

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kosakata merupakan salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dalam empat kegiatan berbahasa, yaitu berbicara, mendengar, menulis, dan membaca. Seperti yang dinyatakan oleh Bolton "*Wortschatz und Grammatik sind integrierender Bestandteil aller sprachlicher Aktivitäten: Lesen, Hören, Sprechen, Schreiben*"¹. Untuk dapat terampil berbahasa seseorang harus memiliki perbendaharaan kosakata yang cukup. Tanpa perbendaharaan kosakata yang cukup siswa tidak akan dapat berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan.

Penguasaan kosakata sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Begitu pula halnya dalam mempelajari bahasa Jerman. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman. Siswa terkadang lupa arti atau makna sebuah kata,

¹Sibylle Bolton, *Probleme der Leistungsmessung: Lehrforschrittestest in der Grundstufe* (Berlin: Langenscheidt, 2000), h.117

sehingga hanya sebagian kosakata saja yang dapat diingat siswa dengan baik. Bohn menjelaskan bahwa dalam mempelajari bahasa asing rata-rata hanya sekitar 60% kosakata yang dapat diingat oleh siswa. "*Die Tatsache, dass wir beim Erlernen einer Fremdsprachebezogen auf den Wortschatz im Durchschnitt nur etwa 60% von dem behalten*"². Hal ini kemungkinan dapat menyulitkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dalam proses belajar dibutuhkan variasi pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata, sehingga kosakata yang dipelajari dapat diserap dan diingat dengan baik dalam jangka waktu yang lama. Salah satu variasi pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan. Dalam penelitian ini permainan yang digunakan adalah permainan *Memo-Spiel* dan permainan *Domino-Spiel*. Kedua permainan ini merupakan permainan kartu yang didalamnya terdapat kata dan gambar yang dapat memperjelas makna kata. Melalui permainan ini diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam menguasai kosakata dan dengan bantuan gambar siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami makna

²Rainer Bohn, *Probleme der Wortschatzarbeit* (München: Goethe Institut, 2003), h.146

kosakata serta kosakata yang dipelajari dapat diingat dalam jangka waktu yang lebih lama.

Tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah tema "*Familie*" yang terdapat dalam buku Kontakte Deutsch 2, sub unit 4A. Tema ini dipilih karena merupakan salah satu bahan pembelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Selain itu kosakata yang terdapat dalam tema ini juga dapat langsung dijumpai oleh siswa di lingkungan rumahnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana pembelajaran kosakata tema *Familie* untuk siswa SMA?
2. Apa yang dapat mempengaruhi siswa dalam memahami kosakata?
3. Variasi pembelajaran apa yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami kosakata?
4. Bagaimana fungsi permainan dalam pembelajaran?

5. Permainan apa yang dapat membantu siswa dalam memahami kosakata?
6. Apa yang dimaksud dengan *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel*?
7. Bagaimana *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel* dapat membantu siswa dalam memahami kosakata?
8. Bagaimana perbedaan hasil belajar pemahaman kosakata bahasa Jerman antara siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* dengan siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*?

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada perbedaan hasil belajar pemahaman kosakata bahasa Jerman antara siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* dengan siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*.

1.4 Perumusan Masalah

Permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut:
Bagaimana perbedaan hasil belajar pemahaman kosakata bahasa Jerman antara siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* dengan siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*?

1.5 Kegunaan Penelitian

Secara khusus hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai alternatif bagi guru dalam mengajarkan kosakata bahasa Jerman kepada siswa. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman.

BAB II

PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

2.1 Deskripsi Teoretik

2.1.1 Hakikat Permainan

Dalam kegiatan pembelajaran variasi atau teknik pembelajaran sangat diperlukan. Seperti yang dinyatakan oleh Djamarah dan Zain :

Bila guru dalam proses belajar mengajar tidak menggunakan variasi, maka akan membosankan siswa, perhatian siswa berkurang, mengantuk dan akibatnya tujuan belajar tidak tercapai.³

Jadi penggunaan variasi pembelajaran dapat membantu guru dalam pencapaian tujuan belajar. Salah satu variasi pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan. Dengan menggunakan permainan, kegiatan belajar akan lebih menyenangkan dan materi yang dipelajari akan lebih mudah diserap, sehingga tujuan pembelajaran akan mudah dicapai. Seperti yang dinyatakan oleh Grätz „*Spiele erleichtern*

³Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h.160

den Erwerb von Kenntnissen und Fertigkeiten.."⁴. Selain itu manfaat bermain dalam kegiatan belajar juga dapat meningkatkan kecerdasan sosial, kreativitas, dan kompetensi intelektual dan estetis siswa, seperti yang dinyatakan oleh Meyer dalam Grätz bahwa :

Spielen im Unterricht ist nicht zweckfrei, sondern ein zielgerichteter Versuch zur Entwicklung der sozialen, kreativen, intellektuellen und ästhetischen Kompetenzen der Schüler.⁵

Jadi permainan dalam sebuah kegiatan belajar pasti memiliki tujuan. Tujuan tersebut tidak hanya dalam bidang akademis saja tetapi juga dalam bidang sosial, kreativitas, intelektual dan seni. Dalam penelitian ini permainan yang digunakan adalah permainan *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel*.

2.1.2 Hakikat Memo-Spiel

Memo-spiel merupakan permainan kartu. Permainan ini dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata, karena dalam permainan ini siswa mencocokkan antara kartu yang berisi

⁴Ronald Grätz, *Vom Spielen, Leben, Lernen, fremdsprache Deutsch* (Stuttgart: Ernst Klett International GmbH, 2001), h.6

⁵Meyer dalam Ronald Grätz, *vom Spielen, Leben, Lernen, Fremdsprache Deutsch* (Stuttgart: Ernst Klett International GmbH, 2001), h.6

kata dengan kartu yang berisi gambar yang sesuai satu sama lain sehingga menjadi sepasang kartu. Menurut Dauviller dan Hillerich: „...ein Zuordnungsspiel mit Kärtchen zusammengehören und ein Kartenpaar bilden“⁶. Dalam permainan *Memo-Spiel* siswa juga dapat melatih daya ingat dan daya konsentrasi, karena dalam permainan ini siswa dituntut untuk mengingat letak atau posisi kartu. „Die Hauptforderung beim Memo-Spiel liegt, dass man merken muss, wo welche Karte liegt“⁷. Dalam permainan ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu jumlah siswa dalam satu kelompok terdiri dari empat sampai enam orang siswa, „Sozialform kleingruppen: 4 oder maximal 6 Spieler..“⁸.

