

## Meningkatkan Penguasaan Artikel Kata Benda Bahasa Jerman Melalui Permainan Domino Siswa SMA Negeri 2 Tondano

Abigael Bungkaesang<sup>1\*)</sup>, Soflies Marry E. Bingku<sup>2</sup>, Prilimercy E. Kojongian<sup>3</sup>

<sup>123)</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Manado, Indonesia.

<sup>\*)</sup> Corresponding Author: [bungkaesanggebi15@gmail.com](mailto:bungkaesanggebi15@gmail.com)

---

### Sejarah Artikel:

Dimasukkan: 23 Oktober 2023

Derivisi: 11 November 2023

Diterima: 24 Januari 2024

---

### KATA KUNCI

Media Pembelajaran,  
Artikel Kata Benda,  
Permainan Domino.

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bahwa permainan domino dapat meningkatkan penguasaan Artikel kata benda Bahasa Jerman pada siswa SMA Negeri 2 Tondano. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tondano dan yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS yang berjumlah 16 orang. Penelitian ini menggunakan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas dari Kurt Lewin yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Februari - April 2023. Kegiatan ini dilakukan dalam dua siklus dengan kurun waktu tiga bulan. Pada siklus pertama ini terlihat siswa belum terbiasa dengan proses belajar mengajar yang menggunakan domino sebagai media pembelajaran. Hal tersebut sangat berpengaruh pada tingkat penguasaan Artikel kata benda siswa pada setiap materi yang diajarkan. Pada siklus kedua terlihat adanya peningkatan karena terlihat guru maupun siswa sudah mulai terbiasa menggunakan domino sebagai media pembelajaran. Hal itu dibuktikan dari hasil capaian yang diperoleh pada siklus pertama rata – rata hanya 49,9% meningkat menjadi 70,5% pada siklus kedua.

---

### KEYWORDS

Learning Media,  
Noun Articles,  
Domino Games

### ABSTRACT

The aim of this research is to find out that playing dominoes can improve the mastery of German noun articles in students at SMA Negeri 2 Tondano. This research was carried out at SMA Negeri 2 Tondano and the source of data in this research were 16 class XII IPS students. This research uses Kurt Lewin's Classroom Action Research model which consists of planning, action, observation and reflection. The time for conducting the research is February - April 2023. This activity is carried out in two cycles over a period of three months. In this first cycle, it appears that students are not yet familiar with the teaching and learning process that uses dominoes as a learning medium. This has a big influence on students' level of mastery of noun articles in each material taught. In the second cycle, there was visible improvement because it was seen that teachers and students were getting used to using dominoes as a learning medium. This is proven by the results obtained in the first cycle, an average of only 49.9%, increasing to 70.5% in the second cycle..

---

## PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk yang tidak bisa hidup sendiri, yang membutuhkan orang lain serta lingkungan. Oleh sebab itu manusia harus berkomunikasi dengan sesamanya agar dapat terjalin kerjasama, interaksi dan sosialisasi, karena tanpa komunikasi tidak akan ada interaksi sosial antara manusia satu dengan yang lainnya. Berbicara tentang komunikasi pastilah tidak lepas dari apa yang disebut bahasa. Kedua hal ini tidaklah dapat dipisahkan dari kehidupan manusia yang menjadikan bahasa dan komunikasi sebagai komponen penting dalam kelanjutan hidup manusia. Tanpa bahasa manusia tidak berarti apa-apa di hadapan orang lain. Orang lain tidak dapat saling memahami satu

dengan yang lain. Karena salah satu sifat dari bahasa itu sendiri yaitu sebagai sarana bagi manusia untuk dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya.

Keraf dalam Chaer (2010) mengungkapkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Jika dilihat secara umum, bahasa dapat diartikan sebagai ucapan, pikiran dan perasaan seseorang yang disampaikan secara teratur dan digunakan sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat.

