

## Bab I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pada Era Globalisasi kemampuan berbahasa asing selain bahasa Inggris sangat diperlukan tidak hanya untuk berkomunikasi namun juga untuk mendapatkan informasi. Oleh karena itu penguasaan bahasa asing selain bahasa Inggris dalam hal ini bahasa Jerman menjadi sangat penting<sup>1</sup>.

Pembelajaran bahasa Jerman di SMA bertujuan agar siswa dapat menguasai empat keterampilan dasar (*vier Fertigkeiten*) yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dengan menguasai empat keterampilan dasar tersebut para siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Jerman secara sederhana baik lisan ataupun tulisan. Salah satu unsur terpenting siswa dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Jerman secara lancar adalah dengan menguasai kosakata. Karena tanpa adanya kosakata menurut Kast tidak akan tercipta sebuah bahasa” Ohne Wörter gibt es keine Sprache...”<sup>2</sup>. Sehingga dengan Kosakata lah siswa dapat melakukan komunikasi dalam hal ini bahasa Jerman.

Namun kenyataan yang ditemui peneliti pada saat Program Pengalaman Lapangan (PPL) selama satu semester di SMA adalah masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman.

---

<sup>1</sup>Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Bahasa Jerman (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h.770.

<sup>2</sup> Bernd Kast dan Eva Maria Jenkins, *Fertigkeit Schreiben* (Berlin: Langenscheidt, 2003), h.34.

Kesulitan tersebut diantaranya adalah siswa sering lupa arti dari sebuah kata dan siswa tidak dapat berbicara ataupun menulis dalam bahasa Jerman. Kesulitan tersebut menyebabkan motivasi siswa belajar bahasa Jerman berkurang dan berakibat siswa sulit untuk mengembangkan keempat keterampilan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca dan menulis).

Kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman disebabkan karena pada saat siswa diberikan beberapa kosakata baru dalam bahasa Jerman, maka kosakata yang lama akan langsung dilupakan dan siswa hanya mengingat kosakata yang baru saja dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Reiner Bohn bahwa hanya sedikit kosakata baru yang dapat disimpan pada ingatan jangka panjang dan kebanyakan hanya disimpan pada ingatan jangka pendek yang dapat langsung dilupakan oleh siswa<sup>3</sup>. Agar siswa tidak cepat melupakan kosakata yang telah diberikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai, diperlukan suatu media pada saat kegiatan belajar mengajar dikelas. Dari pengalaman peneliti selama PPL salah satu media yang disukai adalah permainan. Menurut Rainer *“Handlungsorientierung, Kreativität und Lerneraktivität stehen im Mittelpunkt der Arbeit mit Spielen im fremdsprachigen Deutschunterricht”*.<sup>4</sup> jadi dengan pemberian permainan dalam pembelajaran, suasana belajar akan menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa tertarik untuk ikut berperan serta dalam kegiatan belajar.

---

<sup>3</sup> Rainer Bohn, Probleme der Wortschatzarbeit (München: Goethe Institut, 2003) h.78.

<sup>4</sup> Rainer-E Wicke, Aktiv und Kreativ Lernen: Projektorientierte Spracharbeit im Unterricht Deutsch als Fremdsprache(München: Heuber, 2009), h.14.

Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan untuk melatih penguasaan kosakata, salah satunya yaitu *Grammatisches Damespiel* dan *Domino*. Alasan peneliti memilih permainan tersebut karena *Grammatisches Damespiel* dan *Domino* dapat digunakan dalam pengajaran Grammatik, memiliki peraturan yang sederhana dan siswa dapat mengetahui apa yang harus dilakukan untuk memulai permainan itu. Hal tersebut sesuai dengan kriteria dalam menentukan sebuah media permainan dalam pengajaran bahasa seperti yang dikemukakan oleh Drumm “*Grundsätzlich sollte ein Lernspiel einfache Regeln haben. Die Schüler müssen sofort verstehen, was sie machen sollen*”<sup>5</sup>.

Melalui kedua permainan ini diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam menguasai kosakata dan kosakata tersebut dapat diingat dalam jangka waktu yang lebih lama.

Tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah tema *Schule* yang merupakan tema yang ditetapkan dalam Kurikulum Terstandar Satuan Pendidikan (KTSP) yang terdapat pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) bahasa Jerman Sekolah Menengah Atas (SMA). Tema ini dipilih karena merupakan salah satu materi yang diajarkan di SMA kelas X semester 2.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

---

<sup>5</sup> Julia Drumm, Methodische Elemente des Unterrichts: Sozialformen, Aktionsformen, Medien. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & co, 2007, h.227 (<http://www.v-f.de>) diakses pada 9 Oktober 2010.

1. Metode pengajaran apakah yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa mengingat Kosakata?
2. Apakah permainan dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengingat Kosakata ?
3. Apakah permainan *Grammatisches Damespiel* dan *Domino* itu?
4. Bagaimanakah penerapan *Grammatisches Damespiel* dan *Domino* di kelas X?
5. Apakah *Grammatisches Damespiel* dan *Domino* dapat membantu siswa dalam mengingat Kosakata Tema *Schule*?
6. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata tema *Schule* siswa SMA kelas X antara yang menggunakan permainan *Grammatisches Damespiel* dan yang menggunakan permainan *Domino*?

#### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada: Perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata tema *Schule* siswa SMA kelas X antara yang menggunakan permainan *Grammatisches Damespiel* dengan yang menggunakan permainan *Domino*.

#### D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah terdapat perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata tema *Schule* siswa SMA kelas X antara yang menggunakan permainan *Grammatisches Damespiel* dan yang menggunakan permainan *Domino*

#### E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai perbedaan hasil belajar Kosakata Tema *Schule* siswa yang menggunakan permainan *Grammatisches Damespiel* dan yang menggunakan permainan *Domino*

#### F. Lingkup Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa SMA 30, dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas X, karena peneliti menemukan bahwa siswa kelas X khususnya kelas X-1, X-6 dan X-8 mengalami kesulitan dalam menguasai Kosakata-kosakata pada tema *Schule* pada buku Kontakte Deutsch I.

#### G. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMA 30 Jakarta, selama 1 semester, tahun akademik 2011-2012.

#### H. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk guru sebagai alternatif dalam melatih Kosakata tema *Schule* pada buku Kontakte Deutsch 1. Sedangkan bagi siswa kelas X, penggunaan permainan *Grammatisches Damespiel* dan *Domino* dapat memudahkan dan membantu dalam menguasai Kosakata tema *Schule*.

