

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan manusia akan informasi semakin meningkat. Pada kenyataannya informasi yang ada tidak hanya disajikan dalam satu bahasa, tetapi disajikan dalam berbagai bahasa asing. Agar dapat memahami informasi tersebut, seseorang sebaiknya memiliki penguasaan bahasa asing yang baik. Oleh karena itu penguasaan bahasa asing dapat dikatakan penting untuk dimiliki. Memiliki kemampuan berbahasa asing lebih dari satu dapat memberikan nilai lebih pada diri individu yang memilikinya.

Kini sudah banyak bahasa asing yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia dan salah satunya adalah bahasa Jerman yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengajaran bahasa Jerman di SMA dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Dalam mempelajari bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa yang dilatihkan yaitu: mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Hal tersebut sesuai dengan Kurikulum Bahasa Jerman Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP):

Pembelajaran bahasa Jerman bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis untuk berkomunikasi secara sederhana.<sup>1</sup>

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui, bahwa melalui pengajaran bahasa Jerman siswa diharapkan dapat menguasai empat keterampilan berbahasa. Dengan

---

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

dilatihkannya empat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbahasa siswa menjadi terlatih sehingga siswa dapat melakukan komunikasi dalam bahasa Jerman secara sederhana.

Keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan hal yang saling mendukung satu sama lain, sesuai pernyataan Kast: “Die Aktivitäten Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben sind eng miteinander verbunden und unterstützen sich gegenseitig”.<sup>2</sup> Dalam mempelajari bahasa Jerman siswa dilatihkan empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, karena keempat keterampilan bahasa tersebut saling terkait dan tidak dapat berdiri sendiri.

Untuk mendukung empat keterampilan berbahasa tersebut terdapat unsur lain yang dilatihkan yaitu kosakata. Guru dan siswa menyepakati, jika seseorang ingin berhasil dalam menguasai sebuah bahasa asing, maka ia harus mempelajari dan melatih kosakata yang ada dalam bahasa asing tersebut. Hal tersebut diungkapkan Bohn: “Schüler und Lehrer stimmen darin überein, dass Wörter gelernt und geübt werden müssen, wenn man sich in einer fremden Sprache erfolgreich verständigen will”.<sup>3</sup>

Berdasarkan pengalaman peneliti selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada bulan Agustus sampai Desember semester ganjil tahun ajaran 2009/2010 di SMA dapat diketahui, bahwa siswa seringkali memiliki kesulitan belajar bahasa Jerman, karena terbatasnya kosakata yang dimiliki. Siswa seringkali lupa tulisan atau makna dari kosakata yang telah dilatihkan. Akibatnya siswa seringkali

---

<sup>2</sup>Bernd Kast, Fertigkeit Schreiben (Berlin: Langenscheidt, 2003), h. 21.

<sup>3</sup>Rainer Bohn, Probleme der Wortschatzarbeit (Berlin: Langenscheidt, 2003), h. 78.

sulit mengerjakan latihan membaca dan memahami sebuah teks, menulis kalimat, mendengarkan ataupun melakukan sebuah percakapan dalam bahasa Jerman.

Kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa membuktikan, bahwa siswa belum menguasai dengan baik kosakata dari materi yang telah dipelajari.

Pada kenyataannya tidak mudah bagi siswa untuk menguasai kosakata bahasa Jerman. Permasalahannya adalah sedikitnya jumlah kosakata yang dapat diingat oleh siswa. Bohn menguraikan: “Nur sehr selten sind die neuen Wörter nach der Erklärung im (Langzeit-) Gedächtnis gespeichert, häufig sind sie schon nach kurzer Zeit nicht mehr verfügbar”.<sup>4</sup> Kosakata dari materi yang dipelajari seringkali hanya bersifat sementara dalam ingatan siswa.

Kurangnya penguasaan kosakata siswa dari materi yang telah dipelajari tentu dapat menghambat kegiatan belajar siswa. Untuk menanggulangi masalah tersebut diperlukan suatu media yang menarik agar siswa termotivasi dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Salah satu media yang menarik dalam pembelajaran adalah permainan. Dalam hal ini guru dapat memotivasi siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan selama proses belajar mengajar berlangsung. Permainan dapat membuat siswa merasa senang dan terbebas dari rasa takut, membuat siswa lupa akan lamanya waktu pelajaran yang sedang berlangsung, serta membuat siswa tidak terlalu memikirkan nilai yang akan diperoleh, seperti dinyatakan Dauvillier dan Lèvy-Hillerich: “Spiele sollten vor allem Spaß machen und den Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist

---

<sup>4</sup>Ibid., h. 78.

von Angst, Zeit- und Notendruck”.<sup>5</sup> Dari pernyataan tersebut dapat diketahui, bahwa permainan memiliki peran dalam pembelajaran. Melalui permainan suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan, sehingga dapat mempermudah siswa memahami dan menguasai kosakata dari materi yang telah dipelajari.

