sesungguhnya saya telah menjadi penilai satu dan telah melakukan penilaian terhadap pekerjaan peserta didik berupa instrumen penilaian penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 melalui media permainan *schnell finden* yang merupakan penelitian dari mahasiswa :

Nama : Kartika Cahyaning Ratri

NIM : 11203244028

Jurusan : Guruan Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar digunakan sebagaimana mestinya.

Boyolali, Mei 2015



Rhea Yustitie, S.Pd.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hashfi Kurniawan, S.Pd.

Menyatakan bahwa sesungguhnya saya telah menjadi penilai dua dan telah melakukan penilaian terhadap pekerjaan peserta didik berupa instrumen penilaian penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 melalui media permainan *schnell finden* yang merupakan penelitian dari mahasiswa :

Nama : Kartika Cahyaning Ratri

NIM : 11203244028

Jurusan : Pendidikan Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 Mei 2015



Hashfi Kurniawan, S.Pd.