

**PENERAPAN PERMAINAN INFO BERANTAI DAN KATA
MENGALIR PADA PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA
JERMAN KELAS X IPA 2 SEMESTER II SMAN 12
SURABAYA**

Efi Sutrisnaningsih

SMAN 12 Surabaya, efisutrisnaningsih@gmail.com

ABSTRACT

This research focused on using of both game techniques: Information Chain and Flowing Words in student's speaking skills. This Information Chain and Flowing Word Learning Technique were applied in German class, so that students have the courage to speak German. This study examines two research problems: (1) How are the information chain game technique and word flow used for the speaking skill of students of class X IPA 2 SMA Negeri 12 Surabaya? (2) How are the results of learning German speaking skills through the usage of chained information learning techniques and words flowing in German at SMA Negeri 12 Surabaya. This study used a chain of info and word flow to train student's speaking skill. This research is a descriptive research with a qualitative approach. Based on this research, it can be concluded that these game techniques such as information chain and word flow can be used in the teaching process of speaking skills. Because the student learning outcomes are indicated by an increased score of class average and from the results of the Pre-Test and Post-Test the average of student learning outcomes in speaking skills increase.

Keywords: *Info chain game technique, word flow technique, speaking skill.*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penerapan teknik pembelajaran Info Berantai dan Kata Mengalir dalam keterampilan berbicara siswa dalam Bahasa Jerman. Teknik Pembelajaran Info Berantai dan Kata Mengalir ini diterapkan supaya siswa mempunyai keberanian untuk berbicara Bahasa Jerman. Penelitian ini mengkaji dua masalah penelitian yakni (1) Bagaimana penerapan teknik Permainan info berantai dan kata mengalir pada keterampilan berbicara Bahasa Jerman siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 12 Surabaya? (2) Bagaimana hasil belajar keterampilan berbicara Bahasa Jerman melalui teknik penerapan teknik pembelajaran info berantai dan kata mengalir berbicara Bahasa Jerman siswa SMA Negeri 12 Surabaya. Penelitian ini menggunakan teknik permainan info berantai dan kata mengalir berbicara. Penelitian ini merupakan penelitian dekriptif dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa teknik permainan info berantai dan kata mengalir dapat digunakan dalam proses pengajaran keterampilan berbicara. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata – rata kelas

yang meningkat, 2. Dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara meningkat.

Kata kunci: *Teknik permainan info berantai, teknik permainan kata mengalir, - keterampilan berbicara.*

PENDAHULUAN

Pada prinsipnya pembelajaran bahasa Jerman di Indonesia bertujuan agar para peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis untuk berkomunikasi secara sederhana. Salah satu keterampilan yang penting adalah keterampilan berbicara. Keterampilan ini bersifat produktif secara lisan atau berbicara sebagai tujuan. Siswa mampu berbicara (melakukan dialog dengan teman) mengenai suatu benda di dalam kelas. Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam kesulitan berbicara bahasa Jerman seperti, kurangnya kosakata yang didapat, rasa malu untuk berbicara bahasa Jerman dengan teman, kurangnya latihan berbicara secara intensif dan kurangnya motivasi bagi siswa untuk berbicara bahasa Jerman.

Teknik pembelajaran dalam mempelajari bahasa juga sangat menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan berbicara bahasa Jerman. Ada beberapa permainan yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran berbicara sederhana bahasa Jerman, di antaranya terdapat permainan info berantai dan kata mengalir. Pada permainan-permainan ini, siswa bekerjasama dalam kelompok masing-masing sehingga terjadi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menantang. Dengan cara demikian siswa mampu memproduksi kalimat sebanyak-banyaknya dengan kata-kata sendiri.