Perkembangan zaman saat ini menuntut semua orang untuk memiliki lebih banyak pengetahuan selain teknologi tetapi juga bahasa, agar semua orang tidak ketinggalan dalam menghadapi perkembangan zaman. Dengan menguasai banyak bahasa maka komunikasi dengan dunia luar menjadi mudah. Tanpa Bahasa masyarakat tidak akan terwujud. Bahkan, bahasa itu pula yang ikut menentukan perbedaan antara manusia dan makhluk lainnya. Bahasa bersifat dinamis, dapat berkembang sejalan dengan perkembangan keadaan sosial budaya para pemakainya. Orang menggunakan Bahasa untuk menyampaikan gagasan dalam pikiran dan perasaannya kepada orang lain. Pada umumnya setiap orang memiliki kemampuan menguasai lebih dari satu bahasa, baik itu bahasa Indonesia maupun bahasa Asing.

Penguasaan Bahasa asing sangatlah penting di era globalisasi ini. Karena ada banyak informasi dan ilmu pengetahuan yang berbahasa asing. Dengan mempelajari Bahasa asing, dapat memiliki peluang lebih besar untuk bekerja di perusahaan asing. Selain itu, dapat memiliki peluang untuk menerima beasiswa studi diluar negeri. Karena itu, Bahasa asing diajarkan di sekolah-sekolah seperti bahasa Inggris, Jepang, Jerman, dan Prancis. Agar kelak pembelajar bisa menguasai salah satu atau bahkan lebih bahasa asing. Dengan demikian ketika bertemu dengan penutur Bahasa asing pembelajar dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik.

Bahasa Jerman adalah satu dari beberapa bahasa asing yang diajarkan di tingkat sekolah menengah. Dalam proses pembelajarannya sekarang ini masih banyak ditemui masalah dalam mempelajari bahasa Jerman, 1) Dari struktur bahasanya, cara membaca, bagaimana mendengar dengan baik, menulis dengan benar, dan mengucapkan bahasa itu. 2) Cara mengajar guru belum memadai kualitasnya. 3) Kurangnya minat belajar bahasa Jerman siswa. 4) Pengaruh media sosial membuat siswa di saat jam pelajaran kurang konsentrasi. 5) Belum efektifnya metode yang digunakan guru dalam mengajar serta tidak adanya media yang digunakan guru dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab bahasa Jerman tidak mudah untuk dipelajari. Belajar bahasa Jerman tidaklah mudah. Pembelajar sering menemukan kesulitan dalam belajar bahasa tersebut. Demikian juga dialami oleh penulis dalam mengikuti perkuliahan.

Salah satu yang menjadi permasalahan siswa saat ini adalah kemampuan membedakan Artikel kata benda bahasa Jerman, misalnya membedakan Artikel kata benda *der*, *die*, dan *das*, entah itu karena mereka kurang menguasai kosa kata, takut salah, dan lain sebagainya. Hal ini dapat dilihat ketika peneliti melaksanakan observasi mata pelajaran bahasa Jerman pada SMA Negeri 2 Tondano. Ketika guru bertanya Artikel dari kata benda Bahasa Jerman, masih banyak siswa terlihat bingung dan ragu-ragu. Yang guru tanyakan hanyalah hal sederhana seperti apa Artikel kata benda dari kata *Vater*, *Onkel*, *Bruder*. Semuanya sudah pernah diajarkan dan sering diucapkan setiap hari. Bahkan masih banyak siswa yang membuat kesalahan dalam menempatkan Artikel yang benar dari setiap kata benda bahasa Jerman.

Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan permainan domino sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan Artikel kata benda Bahasa Jerman. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan metode yang monoton cenderung membuat siswa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Belajar dalam situasi bermain dipandang dapat menimbulkan rasa senang untuk belajar. Maka, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana dampak permainan domino dalam meningkatkan penguasaan Artikel kata benda Bahasa Jerman pada siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 2 Tondano. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran Bahasa Jerman dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action research). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian tindakan kelas Kurt Lewin yang menerapkan empat komponen yakni:

#### **Perencanaan (Planning)**

1. Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa dengan menggunakan permainan domino sebagai media pembelajaran.
2. Melakukan observasi langsung sebagai langkah awal dan mengambil dokumentasi.
3. Peneliti menyusun instrumen pengambilan data yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Membuat evaluasi pertama kepada siswa (pre tes) untuk mengukur sejauh mana penguasaan Artikel Bahasa Jerman siswa.
5. Membuat instrument penelitian yang akan digunakan dalam pelaksanaan PTK dari setiap siklus serta media pendukung lainnya seperti laptop, materi, tape recorder dan alat penunjang lainnya.