2.1.2.1 Cara bermain Memo-Spiel

Cara bermain *Memo-Spiel* dimulai dengan meletakkan kartu yang sudah dikocok terlebih dahulu di atas meja dalam posisi kartu tertutup. Masing-masing siswa secara bergiliran berkesempatan untuk memilih dan membalik dua buah kartu. Satu kartu berisi gambar dan satu kartu ber-

⁶Christa Dauviller dan Dorothea Lévy-Hillerich, *Spiele im deutsch Unterricht* (Berlin: Langenscheidt, 2004), h.48

⁷Ibid., h.171

⁸Ibid., h.49

isi kata. Jika kata dan gambar yang ada pada kartu yang dipilih sesuai, maka sepasang kartu tersebut dibiarkan dalam posisi terbuka dan siswa yang membalik dua buah kartu tersebut mendapat kesempatan kembali untuk membuka dua buah kartu *Memo-Spiel*. Akan tetapi jika kedua buah kartu yang dipilih tidak sesuai maka kedua buah kartu tersebut dikembalikan kembali pada posisi semula yaitu dalam posisi tertutup. Jika semua kartu bergambar dan kartu kata sudah saling berhubungan satu sama lain maka permainan selesai.

Permainan *Memo-Spiel* memiliki beberapa variasi kombinasi antara lain: kartu dengan gambar atau kata yang sama, kombinasi kartu dengan kata yang berbeda, kombinasi kartu dengan kata dan gambar, dan kombinasi kartu dengan bertuliskan kata atau teks dan teks. Dalam penelitian ini kombinasi yang digunakan adalah kombinasi kartu dengan kata dan gambar⁹. Kombinasi ini dipilih karena gambar sangat mendukung dalam pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Weermann, „*Bilder -„Visualisierungen“- unter-*

⁹Christa Dauviller dan Dorothea Lévy-Hillerich, *op. Cit.*, h. 50

stützen das Lernen erheblich"¹⁰. Gambar dapat memperjelas makna kata dan mempermudah siswa dalam mengingat kosakata yang dipelajari.

Dari teori-teori tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *Memo-Spiel* merupakan permainan kartu yang dimainkan dengan cara memasangkan kartu berisi gambar dengan kartu berisi kata menjadi sepasang kartu yang berhubungan satu sama lain. Permainan ini dimainkan oleh empat sampai enam orang siswa. Dengan permainan ini siswa dapat melatih penguasaan kosakata.

2.1.3 Hakikat *Domino-Spiel*

Permainan *Domino-Spiel* juga merupakan permainan kartu yang tidak asing bagi siswa. Permainan ini sangat cocok digunakan untuk pembelajaran kosakata, seperti yang dijelaskan oleh Bohn bahwa :

In den Spielsammlungen findet man ein mehr oder weniger umfangreiches Angebot an spielen zum Wortschatz. Die zu Gruppen zusammengefassten Spiele

¹⁰Eva Maria Weermann, *Im Griff Wortschatz - Übungen Deutsch Die wichtigsten Vokabeln einfach üben* (Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH, 2008), h.8

tragen bezeichnungen wie Buchstabenspiele, Memory, Domino, ...¹¹.

Domino-Spiel merupakan permainan kartu yang dimodifikasi dengan memberikan garis lebar pada bagian tengah kartu, sehingga kartu tersebut memiliki dua bagian. Masing-masing bagian bertuliskan kata dengan kata, atau dapat juga berupa kata dan gambar yang tidak berkaitan satu sama lain. Seperti yang dinyatakan oleh Göbel „Die hier verwendeten Karten sind nicht mit Würfelpunkten versehen, wie sonst Dominosteine, sondern mit Bild/Wort-, Wort-/Wort- Entsprechungen usw.“¹²

2.1.3.1 Cara bermain Domino-Spiel

Dalam bermain *Domino-Spiel* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain: permainan *Domino-Spiel* dimainkan dalam beberapa kelompok kecil. Masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai empat orang siswa. Tiap kelompok mendapatkan satu paket kartu domino yang berisi 20 buah kartu.

¹¹Rainer Bohn, *op.cit.*, h.141

¹²Richard Göbel, *Lernen mit Spielen (Lernspiele für den Unterricht mit Ausländischen Arbeiten)* (Bonn: Pädagogische Arbeitsstelle des Deutschen Volkshochschul-Verbandes, 1979), h.50

Kartu dibagikan kepada masing-masing pemain dengan posisi tertutup. Pemain pertama memulai dengan menaruh satu kartu yang dimilikinya secara acak di atas meja. Kemudian pemain kedua yang berada di sebelah kiri pemain pertama melanjutkan dengan menaruh satu kartu yang dimiliki dengan catatan gambar atau kata yang terdapat dalam kartu harus sesuai dengan kata atau gambar yang terdapat dalam kartu sebelumnya. Apabila pemain kedua tidak memiliki kartu yang cocok dengan kata atau gambar yang terdapat dalam kartu sebelumnya, maka pemain ketiga melanjutkan dengan menaruh kartu yang cocok dengan gambar atau kata yang terdapat dalam kartu sebelumnya, sementara pemain kedua menunggu giliran kembali. Begitu juga pada pemain berikutnya. Permainan selesai apabila semua kartu baik kata maupun gambar sudah saling berhubungan satu sama lain.¹³

2.1.4 Hakikat Kosakata

Kosakata adalah seluruh kata-kata yang terdapat dalam sebuah bahasa. Dalam bahasa Jerman terdapat sekitar

¹³Christa Dauviller dan Dorothea Lévy-Hillerich, *op.cit.*, h.53

300.000-500.000 kata. Seperti yang dinyatakan oleh Heyd „*Der Wortschatz umfaßt die Gesamtheit der Wörter einer Sprache (das Deutsche hat 300000 bis 500000)*“¹⁴.

Dalam pandangan linguistik kosakata diklasifikasikan menjadi beberapa kriteria, salah satu kriterianya adalah berdasarkan kelas kata (*Wortarten*). Kelas kata dibagi menjadi dua, yaitu *Inhaltswörter* yang terdiri dari *Substantive* (mis. *Haus*), *Verben* (mis. *wohnen*) dan *Adjektive* (mis. *hell*), dan *Funktionswörter* yang terdiri dari *Artikel* (mis. *das*), *Präposition* (mis. *vor*), *Konjunktion* (*weil*), dll.¹⁵ Selain itu, Bonn juga menjelaskan bahwa kata yang termasuk ke dalam jenis *Inhaltswörter* memiliki sifat yang umum dan luas, „*Inhaltswörter sind der offene, dynamische und umfangreichere Teil des Wortschatzes*“¹⁶.