Sugiyanto (1998:25) menuliskan bahwa bermain merupakan suatu cara untuk perkembangan aspek kognisi yaitu pengetahuan yang luas dan daya nalar anak, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Berdasarkan teori tersebut, dipilih dua permainan dalam penelitian ini, yaitu permainan "info berantai dan kata mengalir". Pada permainan info berantai siswa dapat menyampaikan informasi bahasa Jerman yang diperoleh dari guru kepada teman dengan cara berbisik. Pada permainan ini siswa belum mampu menyampaikan

informasi dengan kalimat sendiri. Lain halnya pada permainan kata mengalir, siswa belajar membuat kalimat dengan kata-kata sendiri, sehingga mampu menyampaikan informasi secara langsung kepada teman dengan kalimat-kalimatnya sendiri. Semua siswa terlibat dalam dua permainan ini, tak terkecuali yang pasif pun turut terlibat karena terbentuk oleh suasana kelas sehingga siswa tampak senang, santai, tidak merasa disuruh membuat kalimat, dan merasa tidak digurui. Penerapan permainan-permainan ini dilakukan pada siswa kelas X IPA 2 semester II SMAN 12 Surabaya dengan tema Schule (sekolah), sub tema Gegenstände in der Klasse.

Penelitian ini mengkaji dua masalah berikut yakni (1) Bagaimana penerapan teknik permainan info berantai dan kata mengalir pada keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 12 Surabaya? (2) Bagaimana hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman melalui penerapan teknik permainan info berantai dan kata mengalir siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 12 Surabaya? Kajian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru bahasa jerman dalam usaha meningkatkan keterampilan mengajar berbicara siswa dan membuat pembelajaran keterampilan berbicara yang menyenangkan dan menantang.

Kajian Pustaka

Permainan

Bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan (Semiawan, 2008:20). Berbeda halnya dengan Goetz (2002:918) yang menyebutkan pengertian bermain sebagai berikut : *Spielen ist : ein (bestimmte) Spiel machen*. Definisi tersebut berarti bermain ialah melakukan sebuah permainan. Belajar dengan bermain diharapkan mampu mengakrabkan guru dengan muridnya dan murid dengan sesama murid di dalam proses belajar mengajar sehingga menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan berkesan. Selain itu, pemahaman siswa tentang suatu konsep tertentu mudah diingat. Menurut Sugiyanto (1998:25) bermain merupakan suatu cara untuk perkembangan aspek kognisi yaitu pengetahuan yang luas dan daya nalar anak, kreativitas (daya cipta), kemampuan

berbahasa, serta daya ingat. Maka metode permainan yang efektif dalam pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Karena dengan menggunakan metode permainan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa dan menumbuhkan semangat dalam mempelajari dan menghafalkan kosakata baru (Sapani, 1997:17).

Permainan Info Berantai

Tujuan dari permainan info berantai ini menurut Suyatno (2004:120) adalah siswa dapat mentransfer sebuah informasi dengan benar dan jelas. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok, yang masing-masing kelompok posisinya berbaris saling membelakangi. Barisan paling belakang diberi sebuah amplop yang berisi informasi. Dengan cukup membaca dan menghafal, secara berantai informasi dibisikkan ke barisan depannya, begitu seterusnya. Barisan terdepan mempresentasikan informasi yang diperolehnya.

Permainan Kata Mengalir

Permainan ini menurut Suyatno (2004:42) dikatakan *kata mengalir* karena dalam prosesnya kata yang diproduksi mengalir sampai membentuk sebuah kalimat. Dalam penelitian ini, yang dalam prosesnya kata yang diproduksi terus mengalir, mulai dari siswa paling kanan menyebutkan satu kata, kemudian dilanjutkan oleh siswa di sebelah kirinya dan seterusnya. Tujuan yang ingin dicapai dari permainan ini adalah cara pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menantang dapat tercapai. Dengan begitu, siswa mampu memproduksi kata sebanyak-banyaknya dengan kata-kata sendiri.

Cara pelaksanaan permainan ini sebagai berikut. Siswa dalam satu kelompok berjajar di depan kelas. Satu orang siswa mengambil satu gambar dan bertanya kepada kelompoknya "was ist das?". Kemudian siswa paling kanan dari kelompoknya menyebutkan satu kata, dilanjutkan siswa disebelah kirinya menyebutkan satu kata, dan seterusnya sehingga kata-kata yang dihasilkan dari satu kelompok tersebut merupakan kalimat jawaban yang benar, misalnya "das ist ein Buch".

Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan yang dianggap sulit oleh pembelajar adalah berbicara. Goetz (2002:922) menyebutkan pengertian berbicara yakni *Sprechen ist: die Faehigkeit haben, aus einzelnen Lauten Woerter oder Saetze zu bilden*. Definisi tersebut menyebutkan bahwa berbicara adalah sebuah keterampilan mengucapkan kata-kata atau kalimat.

Berbicara menurut Nurgiyantoro (1988:252) adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan bunyi-bunyi yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara dalam suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur dan kosakata yang bersangkutan. Disamping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dan atau gagasan yang disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan pembicara. Berbicara menurut Tarigan (1984:15) adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah bersifat produktif, di mana seorang pembicara atau dalam kaitannya ini adalah pembelajar harus menguasai kosakata, struktur kalimat, dan masalah yang dibicarakan agar mampu menyampaikan gagasan dan dapat diterima dengan baik oleh pendengar.

Tes Kemampuan Berbicara

Dalam penelitian ini dilakukan tes kemampuan berbicara tingkat penerapan. Tes tingkat ini menuntut siswa untuk mampu menerapkan kemampuan berbahasanya untuk berbicara dalam situasi dan masalah tertentu untuk keperluan berkomunikasi. Dalam pengajaran berbicara bahasa asing, cara untuk mengungkap kemampuan berbicara siswa yaitu, setelah siswa diajar pola-pola struktur atau

ungkapan-ungkapan yang biasa dipergunakan dalam situasi pembicaraan tertentu, siswa diminta untuk mempraktikkannya dalam situasi yang konkret.

Metode

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu non tes dan tes. Instrument non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi berupa checklist. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui apakah proses perencanaan sesuai dengan keterlaksanaan yaitu penerapan permainan info berantai dan kata mengalir pada pembelajaran berbicara bahasa Jerman kelas X. IPA 2 Surabaya. Observasi pada lembar observasi dengan memberikan tanda cek.

Dalam penelitian ini instrumen tes terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Bentuk *pre-test* dan *post test* merupakan tes berbicara yaitu siswa berdialog sesuai tema yang ditentukan yaitu *Schule*, subtema *Gegenstände in der Klasse*. Dialog yang dilakukan direkam untuk dapat dicek pengecekan sesuai rubrik penilaian berdasarkan rubrik penilaian keterampilan berbicara untuk Ujian tingkat bahasa A1, kompetensi berbicara dinilai dengan berdasarkan kriteria pemenuhan tugas (*Erfüllung der Aufgabenstellung*) dan pelafalan (*Aussprache*). Selain itu, dilakukan perbandingan antara nilai *pre-test* dan *post-test* sehingga diketahui peningkatan hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama empat minggu dengan pertemuan efektif empat kali tatap muka. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2019 yaitu dengan dilaksanakannya *pre-test* dan pelaksanaan pembelajaran. Kemudian pelaksanaan pembelajaran dilanjutkan pada pertemuan kedua sampai dengan pertemuan keempat, yaitu pada tanggal 6, 13, dan 20 Februari 2019. sedangkan *post-test* dilaksanakan pada pertemuan keempat setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran. Dalam pelaksanaan penelitian ini digunakan teknik permainan info berantai dua kali pada pertemuan pertama dan kedua. Selanjutnya digunakan teknik permainan kata mengalir pada pertemuan ketiga dan keempat.

Pertemuan Pertama (*Pre-Test*)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2019. Sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan info berantai dan kata mengalir, pada pertemuan ini siswa terlebih dahulu melakukan *pre-test* untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Setelah pemberian pretest, berlangsung 4 pertemuan pembelajaran yang terdiri dari tahap pendahuluan, inti dan penutup. Pada tahap pendahuluan siswa mendapatkan motivasi mengenai materi yang dipelajari yaitu berupa penyamaan persepsi melalui Assoziogramm untuk mengumpulkan kosakata yang berhubungan dengan tema *Gegenstände in der Klasse*.

