

## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Peningkatan Keterampilan Menulis di SD

Mufti Asrori<sup>1</sup>, Dian Indihadi<sup>2</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya  
email: muftidavis@gmail.com<sup>1</sup>, dianindihadi@upi.edu<sup>2</sup>

#### Abstract

*This research is based on the students' ability of writing poetry who are still low, students have difficulty to construct ideas. Moreover, the vocabulary that the students have are limited. To overcome these obstacles, the researcher gave one of the alternatives by using the puzzle picture media in the activity of writing poetry on the learning process of Indonesian language, because the media provides stimulation and appealing and facilitate the students to put idea in writing poetry. The purpose of this study is to describe the use of puzzle media in improving the skills of writing poetry in the fourth grade of elementary school. Population and sample of research used is fourth grader of SD Negeri (State Elementary School) 2 Cibunigeulis which amounted to 30 people. The method used is experimental method with design research method of Pre-experimental Design. In data collection, the technique used is technical written test which is writing poetry assignment sheet. Data analysis used in the form of quantitative data analysis using Microsoft Excel program 2013 and SPSS 16. The result of student skill at pre-test is on average score 56,2. While the post-test is at an average score of 82.7. Based on data analysis, it can be concluded that there is an increase in poetry writing skills using puzzle image media in learning Indonesian in class 4 in SD Negeri 2 Cibunigeulis District Bungursari Tasikmalaya City.*

**Keywords:** Poetry Writing Skill, Puzzle Image Media

#### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan menulis puisi siswa yang masih rendah, siswa mengalami kesulitan untuk menuangkan ide atau gagasan ditambah lagi kosa kata yang di miliki siswa masih terbatas. Untuk mengatasi hambatan tersebut peneliti memberikan salah satu alternatif dengan menggunakan media gambar *puzzle* dalam kegiatan menulis puisi pada proses pembelajaran bahasa indonesia, karena media gambar *puzzle* dapat memberikan rangsangan dan daya tarik serta memudahkan siswa dalam berimajinasi untuk menuangkan ide atau gagasan dalam menulis puisi. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan penggunaan media gambar *puzzle* dalam peningkatan keterampilan menulis puisi di kelas IV SD. Populasi dan sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Cibunigeulis yang berjumlah 30 orang. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain metode penelitian *Pre-experimental Design*. Dalam pengumpulan data, teknik yang digunakan yaitu teknis tes tulis dengan lembar penugasan menulis puisi. Analisis data yang digunakan berupa analisis data kuantitatif dengan menggunakan program *Microsoft Excel* 2013 dan Program SPSS 16. Hasil keterampilan siswa pada saat pre-test berada pada rata-rata skor 56,2. Sedangkan pada saat *post-test* berada pada rata-rata skor sebesar 82,27. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis puisi menggunakan media gambar *puzzle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 2 Cibunigeulis Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya.

**Kata Kunci:** Keterampilan Menulis Puisi, Media Gambar Puzzle

#### PENDAHULUAN

Keterampilan menulis dikategorikan salah satu dari empat komponen keterampilan yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Menulis merupakan sebuah kegiatan yang dapat menggali pikiran dan perasaan seseorang mengenai suatu objek, memilih hal apa yang akan di tulis dan menuliskannya sehingga pembaca akan memahami dengan

jelas. Selain itu menulis juga mengungkapkan ide-ide pengetahuan dan pengalaman seseorang dalam bahasa tulis.

Sebagaimana (Permana & Indihadi, 2018) menyebutkan bahwa “pembelajaran sastra disekolah dasar diantaranya bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan, dan ketertarikan siswa terhadap suatu karya sastra”.

Untuk mencapai tujuan tersebut, Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV memiliki Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri, yang artinya siswa dapat menulis sebuah puisi hasil siswa itu sendiri.

Keterampilan menulis puisi dapat diikuti oleh seluruh siswa asalkan mau belajar dengan sungguh - sungguh, karena menulis merupakan kemampuan yang dapat dipelajari. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam menulis puisi, diantaranya yaitu siswa harus sering dilatih menulis puisi dan cara yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi puisi harus tepat dan menarik, sehingga siswa senang dan termotivasi untuk menulis puisi.

Pada kenyataannya siswa masih banyak yang kurang menyukai pelajaran terkait dengan menulis sastra. Pada umumnya

seseorang kurang suka dan tidak mau menulis, karena tidak tahu apa yang harus ditulis, seseorang merasa tidak percaya diri karena merasa tidak berbakat dalam menulis. Sedangkan manfaat dari hasil menulis diantaranya dapat meningkatkan kecerdasan pengembangan daya imajinatif dan kreatifitas, menumbuhkan keberanian dan dapat mendapatkan banyak informasi.