Terkait dengan hal tersebut, dalam penelitian ini diambil tiga kelas kata yang termasuk dalam *Inhaltswörter*, yakni *Substantive*, *Verben* dan *Adjektive*, karena ketiga kelas kata tersebut merupakan tiga kelas kata yang

¹⁴Getraude Heyd, *Deutsch Lehren. Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache* (Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg, 1990), h.91

¹⁵Rainer Bohn, *op. cit.*, h.20

¹⁶*Ibid.*, h. 20

menempati urutan teratas. Sebagaimana yang dinyatakan dalam Duden:

Der Bestand des deutschen Wortschatzes wird im Allgemeinen zwischen 300.000 und 400.000 Wörtern angesetzt...Die Verben machen davon schätzungsweise knapp ein Viertel, die Substantive etw zwei Viertel und das Adjektiv und das Adverb gut ein Viertel aus.¹⁷

Dalam kegiatan berbahasa kosakata merupakan bagian yang paling penting yang tidak dapat dipisahkan. Weerman menjelaskan, *„Das wichtigste beim Sprachenlernen ist der Wortschatz“*¹⁸. Oleh karena itu, jika seseorang ingin menguasai suatu bahasa, maka ia harus rajin mempelajari dan melatih kosakata bahasa asing tersebut. Seperti yang dinyatakan oleh Bohn, *„...dass Wörter gelernt und geübt werden müssen, wenn man sich in einer fremden Sprache erfolgreich verständigen will“*¹⁹. Selain itu penguasaan kosakata juga dapat meningkatkan kreativitas dan cara berfikir seseorang. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka komunikasi seseorang akan semakin baik, karena kualitas seseorang dalam berbahasa dapat dilihat dari sebe-

¹⁷Duden, *Die Grammatik. Unentbehrlich für richtiges Deutsch Band 4* (Mannheim: Dudenverlag, 1998), h.89

¹⁸Eva Maria Weermann, *op. cit.*, h.8

¹⁹Rainer Bohn, *Op. cit.*, h.78

rapa banyak kosakata yang dikuasai oleh orang itu. Seperti yang dinyatakan oleh Kasno dalam Pramesti, yaitu:

Penguasaan kosakata akan mempengaruhi cara berfikir dan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa, sehingga penguasaan kosakata dapat menentukan kualitas seorang siswa dalam berbahasa.²⁰

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kosakata merupakan kata-kata yang terdapat dalam sebuah bahasa dan memiliki beberapa klasifikasi. Dalam kegiatan berbahasa kosakata merupakan unsur penting yang harus dipelajari dan dilatih, karena kualitas seseorang dalam berbahasa dapat dilihat dari seberapa banyak kosakata yang digunakan seseorang tersebut dalam melakukan kegiatan berbahasa.

2.2 Hasil Penelitian yang relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Audrey Gabriella Titaley dengan judul *Model Pengajaran Kosakata Bahasa Jerman Bertema „Beruf“ dengan Menggunakan Memo-Spiel*, Jurusan bahasa

²⁰Kasno dalam Utami Dewi Pramesti, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP N I Kedawung, Kab. Cirebon, Jabar, melalui Permainan Kata* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2006), h.4

Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, tahun 2008²¹.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan kesimpulan bahwa kosakata bahasa Jerman tema *Beruf* dapat diajarkan dengan *Memo-Spiel*. Penerapan model pengajaran tersebut dapat membantu guru mengatasi kesulitan siswa mengingat dan menggunakan kosakata tema *Beruf* dengan tepat dan sesuai konteks, karena pada penelitian ini siswa menggunakan kosakata yang dipelajari dengan bantuan *Memo-Spiel*.

Penelitian lain yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah penelitian dari Ririen Parvitarini yang berjudul *Upaya Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Sistem Periodik Unsur dan Struktur Atom dengan Menggunakan Media Permainan Domino Kimia*, Program Studi Pendidikan Kimia, Jurusan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Jakarta tahun 2005.²²

²¹Audrey Gabriella Titaley, Skripsi: *Model Pengajaran Kosakata Bahasa Jerman Bertema „Beruf“ dengan Menggunakan Memo-Spiel* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2008)

²²Ririen Parvitarini, Skripsi: *Upaya Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Sistem Periodik Unsur dan Struktur Atom dengan Menggunakan Media Permainan Domino Kimia* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2005)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Kaji Tindak atau yang lebih dikenal dengan nama *Action Research*. Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kebutuhan dan pelaksanaan penelitian. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Domino kimia dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran SPU dan struktur atom dikelas satu SMA.

Relevansi dari penelitian tersebut menunjukkan, bahwa permainan *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel* dapat dipergunakan guru dalam pembelajaran bahasa khususnya pembelajaran kosakata.

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam kegiatan berbahasa kosakata memiliki peranan yang sangat penting. Kualitas seorang siswa dalam berbahasa dapat dilihat dari seberapa banyak kosakata yang dikuasai oleh siswa tersebut. Oleh karena itu, dalam pembelajaran kosakata guru sebaiknya lebih kreatif agar kegiatan belajar lebih menarik, dengan demikian materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik. Untuk

dapat mencapai tujuan tersebut guru dapat menggunakan variasi dalam pembelajaran kosakata yaitu misalnya dengan menggunakan permainan *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel*. Kedua permainan tersebut sangat cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata, karena dalam permainan tersebut terdapat kartu-kartu yang berisi gambar dan kata yang saling berhubungan satu sama lain.

Walaupun kedua permainan tersebut sama-sama dapat membantu siswa dalam memahami kosakata sesuai dengan tema yang dipelajari, namun pada penelitian ini penulis lebih mengunggulkan permainan *Memo-Spiel*, karena aturan bermainnya lebih menarik dibandingkan dengan *Domino-Spiel*. Dalam permainan *Memo-Spiel* kartu-kartu diletakan dalam posisi tertutup, siswa harus dapat mengingat letak atau posisi kartu, sehingga secara tidak langsung siswa juga dituntut untuk menghafal kosakata dan makna dari kosakata yang terdapat dalam kartu-kartu tersebut, sedangkan dalam permainan *Domino-Spiel* siswa dapat melihat kata atau gambar yang terdapat dalam kartu terlebih dahulu baru kemudian mencocokkannya. Dengan kata lain dalam bermain *Memo-Spiel* daya ingat yang kuat sangat dibutuhkan, sehingga dengan demikian bermain akan lebih menantang dan menyenangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan instrument penelitian yang digunakan adalah soal melengkapi. Dalam soal ini siswa diminta untuk melengkapi teks dan dialog dengan kata-kata yang tersedia dalam kotak. Tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah tema *Familie* yang terdapat dalam buku *Kontakte Deutsch 2* sub unit 4A.

Penelitian ini diawali dengan menguji coba instrument soal, sehingga diperoleh soal-soal yang valid dan reliable. Kemudian dilanjutkan pada tahap perlakuan, yaitu kegiatan belajar mengajar di kelas. Siswa belajar kosakata tema *Familie*, kemudian siswa diperkenalkan dengan permainan *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel*. Kelas pertama diberi permainan *Memo-Spiel* dan kelas kedua diberi permainan *Domino-Spiel*. Setelah melakukan permainan siswa mengerjakan soal-soal tes tentang kosakata yang mereka pelajari. Pada tahap berikutnya nilai tes yang diperoleh siswa dianalisis dengan menggunakan rumus Uji-t dan dari hasil yang diperoleh kemudian dibuat kesimpulan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoretik dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_A : Hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* lebih baik daripada siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*

H₀ : Hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* lebih kecil atau sama dengan siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat perbedaan hasil belajar pemahaman kosakata bahasa Jerman antara siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* dengan siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ke-1 yaitu dari Juli sampai November 2009 di SMA Negeri 47 Jakarta.