#### **Tindakan (Action)**

1. Membagi siswa kedalam beberapa kelompok tergantung dari jumlah siswa dalam kelas.
2. Menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan tema.
3. Guru mengarahkan kelompok dalam proses bermain domino.
4. Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang mendapat nilai terbaik dan menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama.
5. Melakukan pengamatan observasi

#### **Pengamatan (Observation)**

Dalam setiap kegiatan peneliti mengamati dan mengambil dokumentasi dari segala tindakan yang dilakukan dalam kelas. Kegiatan observasi ini merupakan pemantauan terhadap kegiatan pembelajaran.

#### **Refleksi (Reflection)**

Kegiatan dimana dapat dipandang sebagai upaya untuk memahami dan memaknai proses dan hasil yang mencakup kegiatan. Mengingat dan merenungkan kembali tindakan apa yang perlu dilakukan dan dihilangkan/diperbaiki. Setelah itu peneliti akan merefleksikan proses dan hasil tindakan yang dilakukan.

Dari semua data yang dihasilkan melalui permainan domino, observasi, dan wawancara dikumpulkan dan dianalisis secara deskriptif serta hasil test, untuk mengetahui penguasaan Artikel kata benda Bahasa Jerman melalui permainan domino. Analisis deskriptif yang digunakan untuk mengetahui kemampuan penguasaan Artikel. Setiap siklus dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan format penilaian Kurikulum 2013.

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMA N 2 Tondano pada kelas XI IPS semester 1 (satu) tahun pelajaran 2023/2024 dengan materi pembelajaran *Die Artikel*

### **Siklus I**

Siklus pertama ini terdiri dari 4 tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

#### **Perencanaan/Planning**

1. Peneliti menganalisis kurikulum sehingga dapat menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Artikel kata benda Bahasa Jerman dalam permainan domino.
2. Dilaksanakan kegiatan perumusan RPP sesuai model pembelajaran Artikel kata benda Bahasa Jerman dalam permainan domino dengan menarik agar mudah dipahami siswa.
3. Membuat dan mempersiapkan instrument pengambilan data untuk pengamatan bagi siswa dalam keterampilan menguasai Artikel kata benda Bahasa Jerman.

**Tahap Pelaksanaan/Tindakan (Action)**

1. Peneliti membagi siswa kedalam beberapa kelompok, yang setiap kelompok terdiri dari empat orang siswa.
2. Melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disahkan kepala sekolah. Kemudian peneliti menyampaikan dan menjelaskan die Artikel yang didalamnya terdapat standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dipenuhi serta indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Materi tersebut berupa cara menempatkan Artikel kata benda bahasa Jerman dengan gambar benda atau mengungkapkan gambar benda sesuai dengan Artikel masing-masing. Peneliti juga melati pelafalan siswa berkaitan dengan Artikel kata benda bahasa Jerman yang dipelajari.
3. Kemudian dijelaskan tentang langka-langkah media pembelajaran permainan domino dalam mempelajari Artikel kata benda bahasa Jerman. Ada beberapa tahap yang dilakukan yakni: tahap pemanasan, dimana peneliti membagi siswa dalam kelompok dan menjelaskan materi. kemudian tahap pemilihan pemaian, semua siswa terlibat sesuai dengan kelompok masing-masing. Tahap selanjutnya penempatan tempat bermain domino, didepan kelas di meja guru. Untuk pengamatan disiapkan lembar observasi. Akhirnya pelaksanaan permainan, satu kelompok tampil di depan kelas dan guru melakukan pengamatan selama permainan domino berlangsung. Berdasarkan pengamatan dilakukan diskusi dan evaluasi, dimana guru dan siswa mendiskusikan apa yang dilakukan tadi dan membetulkan apa yang masih kurang dan perlu diperbaiki. Jika perlu maka permainan diulang kembali untuk memperbaiki kesalahan yang dilakukan. Seperti yang dilakukan diatas, guru dan siswa mendiskusikan dan mengevaluasi kembali permainan yang di ulang tadi.
4. Setelah siswa sudah paham dengan baik materi yang sudah dijelaskan, kemudian peneliti memberikan siswa waktu 25 menit untuk menemukan benda-benda yang ada di lingkungan sekolah dengan mengungkapkan dalam Bahasa Jerman sekaligus dengan artikelnya.
5. Peneliti memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi saat siswa bermain permainan domino yakni, kesalahan memasang gambar dengan artikel kata benda yang benar, dan gambar dari benda berbeda dengan artikel kata benda yang dipasangkan. Pada akhir jam pelajaran guru dan siswa menyimpulkan materi secara bersama-sama.