Hal tersebut tentunya menjadi masalah dalam kegiatan pembelajaran sastra di sekolah dasar, pembelajaran sastra banyak sekali jenisnya, namun pada penelitian ini memfokuskan kepada pembelajaran sastra khususnya puisi.

Selama ini yang menjadi penyebab siswa mengalami kesulitan dalam menulis puisi dikarenakan siswa mengalami kesulitan untuk menuangkan ide atau gagasan dalam menulis puisi ditambah lagi kosa kata yang dimiliki siswa masih terbatas. Hambatan lain yaitu siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran puisi. Oleh sebab itu siswa memerlukan rangsangan atau stimulus yang diberikan guru sehingga dapat memberikan daya tarik dan memudahkan siswa dalam menuangkan ide atau gagasan dalam menulis puisi. (Sunarti & Dalle, 2017)

Salah satu cara bisa dilakukan guru yaitu memberikan rangsangan atau stimulus dalam

pembelajaran sastra. Stimulus itu bisa berupa media pembelajaran, salah satunya berupa media gambar *puzzle*. Media Gambar berpeluang bagi peningkatan hasil belajar siswa. (Rohani, 1997, hal. 76) menyebutkan bahwa:

“gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan intruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Karena gambar, pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik”.

Gambar yang digunakan digunakan dibuat kedalam sebuah *puzzle*, menurut Patmonodewo dalam (Sunarti & Dalle, 2017, hal. 18) “*puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang”. Dalam pembelajarannya gambar-gambar yang ada dapat di bongkar pasang, gambar yang digunakan tidak jauh dari kehidupan realitas siswa.

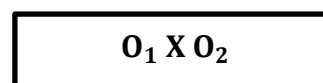
Oleh karena itu media gambar *puzzle* dianggap cocok dalam pembelajaran menulis puisi dan sesuai dengan perkembangan anak sekolah dasar. Siswa akan tertarik dan antusias dalam menulis puisi, dimana dalam pembelajaran siswa akan menyusun atau merangkai gambar-gambar. Dari gambar tersebut siswa dapat menuliskan apa yang

sesuai dengan gambar *puzzle* tersebut dan menungknannya menjadi sebuah puisi. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan penggunaan media gambar *puzzle* dalam peningkatan keterampilan menuli puisi anak di kelas IV Sekolah dasar.

Dengan demikian berdasarkan paparan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan media gambar *puzzle* dalam peningkatan keterampilan menulis puisi di SD”.

#### **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif *Pre-Eksperimen One-Grup Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian yang dilakukan peneliti adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Bentuk desain ini digambarkan sebagai berikut



Gambar 1

*One-Grup Pretest-Posttest Design*

Sumber : (Sugiyono, 2013, hal. 111)

Keterangan :

O<sub>1</sub> = nilai pretest (Sebelum diberikan perlakuan/*treatment*)

X = Perlakuan penggunaan meda Gambar *Puzzle*

O<sub>2</sub> = nilai Posttest (Setelah perlakuan/*treatment*)

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2

Cibunigeulis Kecamatan Bungursari Kota Tasikmlaya yang berjumlah 30 siswa. Dalam penelitian ini, teknik *sampling* yang digunakan untuk mengambil sampel yaitu teknik *nonprobability sampling*.

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 122) mengemukakan bahwa “*Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”. Dari 48 siswa, peneliti hanya mengambil 30 siswa yang dijadikan sampel penelitian. terdiri dari 11 laki-laki dan 19 perempuan.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes disini berupa unjuk kerja yang didalamnya berisi instruksi yang harus dikerjakan siswa. Adapun tujuannya yaitu untuk melihat keterampilan menulis puisi siswa. Pelaksanaan nya terdiri dari dua tahap, yaitu *pretest* dan *Posttest*. Selain itu, peneliti menggunakan instrumen lain berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Analisis Deskriptif dan Uji asumsi dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan tanggal 3-14 Mei 2018 di SD Negeri 2 Cibunigeulis. Selanjutnya peneliti pada proses pengolahan data adalah menggunakan interval kategori menurut (Rahmat & Solehudin, 2006, hal. 65) yaitu sebagai berikut:

Tabel 1  
Interval Rambu-rambu Kategori Keterampilan Menulis Puisi

No	Interval	Kategori
1.	$X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 \text{ Sideal}$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 \text{ Sideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 \text{ Sideal}$	Tinggi
3.	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 \text{ Sideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 \text{ Sideal}$	Sedang
4.	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 \text{ Sideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5 \text{ Sideal}$	Rendah
5.	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 \text{ Sideal}$	Sangat Rendah

Dapat ditetapkan penyekoran skor dengan  $X_{ideal}$  sebesar 100,  $\bar{X}_{ideal}$  sebesar 50, dan  $S_{ideal}$  sebesar 16,67.