3.3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam metode ini terdapat dua kelompok yang dipilih berdasarkan nilai rata-rata bahasa Jerman yang sama. Kelompok pertama diberi perlakuan dengan menggunakan permainan *Memo-Spiel*, sedangkan kelompok kedua

diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan *Domino-Spiel*. Kemudian pada akhir kegiatan siswa diberi tes (Posttes). Tes berupa soal melengkapi. Dalam soal ini siswa diminta untuk melengkapi teks dan dialog dengan kata-kata yang terdapat dalam kotak. Nilai tes tersebut akan dijadikan sebagai instrumen yang akan dianalisis dan dibandingkan hasilnya untuk mengetahui permainan manakah yang lebih baik digunakan dalam pembelajaran kosakata.

Desain penelitian yang digunakan adalah *the static-group comparison* dengan pola :

K1 X1 T1

K2 X2 T1

Keterangan:

K1 = Kelompok siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel*

K2 = Kelompok siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*

X1 = Perlakuan menggunakan permainan *Memo-Spiel*

X2 = Perlakuan menggunakan permainan *Domino-Spiel*

T1 = Posttest²³

Rumus statistik tersebut dipilih karena dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang diberi perlakuan yang berbeda. Kelompok pertama mendapatkan pengajaran kosakata dengan permainan *Memo-Spiel* (K_1), sedangkan kelompok kedua mendapatkan pengajaran kosakata dengan permainan *Domino-Spiel* (K_2). Setelah diberikan perlakuan kedua kelompok tersebut diberikan tes untuk mengukur kemampuan pemahaman kosakata mereka. Kemudian hasil tes kedua kelompok tersebut dibandingkan untuk dicari perbedaan, sehingga dapat dilihat kelompok manakah yang hasil belajarnya lebih baik.

3.4 Populasi dan Sampling

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 47 Jakarta kelas XII yang belajar bahasa Jerman. Sampel yang digunakan sebanyak 75 siswa yang terbagi dalam 2 kelompok (2 kelas). Kelompok pertama berjumlah 38 siswa dan kelompok kedua berjumlah 37 siswa, yang dipilih

²³Ag. Bambang Setiadi, *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), h.134-135

berdasarkan nilai rata-rata siswa yang hampir sama dalam pelajaran bahasa Jerman.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data digunakan instrumen tes yang terdiri dari soal melengkapi. Soal-soal ini diuji terlebih dahulu validitas dan reabilitasnya sehingga didapatkan soal-soal yang valid dan reliabel untuk digunakan sebagai instrumen tes. Hasil tes siswa baik yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* maupun *Domino-Spiel* dikumpulkan dan dianalisis.

3.5.1 Definisi Konseptual

Dalam penelitian ini permainan yang digunakan adalah *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel*. *Memo-Spiel* merupakan permainan kartu. Permainan ini dapat dimainkan oleh empat sampai enam orang. Dalam permainan ini terdapat dua jenis kartu yaitu kartu yang berisi gambar dan kartu yang berisi kata. Masing-masing siswa secara bergiliran berkesempatan untuk membalik dua buah kartu. Jika dua buah kartu tersebut cocok, maka sepasang kartu tersebut disimpan dan

siswa tersebut mendapat kesempatan lagi untuk membuka dua buah kartu lainnya. Akan tetapi jika kedua buah kartu tersebut tidak cocok maka kedua kartu tersebut dikembalikan lagi pada posisi semula (posisi tertutup). Jika semua kartu sudah cocok maka permainan selesai.

Domino-spiel juga merupakan permainan kartu. Dalam kartu domino terdapat dua bagian yang dipisahkan oleh garis tengah. Bagian yang satu berisi kata dan bagian lainnya berisi gambar. Permainan ini dapat dimainkan oleh tiga sampai empat orang. Satu kelompok mendapatkan satu paket kartu Domino yang terdiri dari 20 kartu. Masing-masing pemain mendapatkan kartu yang dibagikan secara tertutup.

Permainan dimulai dengan meletakkan satu kartu secara acak oleh pemain pertama. Kemudian pemain kedua yang ada disebelah kiri pemain pertama melanjutkan permainan dengan menaruh satu kartu dengan catatan gambar atau kata yang terdapat dalam kartu tersebut harus cocok dengan gambar atau kata yang terdapat dalam kartu sebelumnya. Apabila pemain kedua tidak memiliki kartu yang cocok baik pada gambar maupun kata, maka pemain ketiga dapat melanjutkan permainan dengan cara yang sama. Permainan bera-

akhir jika semua kartu sudah dikeluarkan dan cocok satu sama lain. Permainan *Memo-spiel* dan *Domino-Spiel* merupakan permainan kartu yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran kosakata.

Kosakata adalah unsur penting dalam kegiatan berbahasa. *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel* adalah permainan yang cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata karena gambar dalam kartu dapat membantu siswa tidak hanya dalam mengenali kosakata tetapi juga dalam memahami makna kata, sehingga kosakata yang dipelajari dapat dipahami dengan baik dan diingat lebih lama. Dengan demikian siswa akan lebih mudah dalam menguasai kosakata yang dipelajari.

Kosakata yang digunakan dari tema ini adalah kosakata tema *Familie* yang diambil dari daftar kosakata tema kehidupan keluarga pada buku Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman untuk Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah. Kosakata tersebut terdiri dari *Substantive*, *Verben* dan *Adjektive*, yaitu:

1. *Substantive* = *das Kind, der Brüder, die Schwester, der Vater, die Mutter, der Onkel, der Sohn, die Tochter, die Cousine, der Cousin, die Tante, die Großmutter, der Großvater, das Haus, das Zimmer, der Garten, die*

Garage, die Nichte, das Baby, die Großeltern, der Keller, der Neffe.

2. *Adjektive = groß, verwitwet, gestorben, glücklich, schön, klein.*

3. *Verben = studieren, arbeiten, stören, streiten, lieben, bügeln, waschen, kochen, mieten.*

3.5.2 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua permainan yang digunakan dalam pengajaran kosakata, yaitu permainan *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel*. Kedua permainan ini digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari kosakata sehingga siswa dapat mudah mengingat dan memahami kosakata yang dipelajarinya. Dengan demikian, siswa dapat menggunakan kosakata yang dipelajarinya berdasarkan konteks dan situasi tertentu, terutama dalam situasi yang berhubungan dengan tema *Familie*.