**Tahap Observasi (Observation)**

1. Hasil dari observasi terhadap peneliti dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus pertama ini masih pada tingkat rendah, ini terjadi karena peneliti yang bertindak sebagai guru dalam kegiatan belajar mengajar ini masih belum bisa menguasai kelas dengan baik, suara guru belum terdengar dengan jelas ke bagian belakang kelas sehingga mengakibatkan siswa tidak mendengar dengan baik dan kurang konsentrasi.
2. Dalam siklus pertama ini peneliti terdeteksi kurang bimbingan untuk melakukan permainan domino, sehingga memberikan hasil kurang baik.
3. Masih ada siswa yang belum paham bagaimana langkah atau cara bermain domino sehingga siswa kaku dan kurang percaya diri untuk bermain domino di depan kelas. Konsentrasi siswa juga masih terbagi dengan bermain Handphone di kelas.
4. Untuk mengatasi masalah-masalah ini, peneliti harus menjelaskan berulang-ulang kepada siswa bahkan membimbing secara pribadi siswa yang merasa kesulitan dengan langkah-langkah permainan domino.
5. Mengarahkan siswa agar ketika pembelajaran berlangsung tidak boleh memegang Handphone atau semua Handphone disimpan di dalam tas.
6. Pada siklus pertama ini semua siswa hadir.

**Tahap Refleksi (Reflektion)**

1. Pada siklus pertama ini masih banyak siswa yang kurang aktif serta kurang konsentrasi dalam belajar, sehingga terkesan kurang serius mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2. Peneliti masih belum terbiasa dengan suasana kelas sehingga belum bisa menguasai kelas dan melakukan bimbingan dengan baik.
3. Masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri, ragu-ragu, malu-malu dan masih melakukan kesalahan dalam penempatan Artikel dari kata benda, dan tidak dapat mencocokkan gambar dengan Artikel dari kata benda dengan benar.
4. Memotivasi siswa untuk lebih banyak menghafal Artikel Bahasa Jerman beserta artinya dan lebih memperhatikan langkah-langkah dari media pembelajaran permainan domino.

5. Memberikan perhatian dan bimbingan lebih lagi kepada siswa yang mengalami kesulitan dengan media pembelajaran permainan domino ini serta memberikan apresiasi kepada siswa dalam proses belajar mengajar.
6. Berdasarkan hasil siklus pertama ini, diputuskan untuk mengulangi pada siklus berikutnya dengan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang lebih baik sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan pengucapan dan pelafalan.

Permainan domino terdapat 28 kartu yang berisi gambar benda dan nama benda dalam Bahasa Jerman seperti pada contoh berikut:



Gambar 1. Kartu Gambar untuk materi *Die Artikel*

Adapun hasil observasi dan perolehan data yang dapat di kumpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Kemampuan Siswa pada Siklus I

No	Siswa	Skor Perolehan	Skor Ideal	Presentase
1	A T	70	100	70
2	A P	60	100	60
3	C P	40	100	40
4	E W	40	100	40
5	F P	35	100	35
6	G M	50	100	50
7	M T	40	100	40
8	P K	30	100	30
9	R L	46	100	46
10	R M	55	100	55
11	R M	65	100	65
12	R R	45	100	45
13	T B	40	100	40
14	V R	70	100	70
15	Y J	50	100	50
16	RS	0	100	0
<b>Skor Tertinggi</b>		<b>70</b>		
<b>Skor Terendah</b>		<b>30</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>49.9</b>		

**Keterangan:**

- Skor ideal: 16 (100 %)
- Skor perolehan: Skor yang diperoleh siswa
- Presentase: Skor yang diperoleh siswa dalam bentuk presentase dengan cara skor perolehan dibagi dengan skor ideal dikali seratus.