Permainan yang dipilih peneliti untuk mengetahui hasil belajar penguasaan kosakata siswa adalah *Kim-Spiel* dan *Würfelbrettspiel*. Kedua permainan tersebut dipilih, karena berkenaan dengan latihan penguasaan kosakata siswa, seperti dalam sebuah artikel yang diterbitkan oleh institusi pendidikan di Slowakia, bahwa terdapat beberapa permainan yang dapat melatih penguasaan kosakata siswa dan diantara permainan-permainan tersebut adalah *Kim-Spiel* dan *Würfelbrettspiel*.<sup>6</sup>

Dalam permainan *Kim-Spiel* siswa dituntut untuk dapat menentukan kosakata dengan bantuan gambar. Dauvillier dan Lévy-Hillerich menyatakan, “Die Spieler müssen nun von den nicht mehr sichtbaren Dingen so viele wie möglich ... benennen oder notieren”.<sup>7</sup> Siswa harus menyebutkan kosakata sebanyak mungkin, baik secara lisan maupun tertulis dari gambar yang telah ditampilkan. Dalam hal ini dapat dikatakan, bahwa siswa tidak hanya sekedar mengetahui kosakatanya tetapi juga memproduksi kosakata. Dalam permainan *Würfelbrettspiel*, siswa

---

<sup>5</sup>Christa Dauvillier dan Dorothea Lévy-Hillerich, *Spiele im Deutschunterricht* (Berlin: Langenscheidt, 2004), h. 5.

<sup>6</sup>*Sprachförderung in der Vorschule* (<http://www.deutscheschule.sk/de/03-vorschule-01-deutschkurs.html>, diakses tanggal 19-07-2010), h. 2.

<sup>7</sup>Dauvillier dan Lévy-Hillerich, op. cit., h. 63.

dituntut untuk menjawab pertanyaan yang ada pada kartu permainan, seperti pernyataan Dauvillier dan Lévy-Hillerich, “... Dann wird eine Karte (*Ereigniskarte*) gezogen und der Spieler muss die dort gestellte Aufgabe lösen”.<sup>8</sup> Pada kartu permainan terdapat materi permainan yang telah disesuaikan dengan materi pengajaran. Materi pengajaran yang diberikan adalah berupa latihan penguasaan kosakata, sehingga siswa dituntut untuk menjawab pertanyaan yang ada pada kartu dengan kosakata yang tepat. Dengan kata lain dalam permainan *Würfelbrettspiel* siswa juga tidak hanya sekedar mengetahui kosakata, tetapi juga memproduksi kosakata. Dari penjabaran di atas dapat diketahui, bahwa permainan *Kim-Spiel* dan *Würfelbrettspiel* sama-sama memiliki persamaan dan perbedaannya terletak pada cara bermain.

Dalam penelitian ini peneliti memilih tema *Familie* yang diajarkan di kelas XI semester ganjil dalam menerapkan permainan *Kim-Spiel* dan *Würfelbrettspiel*. Tema tersebut dipilih, karena dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata tema *Familie* antara permainan *Kim-Spiel* dengan permainan *Würfelbrettspiel* di SMA kelas XI.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan timbul beberapa masalah. Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana cara guru mengatasi kesulitan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman tema *Familie*?

---

<sup>8</sup>Ibid., h. 73.

2. Apakah permainan *Kim-Spiel* dan permainan *Würfelspiel* dapat meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa tema *Familie*?
3. Berapa besar peranan permainan *Kim-Spiel* terhadap hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa tema *Familie*?
4. Berapa besar peranan permainan *Würfelspiel* terhadap hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa tema *Familie*?
5. Kendala apa saja yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan permainan *Kim-Spiel*?
6. Kendala apa saja yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan permainan *Würfelspiel*?
7. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata tema *Familie* antara permainan *Kim-Spiel* dengan permainan *Würfelspiel* di SMA kelas XI?

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada: Apakah permainan *Kim-Spiel* dan permainan *Würfelspiel* dapat meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa tema *Familie* dan Apakah terdapat perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata tema *Familie* antara permainan *Kim-Spiel* dengan permainan *Würfelspiel* di SMA kelas XI.

### **D. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata tema *Familie* antara permainan *Kim-Spiel* dengan permainan *Würfelspiel* di SMA kelas XI?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data empiris apakah terdapat perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata tema *Familie* antara permainan *Kim-Spiel* dengan permainan *Würfelbrettspiel* bagi siswa SMA kelas XI.

### **F. Lingkup Penelitian**

Lingkup penelitian adalah seluruh siswa SMA Negeri 99 Jakarta. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 99 Jakarta, sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas XI sebanyak dua kelas yang diambil secara *Random Sampling* dari kelas yang tersedia.