Beberapa tahap yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Uji Coba

Tahap ini adalah tahap pengujian validitas dan tingkat reabilitas dari instrumen yang akan digunakan, yaitu sebanyak 50 soal dalam bentuk tes melengkapi (Ergänzungstest). Dari hasil uji coba ini dapat diketahui soal-soal mana saja yang valid dan reliabel.

2. Tahap Perlakuan (Tahap Eksperimen)

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap eksperimen ini tertera pada halaman berikut.

1). Tahap awal

Pada tahap awal atau tahap pendahuluan guru menjelaskan tema *Familie* dengan menggunakan *assoziogram* (Perlakuan pertama), dan media gambar dengan tema *Familie* (gambar 3) yang diambil dari buku *Themen Neu 1 Kursbuch* hal.63 (perlakuan kedua), teknik tanya jawab (perlakuan ketiga). Pada perlakuan pertama guru meminta siswa untuk menyebutkan kata yang berhubungan dengan tema *Familie* kemudian menuliskannya di papan tulis dengan bantuan *assoziogram*. Pada perlakuan kedua guru menggunakan media gambar dengan tema *Familie*. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang gambar. Kemudian pada perlakuan ketiga guru

melakukan tanya jawab kepada beberapa siswa tentang keluarga mereka.

2). Tahap inti

Pada tahap ini guru memperkenalkan kepada siswa permainan *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel*. Satu kelas (Kelas XII.IPA.2) diberikan permainan *Memo-Spiel*, sedangkan kelas yang lain (kelas XII.IPA.5) diberikan permainan *Domino-Spiel*. Kemudian guru meminta siswa untuk bermain *Memo-Spiel* atau *Domino-Spiel*. Kosakata yang digunakan dalam permainan ini berjumlah 37 kata yang dibagi dalam tiga kali perlakuan. Pemilihan kosakata pada perlakuan pertama, kedua dan ketiga dilakukan secara *random*. Pada perlakuan pertama kosakata yang digunakan dalam kartu berjumlah 12, yaitu *die Großmutter, der Vater, die Tochter, das Baby, der Neffe, die Cousine, das Haus, der Garten, groß, klein, bügeln, streiten*. Pada perlakuan kedua kosakata yang digunakan dalam kartu juga berjumlah 12, yaitu *die Schwester, der Sohn, das Kind, der Großvater, die Großeltern, der Onkel, die Garage, das Zimmer, verwitwet, glücklich, arbeiten, stören*. Pada perlakuan ketiga kosakata yang digunakan dalam kartu berjumlah 13, yaitu *die Mutter, der Cousin, die Nichte, der Bruder, die Tante,*

der Keller, kochen, studieren, waschen, lieben, mieten, schön, gestorben.

Langkah-langkah dalam permainan ***Memo-Spiel*** adalah sebagai berikut:

- Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari lima orang. Masing-masing kelompok mendapatkan satu paket kartu *Memo-Spiel*.
- Kartu yang sudah dibagikan kemudian dikocok dan diletakan di atas meja dalam posisi tertutup.
- Permainan dimulai dengan membalikan satu kartu yang berisi kata dan satu kartu yang berisi gambar oleh pemain pertama. Apabila kata dan gambar cocok atau saling berhubungan, maka kedua kartu tersebut dibiarkan terbuka. Kemudian pemain pertama mendapatkan kesempatan lagi untuk membalik satu kartu kata dan satu kartu gambar. Apabila kata dan gambar yang ada dalam kartu tersebut tidak cocok, maka kedua kartu tersebut dikembalikan lagi pada posisi semula, yaitu posisi tertutup. Selanjutnya pemain kedua berkesempatan untuk membalik kartu berikutnya.

- Permainan berakhir apabila semua kartu yang berisi kata dan gambar cocok atau saling berhubungan satu sama lain. Kelompok yang paling cepat selesai dinyatakan sebagai pemenang.

Langkah-langkah dalam permainan ***Domino-Spiel*** adalah sebagai berikut:

- Siswa membagi kelompok yang terdiri dari empat orang. Masing-masing kelompok mendapatkan satu paket kartu *Domino-Spiel*.
- Kartu yang sudah dibagikan kemudian dikocok dan dibagikan kepada masing-masing pemain.
- Permainan dimulai dengan meletakkan satu kartu secara acak di atas meja oleh pemain pertama. Kemudian pemain kedua melanjutkan dengan meletakkan satu kartu yang dimilikinya, dengan catatan kata atau gambar yang terdapat dalam kartu tersebut harus sesuai dengan kata atau gambar pada kartu sebelumnya. Apabila pemain kedua tidak memiliki kartu yang cocok, maka pemain ketiga melanjutkan dengan meletakkan kartu yang sesuai dengan kata atau gambar yang ada pada kartu sebelumnya.

- Permainan berakhir apabila semua kartu sudah saling berhubungan satu sama lain. Kelompok yang paling cepat selesai adalah pemenang.

Setelah itu siswa diberi materi tambahan berupa latihan kosakata. Pada perlakuan pertama dan ketiga siswa diberi latihan kosakata yang diambil dari buku *Stufen International 1* dan pada perlakuan kedua soal latihan diambil dari buku *Themen Neu 2 Arbeitsbuch* (lampiran 13). Setelah siswa selesai mengerjakan latihan, kemudian dibahas bersama-sama.

3). Tahap akhir/penutup

Pada tahap akhir guru mengulang kembali materi yang dipelajari. Siswa diminta untuk menyebutkan kata-kata yang mereka dapat.

3. Tahap Pemberian Test (Posttest)

Setelah tahap perlakuan yaitu tahap pemberian tes (Posttest). Pada tahap ini siswa diberi tes berupa soal melengkapi berjumlah 37 butir soal. Soal tersebut merupakan soal yang valid dan reliabel.

4. Tahap Analisis

Pada tahap ini hasil tes dari masing-masing kelas kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus Uji-t. Hasil analisis yang diperoleh dari masing-masing kelas kemudian dibandingkan dan disimpulkan, apakah terdapat perbedaan hasil belajar kosakata yang signifikan antara siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* dengan siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*.

3.5.3. Kisi-Kisi Instrumen

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa soal melengkapi (Lampiran 9). Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata tema *Familie* yang diambil dari daftar kosakata tema kehidupan keluarga pada buku Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman untuk Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah.