## Siklus II

Masih sama dengan siklus 1, peneliti menggunakan penelitian PTK model Kurt Lewin yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Refleksi.

### Perencanaan/Planning

Perencanaan dari siklus kedua ini berdasarkan pada hasil perolehan data pada siklus pertama. Siklus kedua dilaksanakan siswa dapat meningkatkan penguasaan Artikel kata benda Bahasa Jerman, yaitu:

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa.

2. Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menjelaskan kembali langkah-langkah pembelajaran bermain domino.
3. Memberi bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dengan media pembelajaran bermain domino.

#### **Pelaksanaan/Tindakan (Action)**

1. Membagi siswa kedalam 4 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa. Yang diharapkan pada siklus ini semua siswa yang tampil dapat bermain dengan baik agar penguasaan Artikel kata benda Bahasa Jerman meningkat,
2. Peneliti melaksanakan poin-poin RPP yang telah dibuat dan disetujui oleh kepala sekolah, dengan menjelaskan indikator dan tujuan pembelajaran yang harus siswa miliki dalam tema die Artikel dan menjelaskan materinya. Materi yang di dalamnya seperti apa saja Artikel dalam Bahasa Jerman dan penempatan Artikel kata benda dalam Bahasa Jerman. Serta peneliti juga menjelaskan serta melatih pelafalan pengucapan dari kata benda dan penempatan Artikel dari Artikel kata benda Bahasa Jerman.
3. Menjelaskan kembali langkah-langkah pembelajaran bermain domino seperti tahap pemanasan : peneliti menjelaskan materi, tahap pemilihan pemain : semua siswa dalam kelompok masing-masing, penataan tempat bermain : di depan kelas, menyiapkan pengamatan : lembar observasi, pementasan bermain domino : semua kelompok tampil di depan kelas hingga selesai, diskusi dan evaluasi : guru dan siswa melakukan diskusi bagaimana permainan tadi dan evaluasi permainan tersebut apa yang masih perlu diperbaiki dan ditambahkan, permainan kembali: jika waktu masih mencukupi, serta langkah terakhir diskusi dan evaluasi 2 : dilakukan seperti pada diskusi evaluasi pertama.
4. Memberikan waktu kurang lebih 25 menit untuk siswa menulis dan menghafal Artikel kata benda Bahasa Jerman, dan setelah selesai, siswa mulai bermain domino di depan kelas. Setelah semua kelompok tampil, peneliti memberikan apresiasi berupa pujian kepada semua siswa.
5. Guru/peneliti menyampaikan kesalahan-kesalahan yang terjadi pada saat siswa bermain, misalnya ada beberapa siswa yang tidak konsentrasi ketika bermain domino dan beberapa kesalahan mencocokkan Artikel kata benda Bahasa Jerman dengan artinya.
6. Peneliti menutup pembelajaran dengan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa.

#### **Tahap Observasi (Observation)**

1. Dalam kegiatan belajar mengajar sudah mengalami peningkatan yang signifikan. Intonasi peneliti/guru sudah sangat baik sehingga tidak ada lagi siswa yang kebingungan dengan apa yang guru sampaikan dan jelaskan. Pada proses ini juga, peneliti sudah terbiasa membawakan dirinya dengan menggunakan media pembelajaran bermain domino dan mampu membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar serta banyak memotivasi siswa untuk belajar.
2. Peneliti sudah mampu menguasai kelas dan mengelola kelas dengan baik, sehingga dalam proses belajar mengajar tidak ada lagi siswa yang bermain.
3. Tidak ada lagi siswa yang memegang HP karena sebelum kegiatan belajar mengajar guru telah memerintahkan siswa untuk menyimpan HP di dalam tas masing-masing.

#### **Refleksi (Reflection)**

1. Untuk siklus kedua atau yang terakhir ini siswa lebih aktif dan antusias dalam proses belajar mengajar bahasa Jerman.
2. Dilihat dari hasil yang dicapai, kemampuan penguasaan Artikel dari siklus pertama hingga yang kedua ini telah mengalami peningkatan yang signifikan.
3. Pemahaman siswa akan langkah-langkah bermain domino meningkat. Hampir semua siswa dapat mempraktekkannya dengan benar.
4. Pembelajaran bermain domino telah memotivasi siswa untuk lebih banyak belajar dan menghafal artikel kata benda bahasa Jerman.