## Bab II

### KERANGKA TEORI/TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teoritis

##### 1. Hakikat Permainan

Permainan dalam pembelajaran bahasa asing tidak hanya memotivasi peserta didik tapi juga memperluas kosakata dalam cara yang menyenangkan, hal ini sesuai dengan pendapat Cornelia Palo „*Spiele im DaF-Unterricht motivieren die Lernenden nicht nur, sie erweitern auch den Wortschatz in spielerischer Weise*“.<sup>6</sup> Cornelia juga menambahkan bahwa penggunaan permainan dalam pengajaran bahasa asing dapat membuat kegiatan belajar menjadi tidak membosankan dan membantu mempertahankan perhatian dan konsentrasi siswa pada saat belajar “*die Lernenden sich im Unterricht nicht langweilen und ihre Aufmerksamkeit länger erhalten bleibt*“<sup>7</sup>.

Dauvillier und Lévy-Hillerich berpendapat, “*Spiele sollten vor allem Spaß machen und den Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist von*

---

<sup>6</sup> Cornelia Palo, Spiele und Gruppenarbeiten im DaF-Unterricht: Tipps für den A1-Level im Fremdsprachenunterricht | Suite101.de (<http://cornelia-p.suite101.de/spiele-und-gruppenarbeiten-im-daf-unterricht-a69225#ixzz1fliYdYh> diunggah pada 1 Desember 2011)

<sup>7</sup> Cornelia Palo, Spiele für den DaF- und Englischunterricht: Wie der Fremdsprachenunterricht zum Erlebnis wird | Suite101.de (<http://cornelia-p.suite101.de/spiele-fuer-den-daf--und-englischunterricht-a69227#ixzz1flsEV61y> diunggah pada 1 Desember 2011)

*Angst, Zeit- und Notendruck*”.<sup>8</sup> Permainan juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bebas dari rasa takut, bebas dari rasa terdesak oleh waktu dan catatan, sehingga cocok digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran.

Dari beberapa teori tersebut maka peneliti memilih menggunakan teknik pengajaran dengan permainan karena melalui permainan siswa dapat memperluas penguasaan kosakata dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, selain itu permainan juga dapat membantu mempertahankan perhatian dan konsentrasi siswa pada saat belajar.

## **2. Hakikat *Grammatisches Damespiel*.**

Pentingnya pengajaran bahasa asing di SMA, memotivasi guru untuk senantiasa melakukan inovasi dalam pelaksanaan pengajaran. Guru diminta untuk kreatif dan menerapkan metode pengajaran yang baru dan menarik agar siswa menjadi tidak bosan dan terbebani dalam belajar bahasa asing. Media yang sesuai untuk hal tersebut adalah permainan, menurut Rainer E. Wicke, „*Spielen dienen einerseits dazu, den Spracherwerb und die-Anwendung in angstfreier Umgebung*.“<sup>9</sup> Jadi dengan permainan, dapat membawa suasana yang menyenangkan, bebas dari rasa takut dalam proses pembelajaran.

Permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran bahasa menurut Drumm harus memiliki peraturan yang sederhana dan bentuk yang sederhana

---

<sup>8</sup>Christa Dauvillier und Dorothea Lévy-Hillerich, *Spiele im Deutschunterricht* (München: Goethe Institut, 2004), h.5

<sup>9</sup>Rainer-E Wicke, Aktiv und Kreativ Lernen: Projektorientierte Spracharbeit im Unterricht Deutsch als Fremdsprache(München: Heuber, 2009), h.14.

pula. Bentuk permainan sederhana yang dimaksud adalah bentuk permainan tertulis yang dapat dicari, ditandai, dan dibuat sendiri oleh guru ataupun siswa. *“Die einfachste Form von Lernspiel sind schriftliche Spiele... Formen oder Begriffe müssen entweder gesucht und markiert oder selbst gebildet und aufgeschrieben werden.”*<sup>10</sup>. Berdasarkan pendapat Drumm mengenai bentuk permainan dan peraturan yang sederhana maka *Grammatisches Damespiel* adalah permainan yang sesuai karena merupakan permainan yang sederhana dan dapat dibuat sendiri. Bentuknya yang menyerupai papan catur sudah dikenali oleh siswa.

*Grammatisches Damespiel* adalah permainan yang dimainkan oleh kelompok yang terdiri dari 2 pemain, tiap kelompok diberikan sebuah papan permainan seperti papan catur dan potongan kertas kecil berwarna hitam dan putih sebagai bidak (*Spielsteinen*). Bidak yang berwarna hitam berisi bentuk *Substantiven* (kata benda) sedangkan bidak berwarna putih berisi *Artikel*.

Permainan *Grammatisches Damespiel* ini dapat digunakan dalam pengajaran grammatik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rinvoluceri dan Davis,

*“Anstelle von Substantiven und Artikeln können auch andere Grammatikphänomene Gegenstand des Damespiel sein, z.B. Substantiven und Adjektive, Substantive und Präpositionen, Pronomen und Verben etc.”*<sup>11</sup>

Menurut Rinvoluceri dan Davis *Grammatisches Damespiel* dapat juga digunakan untuk beberapa fenomena Grammatik contohnya Substantiv dan Adjektiv, Substantiv dan Preposisi, dan Pronomen dan Kata kerja, dll.

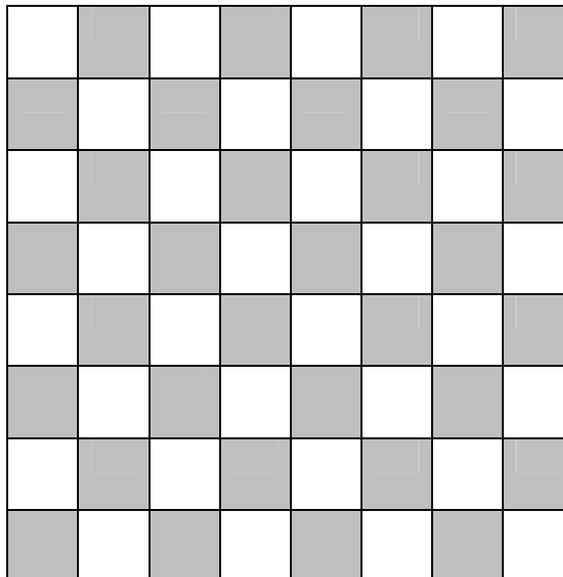
<sup>10</sup> Julia Drumm, *op.cit.*, h.228

<sup>11</sup> Mario Rinvoluceri, *66 Grammatik-spiel deutsch als fremdsprache*.(Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH,2006) h.30.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih permainan *Grammatisches Damespiel* karena permainan ini dapat digunakan dalam melatih kosakata dan menjadikan pengajaran Kosakata menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Kelebihan dari permainan *Grammatisches Damespiel* yaitu siswa lebih memperhatikan bahwa bentuk kata benda dalam bahasa Jerman terdiri dari artikel dan bentuk substantivnya yang merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Hal tersebut terjadi pada saat siswa harus menentukan artikel pada bidak putih yang sesuai dengan kata benda (Substantiv) yang terdapat pada bidak hitam. Jika siswa tidak mengetahui artikel dari kata benda yang dimaksud, maka permainan *Grammatisches Damespiel* tidak dapat berlangsung dengan baik. Berikut dapat dilihat gambar papan yang digunakan dalam permainan *Grammatisches Damespiel*.