3.5.4. Kalibrasi

3.5.4.1. Validitas

3.5.4.1.1. Pengujian Validitas

Untuk menguji validitas instrumen digunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar, yaitu :

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

Keterangan :

R : Koefisien korelasi pearson r

X : Skor tes siswa

Y : Skor rata-rata soal

N : Jumlah sampel²⁴

3.5.4.1.2. Hasil Pengujian Validitas

Berdasarkan jumlah responden (N=33) diperoleh nilai r-tabel dengan $\alpha=0,05$ sebesar 0,344. Dari hasil penghitungan pada tiap butir soal dibandingkan dengan r-tabel maka didapatkan 37 butir soal yang valid. (Lampiran 5)

²⁴Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h.226

3.5.4.2. Reliabilitas

3.5.4.2.1. Pengujian Reliabilitas

Karena jumlah instrumen soal yang digunakan genap, maka untuk menguji reliabilitas soal akan digunakan rumus KR21 yang tertera pada halaman berikut :

$$r_{11} = \frac{(k) (1 - M(k - M))}{k - 1 \quad kVt}$$

Keterangan :

r : Reliabilitas Instrumen

K : Banyaknya butir soal

M : Skor rata-rata

Vt : Varians Total²⁵

3.5.4.2.2. Hasil Pengujian Reliabilitas

Dari hasil penghitungan reliabilitas terhadap 50 butir soal, diperoleh nilai hasil reliabilitas sebesar 0,897. Jika dibandingkan terhadap indeks korelasi reliabilitas maka r-hitung termasuk kategori sangat tinggi (lam-

²⁵Ibid., h.189

piran 7). Dengan demikian instrumen tersebut layak digunakan sebagai instrument penelitian.

3.6. Teknik Analisis Data

Untuk menguji Hipotesis penulis menggunakan analisis Uji-t dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

t : Nilai hasil Uji-t

\bar{X}_1 : Nilai rata-rata dari kelas dengan permainan
Memo-Spiel

\bar{X}_2 : Nilai rata-rata dari kelas dengan permainan
Domino-Spiel

S : Simpangan baku gabungan hasil belajar kelas *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel*

n_1 : Jumlah sampel kelas *Memo-Spiel*

n_2 : Jumlah sampel kelas *Domino-Spiel*²⁶

3.7. Hipotesis Statistik

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$H_A : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 : Rata-rata hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel*

μ_2 : Rata-rata hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*

²⁶Sudjana, *Metoda Statistika* (Bandung: Tarsito, 2005), h.239

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Data

Dua kelompok data pada penelitian ini yaitu skor hasil tes kosakata bahasa Jerman sebagai kelompok pertama yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* (X_1) dan skor hasil tes kosakata bahasa Jerman yang menggunakan permainan *Domino-Spiel* (X_2) sebagai kelompok kedua.

Tes yang diberikan kepada siswa berupa tes melengkapi teks atau dialog dengan kosakata tema *Familie* yang terdapat pada tabel. Butir soal yang terdapat dalam tes berjumlah 37 soal (Lampiran 9). Skor hasil tes diperoleh dari 75 siswa yaitu 38 siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* dan 37 siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*. Data dianalisis menggunakan teknik Uji-t untuk dapat mengetahui perbedaan hasil belajar dari kedua kelompok yang menggunakan permainan tersebut.

Deskripsi data pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai penyebaran data meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata, simpangan baku,

varians, distribusi frekuensi, serta histogram dari masing-masing variabel baik pada kelas *Memo-Spiel* maupun kelas *Domino-Spiel*.

4.2 Analisis Data

Berikut ini adalah data hasil tes kelas yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel*.

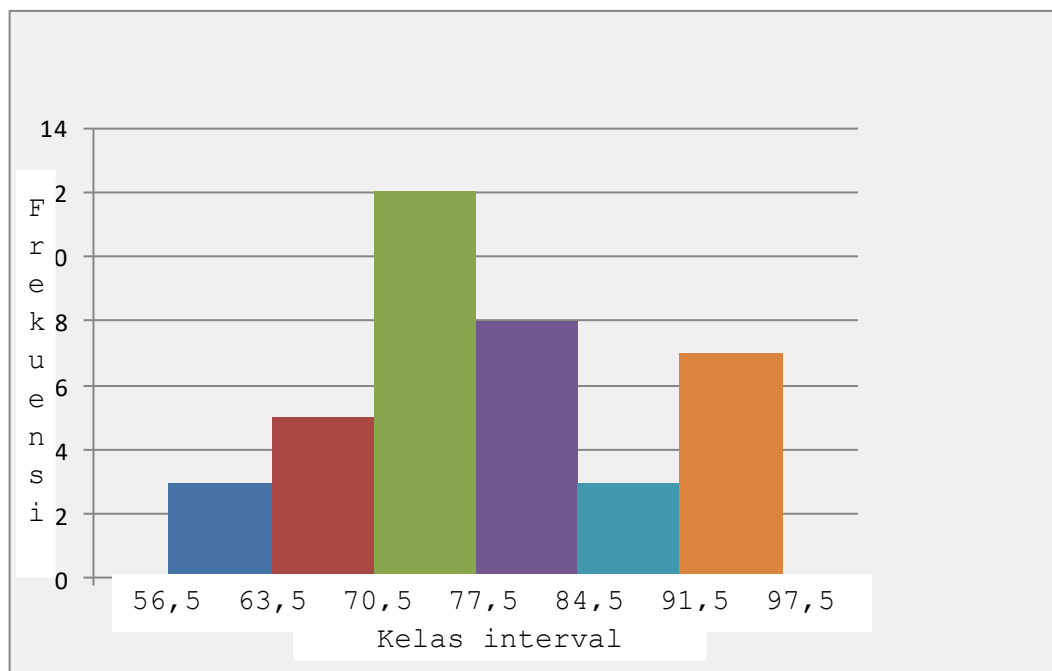
4.2.1 Hasil Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa yang Menggunakan Permainan *Memo-Spiel*

Hasil penghitungan menunjukkan data kelas *Memo-Spiel* (X_1) diperoleh rentang dari 57 hingga 97, skor tertinggi dari hasil tes penguasaan kosakata siswa adalah 97. Dan skor terendah 57 (Lampiran 17). Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 78,55 serta simpangan baku sebesar 10,40 dan varians sebesar 108,20 (lampiran 18). Pada halaman berikut disajikan distribusi frekuensi dan grafik histogram data kelas *Memo-Spiel*.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kelas Memo-Spiel

No	Kelas Interval	Titik Tengah	Frekuensi Absolut	Tepi Kelas	Frekuensi Relatif
1	57 - 63	60	3	56,5-63,5	7,9%
2	64 - 70	67	5	63,5-70,5	13,2%
3	71 - 77	74	12	70,5-77,5	31,6%
4	78 - 84	81	8	77,5-84,5	21%
5	85 - 91	88	3	84,5-91,5	7,9%
6	92 - 97	94,5	7	91,5-97,5	18,4%
			38		100%

Berdasar tabel 2 di atas dibandingkan dengan nilai rata-rata, terlihat bahwa terdapat sebanyak 8 Orang (21%) pada kelas rata-rata dan terdapat sebanyak 20 orang (52,7%) yang berada di bawah kelas rata-rata, sedangkan yang berada di atas kelas rata-rata sebanyak 10 orang (26,3%). Selanjutnya histogram dapat dilihat pada gambar di halaman berikut.