Setelah diperoleh data dari hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan skor dan kategorinya. Data hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 2  
Perbandingan keterampilan Menulis Puisi *Pretest* dan *Posttest*

NO	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	1	3%	26	87%
2.	Tinggi	10	33%	4	13%
3.	Sedang	14	47%	0	0%
4.	Rendah	5	7%	0	0%
5.	Sangat Rendah	0	0%	0	0%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pada saat *pretest* keterampilan menulis puisi

termasuk kedalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang bahkan ada siswa yang termasuk ke kategori rendah. Dengan rincian 3% atau 1 siswa termasuk kategori sangat tinggi, 33% atau 10 siswa termasuk ke kategori tinggi, 47% atau 14 siswa termasuk ke kategori sedang dan 7% atau 5 siswa masuk ke kategori rendah. Sedangkan pada pembelajaran dengan menggunakan media gambar *puzzle* keterampilan menulis puisi semakin meningkat, saat *pretest* siswa yang masuk ke kategori sangat tinggi ada 1 orang sedang pada saat *posttest* bertambah menjadi 26 orang, apabila di persentasekan dari 3% meningkat menjadi 87% siswa termasuk kedalam kategori sangat tinggi. Kemudian pada saat *posttest* siswa yang termasuk ke kategori tinggi sebanyak 4 orang atau 13% jauh lebih sedikit dari pada *pretest* yang

awalnya 33% dikarenakan siswa tersebut meningkat ke kategori yang paling tinggi, dan di saat *posttest* tidak ada siswa yang masuk ke kategori sedang atau rendah tidak seperti saat *pretest*.

Selanjutnya, untuk melihat penggunaan media gambar *puzzle* dalam peningkatan keterampilan menulis puisi, maka dilakukan perhitungan normal *gain* (*N-Gain*) terhadap perbedaan antara hasil sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dengan hasil setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yang diperoleh siswa kelas IV SDN 2 Cibunigeulis Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya. Uji *N-Gain* merupakan hasil bagi dari selisih skor *pretest* dengan skor *posttest* dan selisih dari skor ideal dengan skor *pretest*. Data hasil pengujian *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 3  
 Hasil Uji *N-Gain Pretest* dan *Posttest*

Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
S1	53	91	38	0,81	Tinggi
S2	49	59	10	0,20	Rendah
S3	53	82	29	0,62	Sedang
S4	53	76	23	0,49	Sedang
S5	65	74	9	0,26	Rendah
S6	65	88	23	0,66	Sedang
S7	65	91	26	0,74	Tinggi
S8	53	71	18	0,38	Sedang
S9	53	79	26	0,55	Sedang
S10	65	79	14	0,40	Sedang

S11	53	92	39	0,83	Tinggi
S12	59	71	12	0,29	Rendah
S13	41	79	38	0,64	Sedang
S14	71	80	9	0,31	Sedang
S15	53	88	35	0,74	Tinggi
S16	41	91	50	0,85	Tinggi
S17	53	88	35	0,74	Tinggi
S18	57	79	22	0,51	Sedang
S19	49	88	39	0,76	Tinggi
S20	53	80	27	0,57	Sedang
S21	41	91	50	0,85	Tinggi
S22	79	91	12	0,57	Sedang
S23	53	79	26	0,55	Sedang
S24	71	79	8	0,28	Rendah
S25	71	79	8	0,28	Rendah
S26	71	83	12	0,41	Sedang
S27	61	91	30	0,77	Tinggi
S28	41	79	38	0,64	Sedang
S29	41	79	38	0,64	Sedang
S30	53	91	38	0,81	Tinggi
Jumlah	1686	2468	782	17,17226	
Rata-rata	56,2	82,27	26,07	0,57	

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa Total skor *pretest* berjumlah 1686 sedangkan skor *posttest* berjumlah 2468. Maka diperoleh selisih nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 782. Selain itu, diperoleh juga total *N-Gain* hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 17,17 dengan nilai rata-rata sebesar 0,57 dimana nilai tersebut berda pada kategori sedang. Dari hasil

perhitungan *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis puisi sesudah menggunakan media gambar *puzzle*.

Selanjutnya, untuk mengetahui normal tidaknya data, maka dilakukan uji normalitas data dilakukan dengan signifikasi pada *kolmogorov-smirnov*. Uji normalitas dilakukan terhadap skor *pretest* dan *posttest*.

Proses perhitungan dengan bantuan SPSS 16.0. menggunakan taraf signifikan 0,05 dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi (Sig)  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan jika nilai signifikansi (Sig)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Adapun hasil pengolahannya signifikansi pada *kolmogorov-smirnov* adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* adalah 0,106. Apabila taraf signifikansi (Sig)  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan jika nilai signifikansi (Sig)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan kriteria signifikan, maka nilai signifikan *pretest* 0,106  $\geq 0,05$ . Itu berarti bahwa *pretest* diterima atau berdistribusi normal. Kemudian nilai signifikan *posttest* adalah 0,311, dan  $0,311 \geq 0,05$ . Maka *posttest* tersebut diterima atau berdistribusi normal.