**Gambar 1. Papan permainan *Grammatisches Damespiel*.**



Berikut adalah contoh bentuk bidak hitam yang berisi bentuk *Substantiv* dan bidak putih yang berisi *Artikel* yang digunakan dalam permainan *Grammatisches Damespiel*.

**Gambar 2. Bidak hitam dan Bidak putih**

Heft	Lehrer	Schülerin	Kugelschreiber	Das	Ein	Eine	Der
Buch	Landkarte	Tasche	Tafel	Ein	Die	Die	Eine
Bleistift	Projektor	Poster	Schüler	Der	Der	Ein	Ein

### 2.1. Cara bermain *Grammatisches Damespiel*

*Grammatisches Damespiel* dimulai dengan guru membentuk kelompok yang terdiri dari 2 orang, kemudian tiap kelompoknya diberikan sebuah papan permainan, 12 bidak hitam dan 12 bidak putih. Pemain bebas menentukan mana yang memainkan bidak hitam, dan yang memainkan bidak putih. Langkah selanjutnya adalah siswa meletakkan bidak hitam pada kotak hitam pada papan permainan dan bidak putih pada kotak putih pada sisi yang berlawanan. Peraturan permainan ini sama seperti permainan catur yaitu bidak hitam hanya boleh melangkah pada kotak hitam, begitupun bidak putih hanya dapat melangkah pada kotak putih. Kemudian siswa dapat memulai permainan dengan cara menjalankan bidak sesuai dengan warnanya, dan ketika bidak hitam dan putih bertemu atau berdampingan maka salah satu dari bidak tersebut dapat memakan bidak lainnya, tentu saja bila *Artikel* dan *Nomen* pada kedua bidak tersebut sesuai contohnya *die*

dan *Tasche*. Permainan ini berakhir ketika masing-masing bidak sudah memiliki pasangan yang tepat.

### 3. Hakikat *Domino*.

Agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan guru dapat menggunakan permainan, “*Beim Spiel lernen sie mit Spaß, und alles, was Spaß macht, motiviert*”<sup>12</sup>. Salah satunya adalah permainan *Domino*. Dalam belajar bahasa permainan *Domino* dapat membantu dalam pengajaran kosakata dan grammatik, karena seperti diketahui bahwa kosakata adalah salah satu penunjang dalam belajar grammatik, jadi jika *Domino* dapat membantu dalam pengajaran grammatik, maka secara tidak langsung juga dapat membantu dalam belajar kosakata, hal ini sejalan dengan pernyataan Dauvillier dan Hillerich, “*die Anwendungsmöglichkeiten des Domino-Spiel für Lexik und grammatische strukturen sind sehr vielfältig*”<sup>13</sup>.

Permainan *Domino* adalah permainan kartu yang memiliki beberapa variasi kombinasi kartu seperti *Bild und Wort, Pronomen und Verbform (Konjugation), Verbform und Verbform bei Undregelmassigen Verben, Trennbare Veben, Vorsilben, Fragen und Antworten, Aussage und Negation, Synonime, Aktivung Passiv*.<sup>14</sup> Pada penelitian ini peneliti menggunakan kombinasi kartu berupa *Bild und Wort* karena dengan adanya gambar diharapkan siswa akan lebih mudah

<sup>12</sup> Cornelia Palo, *op.cit. Spiele für den DaF- und Englischunterricht: Wie der Fremdsprachenunterricht zum Erlebnis wird | Suite101.de*

<sup>13</sup> Christa Dauvillier und Dorothea Lévy-Hillerich, *op.cit.*, h.53.

<sup>14</sup> Anne Spier, *Mit Spielen Deutsch lernen: Spiele und spielerische Übungsform für den Unterricht mit ausländischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen* (Frankfurt am Main: Cornelsen Verlag, 1995) h.104.

mengingat kosakata yang dilatih. Gambar sendiri memiliki peranan penting untuk memperjelas makna kata dan mempermudah siswa dalam mengingat kosakata yang telah dilatih. .“Bilder -,Visualisierungen“- unterstützen das Lernen erheblich”<sup>15</sup>. Contoh kartu *Domino* dapat dilihat dalam gambar di bawah ini.

**Gambar 3. Kartu Permainan Domino**

	Ein Kugelschreiber		Der Spizer		Eine Schulerin
	Die Brille		Die Radiergummi		Eine Uhr
	Die Schere		Das Lineal		Das Mäppchen
	Ein Füller		Eine CD		Ein Heft

### 3.1. Cara bermain *Domino*

Permainan *Domino* ini dimainkan seacara kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. Pertama-tama tiap kelompok dibagikan kartu yang berjumlah 12 buah, kemudian pemain membagikan kartunya sama rata dan mulai bermain. Pemain pertama meletakkan kartu dan kemudian dilanjutkan oleh pemain kedua yang meletakkan pasangan dari kartu sebelumnya. Kartu yang diletakkan nantinya akan membentuk suatu kesatuan yang saling berkaitan.

<sup>15</sup>, Eva Maria Weermann. PONS: Im Griff Wortschatz-Übungen Deutsch. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH, 2005

#### 4. Hakikat Kosakata

Kosakata atau dalam bahasa Jerman disebut *Wortschatz* merupakan unsur terkecil dalam bahasa yang memiliki arti, dan merupakan bagian pembangun suatu bahasa, tanpa adanya kosakata maka suatu bahasa tidak dapat dimengerti.