Gambar 1: Grafik Histogram Kelas *Memo-Spiel*

Berdasarkan grafik sebelumnya, frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 56,5-63,5 dan kelas interval 84,5-91,5 yang hanya mempunyai frekuensi 3. Dan frekuensi tertinggi terdapat pada kelas interval 70,5-77,5 yang mempunyai frekuensi 12.

4.2.2 Hasil Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa yang Menggunakan Permainan *Domino-Spiel*

Hasil penghitungan menunjukkan data kelas *Domino-Spiel* (X_2) diperoleh rentang dari 40 sampai 97. Skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 97 dan skor terendah

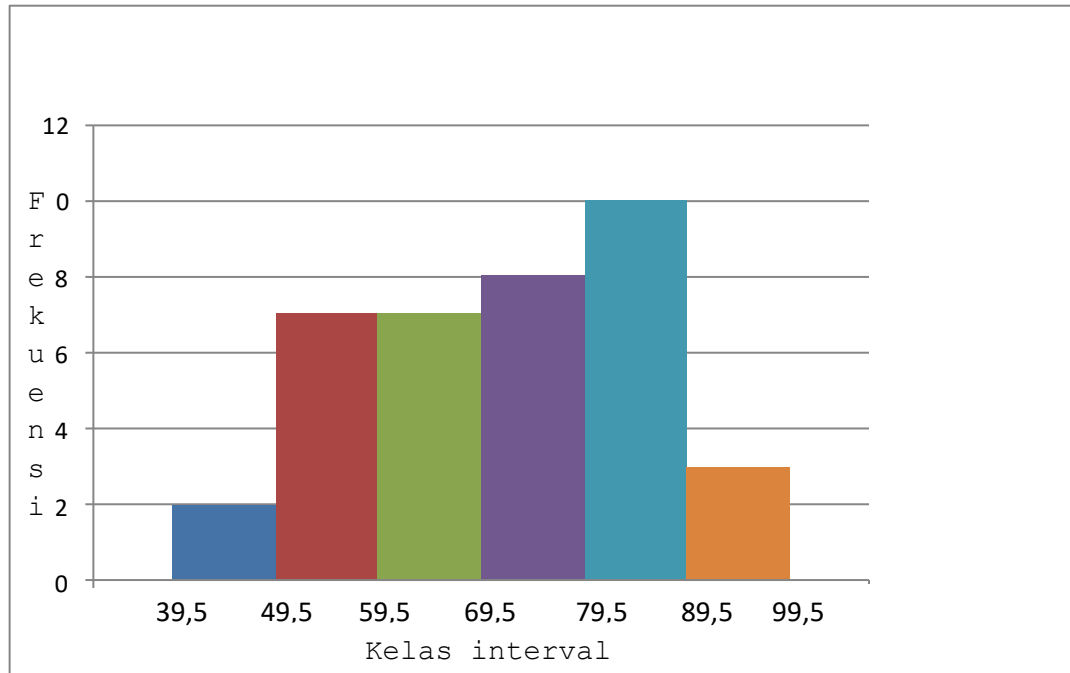
adalah 40 (Lampiran 21). Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 71,16, simpangan baku sebesar 13,72 dan varians sebesar 172,03 (Lampiran 22). Dibawah ini disajikan distribusi frekuensi dan grafik histogram data kelas *Domino-Spiel*.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kelas *Domino-Spiel*

No	Kelas Interval	Titik Tengah	Frekuensi Absolut	Tepi Kelas	Frekuensi Relatif
1	40 - 49	44,5	2	39,5-49,5	5,5%
2	50 - 59	54,5	7	49,5-59,5	18,9%
3	60 - 69	64,5	7	59,5-69,5	18,9%
4	70 - 79	74,5	8	69,5-79,5	21,6%
5	80 - 89	84,5	10	79,5-89,5	27%
6	90 - 99	94,5	3	89,5-99,5	8,1%
			37		100%

Berdasarkan tabel 3 di atas, bila dibandingkan dengan nilai rata-rata, terlihat bahwa yang berada pada kelas rata-rata sebanyak 8 orang (21,6%) dan yang berada

di bawah kelas rata-rata sebanyak 16 orang (43,4%), sedangkan yang berada diatas kelas rata-rata sebanyak 13 orang (35,1%). Selanjutnya histogram dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2: Grafik Histogram Kelas *Domino-Spiel*

Berdasarkan grafik diatas frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 39,5-49,5 yang mempunyai frekuensi 2 dan frekuensi tertinggi terdapat pada kelas interval 79,5-89,5 yang mempunyai frekuensi 10.

4.2.3 Data perbandingan nilai siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel*

Dari hasil penghitungan masing-masing data yang diperoleh baik dari kelas *Memo-Spiel* maupun *Domino-Spiel*, maka dapat dilihat perbandingannya pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Tertinggi, Nilai Terendah, Mean, Simpangan Baku dan Varian

Pembanding	Memo-Spiel	Domino-Spiel
Nilai Tertinggi	97	97
Nilai Terendah	57	40
Rata-rata (Mean)	78,55	71,16
Simpangan Baku	10,40	13,72
Varian	108,20	172,03

Berdasarkan tabel perbandingan tersebut, dapat dilihat bahwa skor rata-rata tes kosakata bahasa Jerman siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* lebih besar dibandingkan skor rata-rata siswa yang menggunakan per-

mainan *Domino-Spiel*. Begitu juga dengan varian dari *Memo-Spiel* lebih kecil daripada varian *Domino-Spiel*, yang menggambarkan bahwa berpencarnya skor pada tes kosakata bahasa Jerman siswa yang menggunakan *Domino-Spiel*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil tes kosakata bahasa Jerman siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* lebih baik dibandingkan dengan hasil tes kosakata bahasa Jerman siswa yang menggunakan *Domino-Spiel*.

4.3 Pengujian Persyaratan Hipotesis

Pengujian hipotesis diawali dengan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Lilliefors*. Sedangkan untuk uji homogenitas menggunakan uji *Bartlett*.

Kemudian uji hipotesis dilakukan dengan menguji perbedaan dari rata-rata. Pengujian ini merupakan uji perbedaan dua rata-rata dua pihak.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan uji *Lilliefors*, kemudian dari data yang diperoleh dibuat tabel kerja.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data yang berasal dari kelas *Memo-Spiel* diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,1250 < 0,1476$ pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) dan jumlah sampel 38. Dari penghitungan tersebut maka hipotesis H_0 : sebaran data kelas *Memo-Spiel* normal diterima (Lampiran 10). Kemudian data yang berasal dari kelas *Domino-Spiel* diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,0929 < 0,1456$ pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) dan jumlah sampel 37. Dari penghitungan tersebut maka hipotesis yang menyatakan sebaran data kelas *Domino-Spiel* normal, diterima (lampiran 23).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sampel kelas *Memo-Spiel* dan kelas *Domino-Spiel* berdistribusi normal karena data hasil belajar kelas merupakan sebaran data yang normal.