Dari hasil observasi yang diperoleh peneliti dengan menggunakan lembar penelitian dan pengamatan selama permainan berlangsung maka dapat diperoleh data pada tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Penilaian Kemampuan Siswa pada Siklus II

No	Siswa	Skor Perolehan	Skor Ideal	Presentase
----	-------	----------------	------------	------------

1	A T	89	100	89
2	A P	80	100	80
3	C P	63	100	63
4	E W	70	100	70
5	F P	62	100	61
6	G M	78	100	78
7	M T	70	100	70
8	P K	64	100	64
9	R L	76	100	76
10	R M	81	100	81
11	R M	83	100	83
12	R R	75	100	75
13	T B	70	100	70
14	V R	89	100	89
15	Y J	78	100	78
16	RS	0	100	0
<b>Skor Tertinggi</b>		<b>89</b>		
<b>Skor Terendah</b>		<b>62</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>70,5</b>		

**Keterangan:**

- Skor ideal: 16 (100 %)
- Skor perolehan: Skor yang diperoleh siswa
- Presentase: Skor yang diperoleh siswa dalam bentuk presentase dengan cara skor perolehan dibagi dengan skor ideal dikali seratus.

**PEMBAHASAN**

Media permainan Domino terbukti meningkatkan penguasaan Artikel kata benda Bahasa Jerman siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tondano. Dalam hal penguasaan Artikel, siswa lebih paham setelah menggunakan media permainan Domino, mereka lebih banyak berinteraksi dengan temannya untuk memecahkan masalah yang ada, mereka juga lebih intensif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Kebiasaan mereka bermain gadget, malas-malasan dan mengerjakan tugas lain selain bahasa Jerman sudah berkurang. Media permainan Domino membuat siswa lebih senang dan santai dalam memahami materi karena penggunaan media permainan Domino dapat membuat suasana menjadi lebih menyenangkan dan para siswa pun dapat dengan mudah menangkap materi yang diberikan khususnya Artikel kata benda bahasa Jerman. Peningkatan penguasaan Artikel kata benda bahasa Jerman siswa dapat dilihat dari hasil tindakan yang ada. Dapat dilihat pada persentase kenaikan penguasaan Artikel kata benda siswa dari pada siklus I adalah 49,9 %. Kemudian mengalami kenaikan persentase pada siklus II sebesar 70,5 %. Maka peningkatan rata-rata skor keaktifan siswa adalah sebesar 20,6 %. Media permainan Domino dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan Artikel kata benda bahasa Jerman. Media tersebut dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan dapat membuat siswa lebih santai tapi serius dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan Media permainan Domino terbukti dapat meningkatkan penguasaan Artikel kata benda siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tondano. Berdasarkan data yang telah disajikan, penggunaan media permainan Domino terbukti dapat meningkatkan persentase penguasaan Artikel kata benda bahasa Jerman siswa. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil tindakan yang dilakukan. Pada siklus I sebesar 49,9 %. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 70,5 %. Penggunaan Media permainan Domino terbukti dapat meningkatkan penguasaan Artikel kata benda siswa.

Domino dapat membuat siswa lebih semangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas, karena siswa belajar dalam suasana yang santai namun serius sehingga mereka tidak bosan dalam belajar. Media permainan Domino ini dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Selain itu, dampak positifnya dapat meningkatkan nilai siswa dan penguasaan Artikel kata benda bahasa Jerman siswa. Dengan demikian, siswa dapat mengeksplor keterampilan mereka baik secara individu maupun berkelompok dalam memanfaatkan media permainan Domino.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran permainan domino dapat meningkatkan penguasaan Artikel dari kata benda bahasa Jerman siswa.
2. Permainan domino merupakan media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan penguasaan Artikel kata benda bahasa Jerman. Dapat dilihat dari motivasi siswa untuk belajar, siswa menjadi terampil dalam menentukan Artikel dari setiap kata benda sehingga bisa mengucapkan dari setiap Artikel kata benda bahasa Jerman dan pelafalan kata benda beserta artinya.
3. Siswa menjadi lebih percaya diri dan berani untuk tampil di depan kelas, karena media pembelajaran permainan domino mengkondisikan siswa untuk bermain domino di hadapan umum sehingga tanpa sengaja membuat siswa terbiasa untuk tampil di depan banyak orang.
4. Hubungan komunikasi antar guru dan siswa terjalin baik, karena ketika proses tindakan berlangsung hubungan komunikatif antara siswa dan guru tercipta, dalam persiapan pelafalan Artikel kata benda, membuat siswa tidak takut bertanya.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan tulisan ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

### KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa mereka tidak memiliki konflik kepentingan.

### REFERENSI

- Abdullah, S. H., & Edah, R. (2017). *Keefektifan Penggunaan Permainan Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta*. Diakses dari <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/jerman/article/viewFile/10041/pdf>.
- Ardiyani, D. K. (2021, December). Learners' German Speaking Difficulties: A Case Study in Indonesia. In *International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC 2021)* (pp. 51-56). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211212.010>.
- Ardiyani, D. K., & Hidayat, E. (2023). Zum Heutigen Aussprachetraining (ZHA): Honing German As A Foreign Language Pronunciation Online. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(2), 15-20. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.02.02>.
- Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dilis, R. D. S., Bingku, S. M. E. ., & Lendo, S. J. . (2023). Analisis Kontrastif Wortstellung Dalam Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Dan Bahasa Inggris. *KOMPETENSI*, 3(9), 2547-2560. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v3i9.6523>.
- Erawati, E. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jerman (Sprechen) Melalui Role Playing (Rollen Spiel) Yang Digabungkan dengan Menyusun Dialog Sendiri Siswa Kelas XI MIPA 4 Di SMA Negeri 1 Kauman. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 48-52. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i1.13673>.
- Fatchan, A. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif: Beserta contoh Proposal Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Edisi kedua. Surabaya: jengjala Pustaka Utama.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113. Diakses dari <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1750/574>.
- Ginnis, P. (2008). *Trik Dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks. Grafindo.
- Kusama, W., & Dwitagama, D. (2009). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Mine, S., Lendo, S. J., & Sarajar, D. R. (2023). Analisis Kesalahan Konjugasi Modalverben Pada Kalimat Sederhana Dalam Bahasa Jerman (Sebuah Studi Di SMA Negeri 2 Tondano). *KOMPETENSI*, 3(9), 2561-2573. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v3i9.6524>.
- Nandya, F. A. I. (2016). Media Segitiga Domino untuk Melatih Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman. *Laterne*, 5(3), 1-8. <https://doi.org/10.26740/lat.v5n3.p%25p>.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Rachmawan, N., & Wahyuningsih, F. (2021). Deutsch Domino Untuk Pengaktifan Kosakata Bahasa Jerman. *Laterne*, 10(2), 149-157. <https://doi.org/10.26740/lat.v10n2.p149-157>.



- Rahangiar. (2014). *Pembentukan Kata Benda Bahasa Jerman Dalam Jugend Magazin (JUMA)*. Rosdakarya.
- Sarajar, D. R. (2022). Efektifitas Dan Efisiensi Pembelajaran Bahasa Jerman Sebagai Bahasa Asing Di SMA Negeri 1 Tondano. *KOMPETENSI*, 1(07), 644-654. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v1i07.1999>.
- Setiyadi, B. (2006). *Metode Penelitian untuk pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susilo, H., Chotimah, H. & Sari, D. Y. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing)
- Syahid, A., & Hadi, M. Z. P. (2018). Interferensi sintaksis bahasa Indonesia dalam karangan bahasa Jerman mahasiswa/i Stiba Bumigora Mataram Angkatan 2015. *Journal of Languages and Language Teaching*, 6(2), 68-76. <http://dx.doi.org/10.33394/jollt.v6i2.1257>.
- Wiriatmadja, R. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Yudhistira, D. (2013). *Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang APIK*. Jakarta: CV Mulya Abadi
- Yunia. (2011). *Buku Pintar Tata Bahasa Jerman*. Transmedia Pustaka.