*“Wörter wurden allgemein definiert als die kleinsten selbständiger Träger einer Bedeutung und als das entscheidende baumaterial einer Sprache, ohne das es keine sprachliche Verständigung gibt.”<sup>16</sup>*

Pada linguistik kosakata dalam bahasa Jerman diklasifikasikan ke dalam beberapa kriteria, salah satu kriteria tersebut adalah jenis kata (*Wortarten*). Jenis kata (*Wortarten*) kemudian dibagi berdasarkan isi (*Inhaltswörter*) dan fungsi (*Funktionswörter*). Pada *Inhaltswörter* terdapat bentuk *Substantive* (z.B: *Haus*), *Verben* (z.B: *wohnen*), *Adjektive* (z.B: *hell*). Kemudian pada *Funktionswörter* terdapat bentuk *Artikel* (z.B: *das*), *Präpositionen* (z.B: *vor*), dan *Konjunktion* (z.B: *weil*)<sup>17</sup>.

Pemahaman kosakata dibagi menjadi dua yaitu pemahaman pasif-reseptif dan aktif-produktif, pada pasif-reseptif siswa hanya memahami arti dari kosakata tersebut tanpa disertai kemampuan untuk mengaplikasikannya, sedangkan pada aktif-produktif siswa memahami arti dari kosakata tersebut dan dapat mengaplikasikannya<sup>18</sup>. Dalam buku *Kontakte Deutsch 1*, mencakup kurang lebih

<sup>16</sup> Rainer Bohn, *Probleme der Woertschatzarbeit*. (Berlin: Langenscheidt, 2003), h.19.

<sup>17</sup> *Ibid*, h 20

<sup>18</sup> M. Soenardi Djiwandono, *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. (Jakarta: PT. Indeks, 2008), h.126.

1000 kosakata yang harus dikuasai secara aktif<sup>19</sup>, namun dalam penelitian ini kosakata yang digunakan sebanyak 36 Kosakata yang dibagi berdasarkan buku acuan yang digunakan oleh peneliti. Buku acuan yang digunakan adalah *Kontakte Deutsch*, *Genial* dan *Studio D*. Ketiga puluh enam kosakata tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1: Daftar Kosakata Tema *Schule***

Kontakte Deutsch	Genial	Studio D
Das Heft	Das Wörterbuch	Die Kreide
Der Lehrer	Die Uhr	Der Schwamm
Die Schulerin	Die Brille	Das Papier
Der Kugelscheriber	Die Kassete	Der Computer
Das Buch	Der Marker	Das Handy
Die Landkerte	Die Schere	Die Lampe
Die Tasche	Das Lineal	Der Stuhl
Die Tafel	Das Mäppchen	Die Radiergummi
Der Bleistift	Die CD	Der CD-Player
Der Projektor	Der Spitzer	Der Tisch
Das Poster	Der Füller	Der Videorekorder
Der Schuler	Der Geldbeutel	Der Fernseher

## B. Konsep

Kosakata adalah unsur terkecil dari bahasa yang memiliki arti, tanpa kosakata maka suatu bahasa tidak akan memiliki arti. Pemahaman kosakata dibagi menjadi dua yaitu pasif-reseptif dan aktif-produktif, dan dalam buku *Kontakte Deutsch* bentuk pemahaman yang dibutuhkan adalah bentuk pemahaman kosakata secara aktif. Untuk dapat menghasilkan pemahaman kosakata aktif-produktif, maka diperlukan kemampuan *Grammatik* yang didukung oleh penguasaan kosakata yang baik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan *Grammatisches*

<sup>19</sup> Eva-Maria Marbun, *Kontakte Deutsch 1-buku petunjuk guru* (Jakarta: Goethe Institut:1993)h.3.

*Damespiel* dan *Domino* karena kedua permainan ini dapat digunakan untuk pengajaran Grammatik..

*Grammatisches Damespiel* adalah permainan sederhana yang menggunakan papan dan sebuah kertas yang berwarna hitam dan putih yang berfungsi sebagai bidak (*Spielsteinen*). Bidak putih hanya dapat memakan bidak hitam, begitupun sebaliknya. Dalam penelitian ini yang merupakan bidak hitam pada permainan *Grammatisches Damespiel* adalah nama benda dalam bahasa Jerman sedangkan untuk bidak putih adalah Artikel dari benda tersebut. Dalam permainan ini siswa harus dapat menentukan Artikel dari benda yang terdapat pada bidak hitam agar permainan dapat berjalan dengan baik. Artikel yang terdapat pada bidak putih merupakan bentuk *Bestimmte Artikel* (*der, die, das*) dan bentuk *Unbestimmte Artikel* (*ein, ein, eine*), jadi pada saat bermain, bila siswa menemukan bidak hitam dengan kata *buch* maka siswa harus mencari artikelnya pada bidak putih yang berisi kata *das* atau bila tidak ada siswa harus cepat berfikir bentuk *Unbestimmte Artikel* yaitu *ein*.

Sedangkan *Domino* adalah permainan kartu yang setiap bagian kanan dan kiri kartu permainannya adalah pasangan satu dan lainnya. Pada permainan ini pemain mendapatkan jumlah kartu yang sama dan pemenangnya adalah orang pertama yang menghabiskan (meletakkan) semua kartu yang dimilikinya. Kartu *Domino* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua sisi. Sisi kiri berisi gambar benda sedangkan sisi kanan berisi Artikel dan nama benda. Pada permainan *Domino* ini siswa hanya perlu mengingat nama benda dalam bahasa

Jerman, untuk artikel benda sudah tertera pada kartu Domino jadi siswa dapat langsung melihat kata benda (Substantiv) beserta artikelnya.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan instrument penelitian yang digunakan adalah soal isian (*Ergänzungstest*) yang mengacu pada beberapa buku sumber yaitu *Kontakte Deutsch*, *Genial*, *Studio D* yang telah disesuaikan dengan materi Kosakata yang diajarkan. Peneliti melakukan penyesuaian hanya pada bagian penggunaan Kosakata tanpa merubah bentuk soal yang terdapat pada buku acuan tersebut. Tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah tema *Schule* yang terdapat dalam buku *Kontakte Deutsch I*.

Penelitian ini diawali dengan tahap uji coba instrument penelitian, sehingga diperoleh soal-soal yang valid dan reliabel. Instrumen soal yang telah valid dan reliabel kemudian digunakan sebagai soal *pretest* untuk kedua kelas uji coba. Kemudian dilanjutkan pada tahap perlakuan, yaitu kegiatan belajar mengajar di kelas. Siswa dilatih kosakata tema *Schule* dengan *Grammatisches Damespiel* dan *Domino*. Kelompok siswa pertama menggunakan *Grammatisches Damespiel* dan kelompok siswa kedua menggunakan *Domino*. Setelah diberikan tiga kali perlakuan permainan yang dilaksanakan pada tiga kali tatap muka di kelas kemudian siswa mengerjakan soal *posttest*, yang merupakan soal yang sama dengan soal *Pretest* untuk kedua kelas yang diteliti. Pada tahap berikutnya nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa dianalisis dengan menggunakan rumus Uji-T dan dari hasil yang diperoleh kemudian dibuat kesimpulan.