2. Uji Homogenitas

Pada pengujian ini dari setiap kelas *Memo-Spiel* dan kelas *Domino-Spiel* dilakukan pengujian varians gabungan untuk dua populasi.

Penghitungan dilakukan dengan menggunakan uji *Bartlett*. Dari hasil penghitungan diperoleh $\chi^2_{(hitung)} < \chi^2_{(tabel)}$ pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) dan derajat kebebasan

= 1 yaitu $1,8651 < 3,84$. Maka hipotesis $H_0 : \sigma_1 = \sigma_2$ atau varians homogen diterima (lampiran 25).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar kelas *Memo-Spiel* dan kelas *Domino-Spiel* berasal dari populasi yang homogen kerana mempunyai varians yang sama.

4.4 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menguji perbedaan dari rata-rata dan sesuai hipotesis yang diajukan, maka pengujian ini merupakan uji perbedaan dua rata-rata berupa pengujian dua pihak.

Sebagai langkah awal penghitungan ini, dilakukan penghitungan rata-rata dan simpangan baku untuk masing-masing skor kelas *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel*. Selanjutnya setelah data sampel telah ada, maka dilakukan pengujian hipotesis.

Dari penghitungan didapat $t_{hitung} = 2,72$, sedangkan t_{tabel} dengan $df=73$ dan $\alpha=0,05$ adalah sebesar 1,67 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosakata ba-

hasa Jerman siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* dengan siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel* (lampiran 26). Jadi hipotesis yang menyatakan hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* lebih baik daripada siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*, dapat diterima.

4.5 Hasil Analisis Data

Dari hasil analisis data diperoleh rata-rata nilai siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* sebesar 78,55 dan siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel* sebesar 71,16. Kemudian dari hasil penghitungan yang menggunakan Uji-t dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,72. Hipotesis penelitian akan diterima apabila t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka didapatkan $t_{hitung} (2,72) > t_{tabel} (1,67)$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan dalam pemahaman kosakata bahasa Jerman antara siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* dengan siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*. Hipotesis yang menyatakan bahwa hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* lebih baik daripada sis-

wa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*, dapat diterima. Hal ini diasumsikan dalam permainan *Memo-Spiel* posisi kartu dalam keadaan tertutup, maka siswa dituntut untuk mengingat kata dan makna dari kata itu. Dengan demikian siswa dapat mencocokkan kartu dengan benar, sedangkan dalam permainan *Domino-Spiel* kartu tidak diletakkan dalam posisi tertutup, sehingga siswa dapat melihat kata dan gambar yang ada pada kartu kemudian mencocokkan.

4.6 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan-keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini yaitu, diantaranya:

1. Waktu penelitian yang singkat karena siswa akan menghadapi ujian blok.
2. Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil penelitian seperti kesiapan atau kondisi siswa saat mengikuti pelajaran dan guru saat mengajar.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat bahwa permainan *Memo-Spiel* dan *Domino-Spiel* dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata. Kemudian dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kosakata bahasa Jerman antara siswa yang menggunakan permainan *Memo-Spiel* dengan siswa yang menggunakan permainan *Domino-Spiel*. Selanjutnya dapat disimpulkan juga bahwa variasi pembelajaran dengan permainan *Memo-Spiel* lebih baik daripada permainan *Domino-Spiel* dalam meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Jerman, khususnya tema *Familie*.

5.2 Implikasi

Memo-Spiel dan *Domino-Spiel* merupakan permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata. Namun dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa dalam pembe-

lajaran kosakata penggunaan permainan *Memo-Spiel* lebih baik daripada permainan *Domino-Spiel*. Oleh karena itu, penelitian ini berimplikasi bahwa guru lebih baik menggunakan variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman khususnya tema *Familie* dengan menggunakan permainan *Memo-Spiel* daripada permainan *Domino-Spiel*.

5.3 Saran

Seorang guru yang profesional hendaknya kreatif dalam mengajarkan kosakata kepada siswa. Agar pelajaran tidak membosankan dan materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh siswa, guru dapat menggunakan permainan sebagai variasi pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan permainan *Memo-Spiel*. oleh karena itu hendaknya guru mengadakan fasilitas permainan tersebut agar siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan kosakata mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. 2006
- Aufderstraße, Hartmut, et.al. Themen Neu 1 Kursbuch Lehrwerk für Deutsch als Fremdsprache. Ismaning: Max Hueber Verlag. 2005
- Aufderstraße, Hartmut, Heiko Bock und Jutta Müller. Themen Neu 2 Arbeitsbuch Lehrwerk für Deutsch als Fremdsprache. Ismaning: Max Hueber Verlag. 2004
- Bohn, Rainer. Problem der Wortschatzarbeit. München: Goethe Institut. 2003
- Bolton, Sibylle. Probleme der Leistungsmessung: Lehrforschrittstest in der Grundstufe. Berlin: Langenscheidt. 2000
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2006
- Douviller, Christa dan Dorothea Lévy-Hillerich. Spiele im Deutsch - Unterricht. Berlin: Langenscheidt. 2004
- Duden. Die Grammatik. Unentbehrlich für richtiges Deutsch Band 4. Mannheim: Dudenverlag. 1998
- Göbel, Richard. Lernen mit Spielen (Lernspiele für den Unterricht mit Ausländischen Arbeiten). Bonn: Pädagogische Arbeitsstelle des Deutschen Volkhochschulverbandes. 1979
- Grätz, Ronald. Vom Spielen, Leben, Lernen, Fremdsprache Deutsch. Stuttgart: Ernst Klett International GmbH. 2001

- Heyd, Getraude. Deutsch Lehren. Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache. Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diensterweg. 1990
- Jasny, Sabine und Andreas Jäger. Stufen International 1 Deutsch als Fremdsprache für Jugendliche und Erwachsene, Zusatzübungen. Stuttgart: Ernst Klett International. 1999
- Kasno dalam Utami Dewi Pramesti. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP N I Kedawung, Kab. Cirebon, Jawa Barat Melalui Permainan Kata. Jakarta: Universitas Begeri Jakarta. 2007
- Meyer dalam Ronald Grätz. Vom Spielen, Leben, Lernen, Fremdsprache Deutsch. Stuttgart: Ernst Klett International GmbH. 2001
- Parvitarini, Ririen. Upaya Peningkatan Efektifitas Pembelajaran Sistem Periodik Unsur dan Struktur Atom dengan Menggunakan Media Permainan Domino Kimia. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. 2005
- Setiadi, Ag. Bambang. Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2006
- Sudjana, Metoda Statistika. Bandung: Tarsito. 2005
- Titaley, Audrey Gabriella. Model Pengajaran Kosakata Bahasa Jerman Bertema „Beruf“ dengan Menggunakan Memo-Spiel. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. 2008
- Weermann, Eva Maria. Im Griff Wortschatz - Übungen Deutsch, Die wichtigsten Vokabeln einfach üben. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH. 2008