Pada tahap inti siswa mulai mendapat pertanyaan *was ist das?*. Pertanyaan ini disebutkan sambil menunjuk pada benda yang dimaksud, sehingga siswa mulai menyebutkan kosakata benda-benda di dalam kelas yang telah diketahui sebelumnya. Kemudian, siswa menjawab pertanyaan *was ist das?* dengan kalimat lengkap, yang merupakan bentuk *unbestimmter Artikel* seperti *das ist ein Tisch*.

Kemudian, siswa melakukan permainan menyusun huruf menjadi sebuah kata. Permainan ini diawali dengan membentuk 9 kelompok. Tugas siswa menyusun huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata bahasa Jerman. Permainan ini dilakukan dengan maksud siswa menghafal penulisan kosakata benda-benda dalam bahasa Jerman. Setelah itu siswa memulai permainan info berantai. Dalam permainan ini siswa melakukan keterampilan berbicara. Guru memberikan tiga kalimat sederhana kepada masing-masing siswa yang berdiri paling belakang dalam satu kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan kalimat yang berbeda-beda. Siswa diberi waktu membaca dan menghafal teks tersebut. Kemudian siswa paling belakang membisikkan teks tersebut ke siswa depannya dan seterusnya sampai paling depan. Selanjutnya dicocokkan kalimat dari dua siswa tersebut. Guru memberikan balikan dan seluruh kelompok diminta menyempurnakan jawabannya.

Pada tahap penutup siswa beserta guru melakukan refleksi dengan cara tanya jawab mengenai kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan. Siswa

berupaya mengingat kembali mengenai kosakata benda-benda di dalam kelas dan cara menanyakan mengenai suatu benda yang ada di dalam kelas dan menjawabnya dengan *unbestimmte Artikel*.

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua tanggal 15 Januari 2019 ini siswa bersama guru mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Materi yang diberikan pada pertemuan kedua ini adalah tentang kehidupan sekolah dengan subtema *Gegenstände in der Klasse* yang berupa *Adjektiv*.

Pada tahap pendahuluan siswa bersama guru membahas kembali materi pada pertemuan sebelumnya yaitu subtema *Gegenstände in der Klasse*. Siswa mendapat pertanyaan *was gibt es an der Klasse?*

Pada pertemuan inti ini materi yang disampaikan adalah *adjektiv*. Untuk mengawali materi ini siswa mendapatkan tugas mengerjakan soal berbentuk wacana tulis tanpa spasi, seperti *DerStuhlistneu. Eristteuer* dan *Dasisteinetafel*. Setelah tugas ini, siswa menyebutkan kata sifat *alt, billig, neu, teuer, sauber, lang, schon, dick*, kata bahasa Jerman yang mengantung *ei, eu, ie, ß, ä, ü, ö, sch, spr*. Tugas selanjutnya yaitu siswa melakukan permainan info berantai dengan kalimat seperti *Was ist das? - Das ist ein Stuhl. 2. Wie ist der Stuhl? ss- Der Stuhl ist teuer*.

Kemudian, siswa melakukan permainan info berantai dalam kelompok. Siswa yang duduk paling belakang mulai membisikkan kalimat-kalimat tersebut ke temannya sampai siswa yang duduk paling depan. Siswa paling depan dari masing-masing kelompok bertugas mengulangi kalimat yang didengarnya di depan kelas dan menulis kalimat tersebut di papan tulis. Kemudian jawaban tersebut dicocokkan dengan siswa paling belakang dari kelompoknya.

Pada akhir pelajaran siswa beserta guru melakukan refleksi dengan cara tanya jawab mengenai kegiatan belajar mengajar dan materi *unbestimmter Artikel* dan *adjektif* yang digunakan dalam kalimat tentang benda-benda di dalam kelas dan mampu menerapkannya dalam berdialog.

Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga tanggal 22 Januari 2019 ini siswa bersama guru mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Materi yang diberikan pada pertemuan ketiga ini adalah tentang kehidupan sekolah dengan subtema *Gegenstände in der Klasse* yang berupa bentuk *singular* dan *plural* dari benda-benda di dalam kelas. Pada pertemuan ini diterapkan teknik permainan kata mengalir dalam pembelajaran.

Tugas siswa adalah mengklasifikasikan kata benda sesuai kolom *singular* dan *plural* agar siswa lebih mudah mengenali bentuk kata benda *singular* dan *plural*. Selanjutnya siswa belajar melafalkan kosakata baru di papan tulis yang berupa kata benda *singular* dan *plural*. Selanjutnya siswa belajar melafalkan bunyi kosa kata bahasa Jerman yang mengandung (*ei, eu, ie, ß, ä, ü, ö, sch, spr*). Setelah itu siswa belajar sesuai dengan teknik permainan kata mengalir.

Pada tahap penutup siswa bersama guru merefleksi pelajaran yang telah didapat hari ini. Siswa mengingat materi *plural* dan cara menerapkannya dalam kalimat. Siswa mengetahui cara bertanya dan menjawab mengenai benda-benda di dalam kelas.

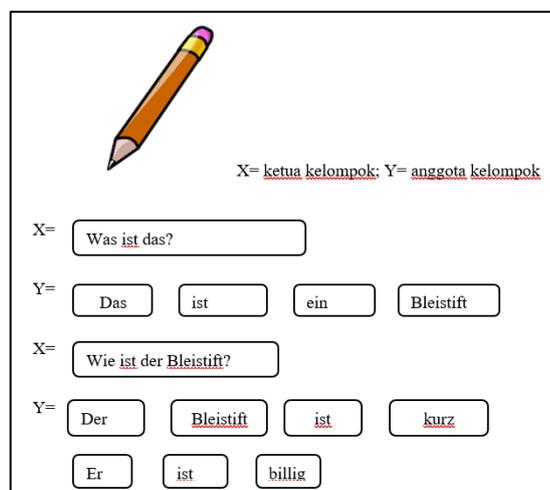
Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat tanggal 2 Februari 2019 ini bersama guru mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Materi yang diberikan pada pertemuan keempat ini adalah tentang kehidupan sekolah dengan subtema *Gegenstände in der Klasse* yang berupa bentuk kata ganti berupa *er, sie, es* dari benda-benda di dalam kelas yang berartikel *der, die, das*. Pada pertemuan ini terdapat dua bagian. Bagian pertama adalah kegiatan belajar mengajar yang terdapat tiga tahap pembelajaran yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Bagian kedua yaitu *post test*. Teknik pembelajaran yang dipakai adalah teknik permainan kata mengalir.

Pada tahap pendahuluan ini siswa mulai membahas kembali materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya yaitu kata benda bentuk *singular* dan *plural*. Pada tahap inti siswa belajar penggunaan kata ganti *er, sie, es* pada benda

berartikel *der, die, das*. Setelah itu siswa melafalkan kosakata di papan tulis dan siswa belajar melafalkan bunyi kosakata bahasa Jerman yang mengandung (ei, eu, ie, ß, ä, ü, ö, sch, spr).

Selanjutnya siswa melakukan permainan kata mengalir. Siswa diorganisasikan ke dalam 6 kelompok belajar sesuai teknik permainan kata mengalir dengan menggunakan kata ganti *er, sie, es*. Ketua kelompok bertugas menanyakan tentang gambar tersebut dengan dialog seperti gambar 1.