### C. Rumusan Hipotesis

Berdasarkan uraian dari Konsep, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kosakata antara siswa yang menggunakan *Grammatisches Damespiel* dan siswa yang menggunakan *Domino*.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar kosakata antara siswa yang menggunakan *Grammatisches Damespiel* dan siswa yang menggunakan *Domino*

atau bila digambarkan dengan statistik:

$$H_0 = \mu_{GD} = \mu_D$$

$$H_a = \mu_{GD} \neq \mu_D$$

Keterangan:

$\mu_{GD}$  : rata-rata nilai tes kosakata tema *Schule* pada siswa yang dilatih dengan *Grammatisches Damespiel*.

$\mu_D$  : rata-rata nilai tes kosakata tema *Schule* pada siswa yang dilatih dengan *Domino*.

## **D. Definisi Istilah.**

### **1. Kosakata tema *Schule***

Kosakata atau dalam bahasa Jerman disebut *Wortschatz* merupakan unsur terkecil dalam bahasa yang memiliki arti, dan merupakan bagian pembangun suatu bahasa, tanpa adanya kosakata maka suatu bahasa tidak dapat dimengerti.

Pemahaman kosakata dibagi menjadi dua yaitu pemahaman pasif-reseptif dan aktif-produktif. Dalam buku *Kontakte Deutsch 1*, mencakup kurang lebih 1000 kosakata yang harus dikuasai secara aktif, namun dalam penelitian ini kosakata yang digunakan adalah kosakata tema *Schule* yang berjumlah 36 Kosakata yang dibagi berdasarkan buku acuan yang digunakan oleh peneliti. Buku acuan yang digunakan adalah *Kontakte Deutsch*, *Genial* dan *Studio D*.

### **2. *Grammatisches Damespiel*.**

*Grammatisches Damespiel* adalah permainan dimainkan oleh kelompok yang terdiri dari 2 pemain, tiap kelompok diberikan sebuah papan permainan seperti papan catur dan potongan kertas kecil berwarna hitam dan putih sebagai bidak (*Spielsteinen*). Bidak yang berwarna hitam berisi bentuk *Substantiven* (kata benda) sedangkan bidak berwarna putih berisi *Artikel*.

Permainan *Grammatisches Damespiel* dimulai pertama-tama dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 2 orang, kemudian tiap kelompoknya diberikan sebuah papan permainan, 12 bidak hitam dan 12 bidak putih. Langkah

selanjutnya adalah siswa meletakkan bidak hitam pada kotak hitam pada papan permainan dan bidak putih pada kotak putih pada sisi yang berlawanan. Peraturan permainan ini sama seperti permainan catur yaitu bidak hitam hanya boleh melangkah pada kotak hitam, begitupun bidak putih hanya dapat melangkah pada kotak putih. Kemudian siswa dapat memulai permainan dengan cara menjalankan bidak sesuai dengan warnanya, dan ketika bidak hitam dan putih bertemu atau berdampingan maka salah satu dari bidak tersebut dapat memakan bidak lainnya, tentu saja bila *Artikel* dan *Nomen* pada kedua bidak tersebut. Permainan ini berakhir ketika masing-masing bidak sudah memiliki pasangan yang tepat.

### **3. Domino**

*Domino* adalah permainan kartu yang setiap bagian kanan dan kiri kartu permainannya adalah pasangan satu dan lainnya. Kartu *Domino* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua sisi. Sisi kiri berisi nama benda sedangkan sisi kanan berisi Artikel.

Permainan ini dimainkan oleh 3-4 orang dan cara bermain permainan *Domino* adalah; pertama-tama tiap kelompok dibagikan kartu yang berjumlah 12 buah, kemudian pemain membagikan kartunya sama rata dan mulai bermain. Pemain pertama meletakkan kartu dan kemudian dilanjutkan oleh pemain kedua yang meletakkan pasangan dari kartu sebelumnya. Kartu yang diletakkan nantinya akan membentuk suatu kesatuan yang saling berkaitan. Pemenangnya adalah orang pertama yang menghabiskan (meletakkan) semua kartu yang dimilikinya.

#### D. Definisi Operasional.

Dalam penelitian ini dijelaskan mengenai dua permainan yang dapat digunakan untuk melatih kosakata, yaitu *Grammatisches Damespiel* dan permainan *Domino*. Kedua permainan ini digunakan untuk membantu siswa dalam melatih kosakata, sehingga siswa dapat mudah mengingat dan memahami kosakata yang didapatnya dalam kegiatan belajar di kelas, dan kosakata yang telah dilatihkan dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Dengan demikian, siswa dapat menggunakan kosakata yang dimilikinya secara aktif sesuai dengan konteks dan situasi tertentu, khususnya dalam situasi yang berhubungan dengan tema *Schule*.

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2011-2012 dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 2: Kegiatan penelitian**

<b>Pertemuan</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tempat</b>
1	Tes uji coba soal	19 Agustus 2011	SMA 30 Jakarta Kelas X-8
2	<i>Pretest</i>	06 dan 07 September 2011	SMA 30 Jakarta Kelas X-1 dan X-4
3	Perlakuan 1	13 dan 14 September 2011	SMA 30 Jakarta Kelas X-1 dan X-4

4	Perlakuan 2	20 dan 21 September 2011	SMA 30 Jakarta Kelas X-1 dan X-4
5	Perlakuan 3	27 dan 28 September 2011	SMA 30 Jakarta Kelas X-1 dan X-4
6	<i>Posttest</i>	04 dan 05 Oktober 2011	SMA 30 Jakarta Kelas X-1 dan X-4

Berikut adalah tahap-tahap dalam penelitian ini:

### 1. Tahap Tes Uji Coba Soal

Tahap ini adalah tahap pengujian validitas dan reliabilitas instrumen soal yang berjumlah 40 soal yang dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen<sup>20</sup>. Uji coba instrumen soal ini diujikan di kelas lain yang bukan merupakan kelas perlakuan. Dari hasil uji coba ini didapatkan butir soal mana saja yang valid dan reliabel dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*<sup>21</sup> dan rumus K-R.21<sup>22</sup>, kemudian dapat digunakan sebagai soal untuk *pretest* dan *posttest*. Dari hasil uji coba diketahui instrumen soal yang valid dan reliabel adalah 20 soal.