Karena data yang diperoleh berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis parametrik. Dalam uji hipotesis ini, peneliti menggunakan uji *Paired Sample Test* melalui program SPSS 16 *for windows*.

Setelah pengujian uji t (*paired sample t test*) maka selanjutnya adalah pengujian hipotesis sebagai berikut:

#### 1. Menentukan Hipotesis

$H_0$  : Tidak adanya peningkatan keterampilan menulis puisi antara rata-rata-nilai tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

$H_a$  : Adanya peningkatan keterampilan menulis puisi antara nilai rata-rata tes sebelum dan sesudah diberi perlakuan

#### 2. Menentukan tingkat signifikansi

Taraf ini menggunakan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) . Tingkat signifikansi dalam hal ini berarti mengambil resiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5% (signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian)

#### 3. Menentukan $t_{hitung}$

Dari tabel output tersebut diperoleh  $t_{hitung}$  adalah 11,203

#### 4. Menentukan $t_{tabel}$

Tabel distribusi t dicari pada  $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$  (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df)  $n-1$  atau  $29-1 = 28$ . Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi=0,025) hasil diperoleh untuk  $t_{tabel}$  sebesar 2,048

#### 5. Kriteria Pengujian

Jika  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima

Jika  $-t_{hitung} < -t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan tingkat signifikansi :

Jika signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima

Jika signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak

#### 6. Membandingkan $t_{hitung}$ dengan $t_{tabel}$ dan signifikansi

Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $>$ ) dan nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak

#### 7. Membuat Kesimpulan

Setelah membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  nilai  $t$  hitung < tabel ( $11,204 \geq 2,048$ ) dan signifikansi < 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Gambar *Puzzle* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan menulis puisi di kelas IV SD.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SDN 2 Cibunigeulis Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya tentang penggunaan media gambar *puzzle* dalam peningkatan keterampilan menulis puisi diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Keterampilan menulis puisi siswa pada saat *pretest* sebagian sudah bisa membuat sebuah puisi, hasil siswa sangat beraneka ragam, tetapi sebagian besar keterampilan menulis puisi masih kurang. Kekurangan dalam menulis puisi siswa yaitu masih kurangnya dalam penggunaan gaya bahasa, larik-larik serta jumlah bait puisi masih relatif sedikit, sebagian besar hanya mampu menuliskan dua bait, sehingga berada pada kategori rendah dengan rata-rata keterampilan menulis puisi 56,2. Apabila mengacu kepada kriteria keberhasilan yang di tentukan peneliti yaitu 70, maka keterampilan menulis puisi pada *pretest* belum berhasil.
2. Proses pembelajaran menulis puisi bertepatan keluarga dengan menggunakan

media gambar *puzzle* berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dan hasil *posttest*nya. Menunjukkan bahwa setelah melakukan *teratment* dengan menggunakan gambar *puzzle* atau permainan membongkar pasang gambar, antusias dalam pembelajaran sangat jauh dibandingkan dengan *posttest*, dengan hasil *posttest* keterampilan siswa dalam menulis puisi semakin meningkat, sehingga keterampilan menulis puisi berada pada kategori tinggi dengan rata-rata keterampilan puisi mencapai 82,7. Apabila kepada kriteria keberhasilan yang di tentukan peneliti yaitu 70, maka keterampilan menulis puisi tersebut berhasil.

3. Peneliti menggunakan media berupa gambar *puzzle* dalam pembelajaran menulis puisi. Media gambar *puzzle* ini digunakan untuk memunculkan ide atau gagasan dari media gambar *puzzle* sebagai isi berdasarkan gagasan dari media gambar *puzzle*, selain itu membantu siswa dalam memerikan rangsangan dan motivasi agar siswa lebih antusias serta semakin terdorong dalam menulis puisi, karena semakin sering siswa menulis puisi maka keterampilan menulis puisi akan semakin meningkat.
4. Dengan membandingkan keterampilan menulis puisi saat *pretest* dan *posttest*, terdapat perbedaan yang signifikan



terhadap keterampilan menulis puisi dengan menggunakan media gambar *puzzle*. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas IV SDN 2 Cibunigeulis sesudah menggunakan media gambar *puzzle*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Permana, Deifan , and Dian Indihadi. 2018. "Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol.5 No.1* 193-205.
- Rahmat, C, and Solehudin. 2006. *Pengukuran dan Hasil Belajar*. Bandung: Andira.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti , and Ambo Dalle . 2017. "Keefektifan er Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman siswa Kelas XI MAN 1 Makasar." *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sasta 2*.