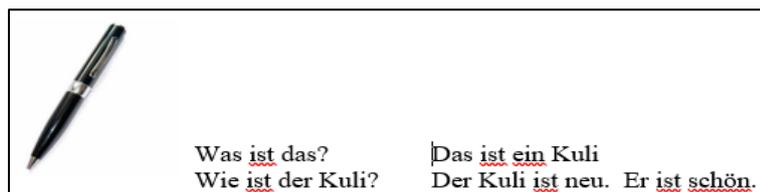
Gambar 1. Contoh Dialog Siswa pada Teknik Permainan Kata Mengalir

Selanjutnya siswa dibimbing dan diberi waktu untuk menyelesaikan permainan kata mengalir. Setelah permainan selesai guru memberikan balikan dan seluruh kelompok diminta menyempurnakan jawabannya.

Pada tahap penutup, siswa bersama guru merefleksi pelajaran yang telah didapat hari ini. Siswa mengingat materi kata ganti *er, sie, es* untuk kata benda berartikel *der, die, das* dan cara menerapkannya dalam kalimat. Siswa mengetahui cara bertanya dan menjawab mengenai benda-benda di dalam kelas. Tidak lupa guru memberikan penghargaan kepada tiap kelompok yang sudah menjalankan tugas dengan baik dan tertib walaupun masih terdapat beberapa siswa yang bingung menerapkan penggunaan kata ganti *er, sie, es* pada kata benda berartikel *der, die, das*.

Post-Test

Pada bagian *post test* ini siswa melakukan dengan dialog berpasangan. Masing-masing siswa mengambil satu gambar dari kotak suara dan secara bergantian bertanya tentang benda seperti pada dialog yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Contoh Dialog Siswa

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui perbandingan hasil belajar dalam keterampilan berbicara dengan menggunakan teknik permainan info berantai dan kata mengalir pada siswa kelas X.IPA 2 semester 2 SMA Negeri 12 Surabaya adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan Pre-test dan Post-Test

NO.	NAMA SISWA	NILAI SISWA	
		<i>PRE-TEST</i>	<i>POST-TEST</i>
1.	Siswa 1	65	82
2.	Siswa 2	65	82
3.	Siswa 3	65	82
4.	Siswa 4	75	90
5.	Siswa 5	65	82
6.	Siswa 6	65	82
7.	Siswa 7	65	80
8.	Siswa 8	65	80
9.	Siswa 9	65	80
10.	Siswa 10	65	82
11.	Siswa 11	65	86
12.	Siswa 12	65	82
13.	Siswa 13	65	82
14.	Siswa 14	70	82
15.	Siswa 15	65	82
16.	Siswa 16	80	90
17.	Siswa 17	60	82
18.	Siswa 18	60	82

19.	Siswa 19	65	82
20.	Siswa 20	65	82
21.	Siswa 21	65	82
22.	Siswa 22	65	82
23.	Siswa 23	65	82
24.	Siswa 24	65	82
25.	Siswa 25	65	90
26.	Siswa 26	65	82
27.	Siswa 27	65	76
28.	Siswa 28	65	82
29.	Siswa 29	65	82
30.	Siswa 30	65	82
31.	Siswa 31	65	84
32.	Siswa 32	65	82
33.	Siswa 33	65	88
34.	Siswa 34	65	82
35.	Siswa 35	65	86
36.	Siswa 36	65	82
Total		2.340	2.952
Rata-rata kelas		65,00	82,00

Dari hasil data *post-test* diatas dapat dinyatakan bahwa siswa kelas X IPA 2 semester II SMA Negeri 12 Surabaya belum tuntas dalam belajar, karena beberapa siswa masih mendapat nilai dibawah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) minta pelajaran Bahasa Jerman yang telah ditetapkan yaitu 70, khususnya keterampilan berbicara. Selanjutnya dari kedua data nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* tersebut dikomparasikan untuk dapat dinilai hasilnya. Dari data diatas diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Selanjutnya siswa dibimbing dan diberi waktu untuk menyelesaikan permainan kata mengalir. Setelah permainan selesai guru memberikan balikan dan seluruh kelompok diminta menyempurnakan jawabannya.