### 2. Tahap Tes Awal (*Pretest*)

Pada tahap ini kelompok kelas *Grammatisches Damespiel* dan kelas *Domino* diberi tes awal (*Pretest*) berupa tes melengkapi sebanyak 20 soal yang dikerjakan secara individu agar dapat diketahui kemampuan awal siswa dalam

<sup>20</sup> Tabel 4: Kisi-kisi Instrumen h.25

<sup>21</sup> Lampiran 13: Contoh perhitungan Validitas Uji Coba instrumen No.1, h.81

<sup>22</sup> Lampiran 14: Perhitungan Reliabilitas Uji Coba instrumen, h.83.

penguasaan kosakata tema *Schule* sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan *Grammatisches damespiel* dan *Domino*.

### 3. Tahap Perlakuan

Tahap perlakuan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali kepada kelompok kelas *Grammatisches Damespiel* dan kelas *Domino*. Tahap-tahap latihan kosakata tema *Schule* dengan permainan *Grammatisches Damespiel* dan *Domino* terdiri dari tiga tahap yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir. Kedua permainan ini diberikan pada tahap inti untuk lebih memantapkan penguasaan kosakata siswa tema *Schule*. Berikut adalah tahap latihan kosakata tema *Schule* dengan *Grammatisches Damespiel* dan *Domino*.

#### 1. Tahap Awal.

Pada tahap awal, guru menjelaskan dan mengenalkan Kosakata tema *Schule* sesuai dengan buku acuan yang dipakai. Pada pertemuan pertama guru menggunakan buku *Kontakte Deutsch 1* tema *Schule* dan materi disajikan dengan menggunakan tehnik ceramah, kemudian pertemuan kedua menggunakan buku acuan *Studio D* dan pemberian materi menggunakan tehnik mendengarkan, selanjutnya pertemuan ketiga menggunakan buku *Genial AI* dengan menggunakan tehnik ceramah.

#### 2. Tahap Inti.

Pada tahap ini guru memperkenalkan permainan *Grammatisches Damespiel* dan *Domino*. Satu kelas dilatih dengan permainan *Grammatisches Damespiel*. Guru kemudian meminta siswa untuk

memainkan permainan *Grammatisches Damespiel* dan *Domino*. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 36 Kosakata yang dibagi dalam tiga kali perlakuan. Untuk perlakuan pertama dilatihkan sebanyak 12 kosakata yang terdapat pada buku *Kontakte Deutsch* 1 yaitu: *das Heft, der Lehrer, die Schulerin, der Kugelscheriber, das Buch, die Landkerte, die Tasche, die Tafel, der Bleistift, der Projektor, das Poster, der Schuler*. Kosakata yang dilatih pada perlakuan kedua diambil dari buku *Studio D A1* sebanyak 12 yaitu: *die Kreide, der Schwamm, das Papier, der Computer, das Handy, die Lampe, der Stuhl, die Radiergummi, der CD-Player, der Tisch, der Videorekorder, der Fernseher*. Kosakta pada perlakuan ketiga terdapat pada buku *Genial A1* sebanyak 12 yaitu: *das Wörterbuch, die Uhr, die Brille, die Kassete, der Marker, die Schere, das Lineal, das Mäppchen, die CD, der Spitzer, der Füller, der Geldbeutel*.

Langkah-langkah dalam permainan *Grammatisches Damespiel* adalah sebagai berikut:

1. Siswa membentuk kelompok, yang tiap kelompoknya terdiri dari 2 orang. Masing-masing kelompok mendapat satu buah papan permainan dan 12 potong bidak hitam dan 12 potong bidak putih.
2. Kemudian siswa menyusun semua bidak yang telah didapat, bidak hitam diletakkan pada kotak berwarna hitam dan bidak putih diletakkan pada kotak berwarna putih.
3. Siswa mengundi terlebih dahulu siapa yang mendapat giliran bermain pertama.

4. Peraturan permainan ini adalah bidak hanya dapat berjalan sesuai dengan warna bidak tersebut; bidak hitam hanya dapat berjalan menuju kotak hitam dan bidak putih berjalan pada kotak putih. Jika bidak hitam dan bidak putih berpapasan atau berdampingan kemudian merupakan pasangan yang tepat contohnya pada bidak hitam terdapat tulisan *Tafel* sedangkan pada bidak putih terdapat tulisan *die/eine* maka salah satu bidak yang mendapat giliran bermain dapat memakan bidak lawannya.
5. Permainan berakhir jika semua bidak sudah mendapat pasangan yang tepat antara artikel dan nama bendanya.

Langkah-langkah dalam permainan *Domino* sebagai berikut:

1. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. Tiap kelompok mendapatkan 1 set kartu *Domino* yang berjumlah 12 kartu.
2. Siswa kemudian membagi sama banyak dan mengundi siapa yang mendapat giliran pertama dan selanjutnya.
3. Siswa yang mendapat giliran pertama dapat meletakkan kartu yang dimilikinya, kemudian pemain selanjutnya harus meletakkan/menumpuk kartu sesuai dengan kata atau gambar yang terdapat di kanan atau kiri sisi kartu *Domino* contohnya terdapat gambar buku pada sisi kanan kartu maka pemain selanjutnya harus meletakkan/menumpuk kartu yang bergambar tersebut dengan kartu yang terdapat tulisan *das Buch* di sisi kartu bagian kiri .

4. Permainan berakhir jika semua kartu sudah diletakkan dan membentuk suatu kesatuan seperti lingkaran.

Setelah selesai bermain *Grammatisches Damespiel* dan *Domino* siswa diberi latihan yang terdapat pada masing-masing buku acuan yang dipakai. Latihan ini merupakan latihan Kosakata tema *Schule*. Setelah siswa selesai mengerjakan latihan kemudian dibahas bersama-sama di dalam kelas.

3. Tahap Akhir.

Pada tahap akhir guru mengulang kembali materi yang telah dipelajari, dengan meminta siswa menyebutkan kosakata yang telah dipelajari dengan menggunakan kedua permainan *Grammatisches Damespiel* dan *Domino*.

#### 4. Tahap Tes Akhir (*Posttest*)

Setelah diberikan perlakuan berupa permainan *Grammatisches Damespiel* dan *Domino* sebanyak tiga kali di dalam kelas, siswa diberikan tes akhir (*Posttest*) berupa tes isian yang sama dengan tes awal (*pretest*). Pemberian *Posttest* dilakukan untuk mendapatkan hasil latihan penguasaan kosakata tema *Schule* setelah siswa diberikan perlakuan. Kemudian hasil dari *Pretest* dan *Posttest* dari masing-masing kelas yang diberi perlakuan dianalisis dengan menggunakan Uji-t. Hasil analisis yang diperoleh dari masing-masing kelas kemudian dibandingkan dan disimpulkan, apakah terdapat perbedaan hasil belajar penguasaan Kosakata antara siswa yang menggunakan permainan *Grammatisches Damespiel* dengan siswa yang menggunakan permainan *Domino*.

### Bab III

## METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode dan Desain

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *pre-test and post-test group design*.<sup>23</sup>

**$O_1 \text{ X } O_2$**

Keterangan :

$O_1$  = Observasi sebelum eksperimen (*pre-test*)

X = Perlakuan (*treatment*)

$O_2$  = Observasi sesudah eksperimen (*post-test*)

Desain ini dipilih untuk mengukur hasil belajar dari dua kelompok yang diberikan perlakuan berbeda yaitu: *Grammatisches Damespiel* dan *Domino*.

Hasil *Post tes* akan dibandingkan setelah perlakuan diberikan.

#### B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 30 Jakarta. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas X. Dua kelas X sebanyak 74 siswa sebagai sampel dan diambil dengan teknik sampel acak sederhana (*Simple Random Sampling*) dengan sistem undian.

---

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 78.

### C. Variabel-variabel

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan terikat.

*Grammatisches Damespiel* dan *Domino* adalah variabel bebas (Variabel X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub>), dan penguasaan Kosakata merupakan variabel terikat (variabel Y).

### D. Instrumen

#### 1. Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes melengkapi (*Ergänzungstest*). Tes melengkapi adalah tes yang masing-masing berbentuk wacana pendek seperti wacana atau kalimat yang harus dilengkapi oleh siswa pada bagian-bagian yang dikosongkan<sup>24</sup>.

Pemilihan bentuk tes tersebut di dasarkan pada jenis penguasaan kosakata aktif-produktif dimana jenis penguasaan tersebut dibatasi pada bentuk tes subjektif dan tes melengkapi termasuk dari bentuk tes subjektif.

Peneliti membuat 40 soal berdasarkan kisi-kisi instrumen sebagai berikut :

**Tabel 3: Tabel Kisi-kisi Instrumen**<sup>25</sup>

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kls/Smt	Materi Pokok	Indikator Soal	Nomor Soal
1	Menulis	Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan	X/ 1	Wortschatz: Gegenstände Grammatik un/bestimmte Artikel	1. Siswa dapat menentukan nama benda berartikel <i>bestimmte</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 19, 20, 21, 22,

<sup>24</sup> M. Soenardi Djiwandono, op.cit. h. 70

<sup>25</sup> Wahidmurni,dkk. Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik(Yogyakarta: Nuha Litera,2010)h. 52.

		dan tanda baca yang tepat			<i>Artikel</i> dengan tepat.	23
					2. Siswa dapat menentukan nama benda berartikel <i>unbestimmte Artikel</i> dengan tepat.	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40.
					3. Siswa dapat menentukan bentuk <i>bestimmte Artikel</i> yang sesuai dan melengkapi huruf yang kosong sesuai konteks.	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33

## E. Teknik Analisis

### 1. Validitas

Validitas instrumen dihitung menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar<sup>26</sup>:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{XY}$  = indeks korelasi antara variabel X dan variabel Y

<sup>26</sup> Suharsimi Arikunto, op.cit. .hlm. 146.

N	= jumlah siswa
$\Sigma X$	= jumlah skor item
$\Sigma X^2$	= kuadrat jumlah skor item
$\Sigma Y$	= jumlah skor total
$\Sigma Y^2$	= kuadrat jumlah skor total
$\Sigma XY$	= jumlah perkalian X dengan Y

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas instrumen dihitung dengan rumus K-R. 21.<sup>27</sup>

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{M(k-M)}{kV_t} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir soal

m = skor rata-rata

$V_t$  = varians total

## 3. Hipotesis dan Statistik

Data skor *Pretest* dan *Posttest* siswa dari kedua kelompok dianalisis menggunakan Uji-  $T^{28}$  dengan taraf signifikansi 0,05, sekaligus untuk menguji hipotesis nol dalam penelitian ini, sebagai berikut:

---

<sup>27</sup> Ibid, hlm. 164.

<sup>28</sup> Arikunto, *ibid.*, h. 86.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*

xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = banyaknya subjek

df = atau db adalah N-1

Dalam penelitian ini rumus Hipotesis statistik yang digunakan adalah:

$$H_a = \mu_{GD} \neq \mu_D$$

Keterangan:

$\mu_{GD}$  : rata-rata nilai tes kosakata tema *Schule* pada siswa yang dilatih dengan *Grammatisches Damespiel*.

$\mu_D$  : rata-rata nilai tes kosakata tema *Schule* pada siswa yang dilatih dengan *Domino*.

## Bab IV

### HASIL PENELITIAN

#### 4.1. Deskripsi Data

Data dari penelitian ini diperoleh dari tes melengkapi yang terdiri dari 20 soal yang diajukan kepada 72 siswa, yaitu melengkapi soal rumpang berupa kalimat atau dialog. Data dalam penelitian ini diperoleh dari dua kelompok yaitu kelompok pertama adalah skor *Pretest* dan *Posttest* dari 36 siswa yang menggunakan *Grammatisches Damespiel* dan kelompok ke dua adalah skor *Pretest* dan *Posttest* dari 36 siswa yang menggunakan *Domino*. Data yang diperoleh dari kedua kelompok siswa tersebut kemudian di analisis dengan menggunakan Uji-T dengan taraf signifikansi 0,05.

##### 1. Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas *Grammatisches Damespiel*

Pada tabel berikut dapat dilihat skor tertinggi siswa pada *Pretest* yaitu 18 dan skor terendah 9. Skor tertinggi siswa pada *Posttest* yaitu 20 dan skor terendah 14.

**Tabel 4 : Data skor *Pretest* dan *Posttest* *Grammatisches Damespiel***

Data Skor	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor tertinggi	18	20
Skor terendah	9	14

pada tabel dapat dilihat, bahwa jumlah skor *Pretest* secara keseluruhan adalah 558 dan pada *Posttest* sebesar 692. Data ini menunjukkan, bahwa *Grammatisches Damespiel* memberikan peningkatan skor siswa dalam penguasaan kosakata tema *Schule*.

#### 2. Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas *Domino*

Pada tabel berikut dapat dilihat skor tertinggi siswa pada *Pretest* yaitu 19 dan skor terendah 9. Skor tertinggi siswa pada *Posttest* yaitu 19 dan skor terendah 12.