Pada tahap penutup siswa bersama guru merefleksi pelajaran yang telah didapat hari ini. Siswa mengingat materi kata ganti *er, sie, es* untuk kata benda berartikel *der, die, das* dan cara menerapkannya dalam kalimat. Siswa mengetahui cara bertanya dan menjawab mengenai benda-benda di dalam kelas. Tidak

Berdasarkan hasil tes siswa tersebut diatas, keterampilan berbicara siswa kelas XI IPA-2 semester II SMA Negeri 12 Surabaya mengalami peningkatan

walaupun ada beberapa siswa yang masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peningkatan nilai ini disebabkan oleh bantuan teknik pembelajaran yaitu teknik permainan info berantai dan kata mengalir. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik permainan info berantai dan kata mengalir dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan materi pelajaran bahasa Jerman khususnya pada keterampilan berbicara. Hal ini disebabkan sebagian dari siswa mengetahui cara pelafalan dan struktur kalimat bahasa Jerman dengan baik. Apabila dibandingkan dengan nilai hasil *pre-test* yang dilaksanakan tanpa perlakuan sama sekali sebelumnya, sebagian besar dari siswa mengalami kesalahan pada pelafalan dan struktur kalimat bahasa Jerman, terlihat ketika siswa melafalkan kata yang mengandung (ei, eu, ie, ß, ä, ü, ö, sch, spr). Dengan teknik permainan info berantai dan kata mengalir siswa terbiasa mendengar dan berbicara dengan pelafalan yang benar sehingga kesalahan bisa diminimalisir dan dapat meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Jerman khususnya nilai keterampilan berbicara.

Teknik permainan info berantai dan kata mengalir yang dilaksanakan dan dimanfaatkan dengan baik dapat menambah minat dan kreatifitas siswa karena dengan ini siswa mengikuti pelajaran dengan senang dan tidak merasa digurui. Siswa menyukai kedua teknik permainan tersebut, karena mereka bisa belajar sambil bermain di dalam kelas bersama teman-temannya sehingga siswa tidak saja dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, rasa malas, dan keruwetan pikiran tetapi juga siswa merasa mendapat hiburan, kesenangan sekaligus pengetahuan baru. Secara tidak langsung materi pelajaran yang diberikan lebih mengesankan dan tidak mudah hilang atau terlupakan. Yang terpenting, tingkat keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa yang diajarkan melalui teknik permainan info berantai dan kata mengalir tersebut dapat lebih meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa

1. Teknik permainan info berantai dan kata mengalir dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, yaitu pada keterampilan berbicara. Hal ini

dibuktikan dengan adanya kenaikan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata kelas yang meningkat.

2. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* rata-rata hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara meningkat dari *pre-test* 65 menjadi 82 pada *post-test*

Melalui penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran bagi penelitian yang dapat dilakukan di waktu mendatang:

1. Dalam menyampaikan materi pelajaran seorang guru hendaknya lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai teknik pembelajaran yakni teknik permainan info berantai dan kata mengalir pada keterampilan berbicara. Melalui teknik permainan ini siswa dapat bermain sambil belajar. Dengan pembelajaran melalui permainan siswa menjadi terkesan, hal tersebut dapat berdampak pada peningkatan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jerman.
2. Diharapkan kepada guru agar lebih tanggap terhadap apa yang dirasakan siswa, apabila siswa terlihat jenuh sebaiknya guru segera mencari solusi agar siswa kembali termotivasi dalam belajar. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan teknik permainan info berantai dan kata mengalir.

DAFTAR PUSTAKA

- Goetz, Dieter dkk.2002. *Langenscheidts Grosswoerterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Germany: Graphischer Grossbetrieb Poessenck.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1988. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Sapani, H. Suwardi.dkk. 1997. *Teori Pembelajaran Bahasa*. Modul. Jakarta: Depdikbud.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks
- Sugiyanto T., Mayke. 1998. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC
- Tarigan, H.G. 1984. *Pengajaran Berbicara*. Bandung: Angkasa.