**Tabel 5 : Data skor *Pretest* dan *Posttest* *Domino***

Data Skor	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor tertinggi	19	19
Skor terendah	9	12

pada tabel dapat dilihat, bahwa jumlah skor *Pretest* secara keseluruhan adalah 530 dan pada *Posttest* sebesar 565. Data ini menunjukkan, bahwa *Domino* memberikan peningkatan skor siswa dalam penguasaan kosakata tema *Schule*.

#### **4.2. Hasil Pengujian**

Hipotesis penelitian ini adalah adanya perbedaan hasil belajar kosakata antara siswa yang menggunakan *Grammatisches Damespiel* dan siswa yang menggunakan *Domino*, hipotesis tersebut di uji dengan menggunakan Uji-t dengan taraf signifikansi 0,05.

Data penelitian ini diperoleh dari skor hasil *Pretest* dan *Posttest*, yang dihitung dengan menggunakan Uji-t. hasil perhitungan menunjukkan, *Grammatisches Damespiel* memiliki t-hitung sebesar 4,7578, sedangkan t-tabel db sebanyak 36 dengan taraf signifikansi  $\alpha=0.05$ , yaitu 2,04. Kemudian pada *Domino* memiliki t-hitung sebesar 2,6452, sedangkan t-tabel db=36 dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ , yaitu 2,04.

Dari hasil perhitungan berdasarkan hipotesisi penelitian menggunakan Uji-t, diperoleh t-hitung sebesar 4,7578 untuk *Grammatisches Damespiel* dan 2,6452 untuk *Domino* dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ . Maka perhitungan data Uji-t siswa yang menggunakan *Grammatisches Damespiel* lebih tinggi dibandingkan penghitungan data Uji-t siswa yang menggunakan *Domino*. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan *Grammatisches Damespiel* dan dengan yang menggunakan *Domino* dan hipotesis penelitian ( $H_a$ ) diterima.

### **4.3. Diskusi**

Dalam melaksanakan penelitian terdapat temuan yaitu ketidaksetaraan proses kognitif selama proses bermain permainan *Grammatisches Damespiel* dan *Domino*. Pada permainan *Grammatisches Damespiel* proses kognitif terjadi pada saat siswa menentukan *Artikel* baik bentuk *bestimmte Artikel* atau *unbestimmte Artikel* dari kata benda dalam bahasa Jerman yang terdapat pada bidak dalam permainan *Grammatisches Damespiel*. Sedangkan pada permainan *Domino* proses kognitifnya hanya pada saat siswa mengingat nama benda dalam bahasa Jerman

berdasarkan gambar yang terdapat pada kartu *Domino* dan kata benda yang terdapat pada kartu *Domino* sudah bersama *Artikel* sehingga siswa menjadi kurang memperhatikan *Artikel* kata benda yang ada pada kartu *Domino*, sedangkan siswa yang diberikan permainan *Grammatisches Damespiel* lebih memperhatikan *Artikel* karena pada saat bermain permainan *Grammatisches Damespiel* siswa harus mengetahui *Artikel* benda dalam bahasa Jerman agar permainan dapat dimainkan dengan baik dan benar.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kosakata tema *Schule* siswa SMA kelas X antara yang menggunakan permainan *Grammatisches Damespiel* dan *Domino*. Perbedaan hasil belajar kosakata ditunjukkan dari meningkatnya nilai siswa pada tes akhir (*posttest*) dibandingkan nilai pada tes awal (*pretest*). Peningkatan nilai tertinggi terdapat pada kelompok siswa yang menggunakan permainan *Grammatisches Damespiel* sedangkan untuk kelompok siswa yang menggunakan permainan *Domino* terdapat peningkatan nilai namun tidak terlalu tinggi. Meskipun hasil perhitungan Uji-t dari siswa yang menggunakan *Grammatisches Damespiel* lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan *Domino*, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan kedua permainan tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar kosakata siswa tema *Schule*.

#### 5.2. Implikasi

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan *Grammatisches Damespiel* berpengaruh dalam meningkatkan kosakata siswa tema *Schule* dari pada menggunakan permainan *Domino*. Setelah kedua permainan ini diterapkan pada siswa kelas X, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Grammatisches Damespiel* lebih baik dalam meningkatkan kosakata siswa dibandingkan permainan *Domino*. Hal ini berimplikasi bahwa *Grammatisches*

*Damespiel* dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk melatih kosakata bahasa Jerman.

### **5.3. Saran**

Agar pelajaran bahasa Jerman di sekolah tidak membosankan dan materi yang disampaikan dapat diterima secara maksimal oleh siswa, maka guru diharapkan menggunakan media yang lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya dengan menggunakan *Grammatisches Damespiel*. Tidak hanya itu guru juga dapat menggunakan permainan *Domino* dalam belajar bahasa Jerman karena berdasarkan penelitian ini kedua permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa dan membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik pula.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta, 2006.
- Bohn, Rainer, *Probleme der Wortschatzarbeit*. Berlin: Langenscheidt, 2003.
- Bötcher, Silvia, *Wotschatz im Englisch Unterricht*.  
(<http://www.ipts.de/ipts23/englisch/wort.htm>), diakses pada 25 Oktober 2010.
- Dauvillier, Christa und Dorothea Levy Hillreich. *Spiele im Deutsch Unterricht*. Berlin : Langenscheidt, 2004.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SMA Kurikulum 2006*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Departemen Pendidikan Nasional. Balitbang, Pusat Kurikulum, *Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004*. Jakarta: Departemen pendidikan Nasional, 2003.
- Djiwandono, M. Soenardi, Prof. Dr, *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT. Indeks, 2008.
- Hardjono, T, E.M marbun, S. Nainggolan. *Kontakte Deutsch I*. Jakarta: Katalis, 2009.
- Drumm, Julia, *Methodische Elemente des Unterrichts: Sozialformen, Aktionsformen, Medien*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & co, 2007 (<http://ww.v-f.de>).
- Palo, Cornelia, *Spiele und Gruppenarbeiten im DaF-Unterricht: Tipps für den A1-Level im Fremdsprachenunterricht | Suite101.de*. <http://cornelia-p.suite101.de/spiele-und-gruppenarbeiten-im-daf-unterricht-a69225#ixzz1fliIydYh> (diunggah pada 1 Desember 2011)

Rinvoluceri, Mario u.a, *66 Grammatik-spiele deutsch als fremdsprache*.  
Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH,2006.

Supratna, Sumarna, *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi hasil tes : Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2006.

Wahidmurni, dkk, *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*.  
Yogyakarta : Nuha Litera, 2010.