### **G. Waktu dan Tempat**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil sejak bulan Agustus sampai dengan Desember tahun 2010 di SMA Negeri 99 Jakarta.

### **H. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru sebagai pertimbangan dalam melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa, sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman.

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Deskripsi Teoretis

##### 1. Hakikat Kosakata

Untuk mempelajari sebuah bahasa mustahil jika seseorang tidak mempelajari kosakata. Bußmann mendefinisikan: “Wortschatz ist Gesamtmenge aller Wörter einer Sprache zu einem bestimmten Zeitpunkt”.<sup>9</sup> Dari definisi tersebut dapat diketahui, bahwa kosakata merupakan keseluruhan kata-kata yang ada pada sebuah bahasa. Keseluruhan kata-kata tersebut dapat dirangkai menjadi kalimat-kalimat bermakna, sehingga setiap individu dapat dengan mudah berkomunikasi dengan individu lainnya.

Kosakata juga dapat didefinisikan sebagai unsur yang menjadi ciri suatu bahasa, seperti dijelaskan dalam *Brockhaus*: “Gesamtheit der Wörter, das Inventar an Bezeichnungselementen einer Sprache”.<sup>10</sup> Kosakata yang dimiliki oleh setiap bahasa tidak sama, sehingga kosakata dapat menjadi pembeda antara bahasa yang satu dengan bahasa lainnya. Dengan mengetahui kosakata yang ditulis atau dilafalkan dapat diketahui bahasa apa yang sedang digunakan.

Kosakata juga dapat didefinisikan sebagai unsur terkecil pembentuk makna

---

<sup>9</sup>Hadumod Bußmann, *Lexikon der Sprachwissenschaft* (Stuttgart: Alfred Kröner Verlag, 2002), h. 755.

<sup>10</sup>*Brockhaus die Enzyklopädie* (Leipzig-Mannheim: F. A. Brockhaus GmbH, 1996), h. 370.



dan merupakan materi yang membentuk suatu bahasa. Bohn menguraikan: “Wörter werden allgemein definiert als die kleinsten selbständigen Träger einer Bedeutung und als das entscheidende Baumaterial einer Sprache, ohne das es keine sprachliche Verständigung gibt”.<sup>11</sup> Kosakata merupakan kunci komunikasi. Kosakata juga dapat mendukung segala bentuk tindakan agar lebih bermakna. Tanpa kosakata seseorang sulit untuk berkomunikasi dengan individu lainnya. Sebaliknya jika seseorang menguasai kosakata dari suatu bahasa, komunikasi akan terjalin antar sesama individu.

Bahasa dan kosakata merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu dalam pengajaran bahasa, kosakata penting untuk dipelajari dan dilatihkan agar seseorang dapat berkomunikasi dengan baik. Untuk mengetahui lebih lanjut penjabaran tentang kosakata, berikut ini akan dijelaskan tentang peranan dan jenis kosakata serta pengenalan kosakata baru:

#### a. Peranan Kosakata

Kosakata memiliki peran dalam suatu bahasa. Kast menjelaskan: “Der Wortschatz ist das Wichtigste an der Sprache. Ohne Wörter gibt es keine Sprache und kein Schreiben, auf Grammatik kann man gegebenenfalls verzichten, auf Wörter nicht”.<sup>12</sup> Kosakata merupakan unsur yang paling penting dalam sebuah bahasa. Dalam berbahasa seseorang dapat mengabaikan gramatik jika perlu, tetapi tidak dapat mengabaikan kosakata. Pentingnya peranan kosakata dalam suatu bahasa menyebabkan kosakata perlu dilatihkan. Semakin sering kosakata

---

<sup>11</sup>Bohn, *op. cit.*, h. 19.

<sup>12</sup>Kast, *op. cit.*, h. 34.

dilatihkan akan semakin baik penguasaan kosakata yang dimiliki seseorang.

Dalam mempelajari sebuah bahasa terdapat empat keterampilan berbahasa yang dilatihkan. Empat keterampilan berbahasa tersebut juga tidak terlepas dari kosakata. Bolton menjelaskan: “Wortschatz und Grammatik sind integraler Bestandteil aller sprachlichen Aktivitäten: Lesen, Hören, Sprechen, Schreiben - Wortschatz und Grammatik sind immer dabei!”<sup>13</sup> Dari pernyataan tersebut dapat diketahui, bahwa kosakata erat kaitannya dengan empat keterampilan berbahasa dan merupakan unsur yang selalu ada dalam kegiatan kebahasaan. Dalam pengajaran bahasa, kosakata dilatihkan agar seseorang memiliki kemampuan membaca, mendengarkan, berbicara dan menulis dalam bahasa Jerman dengan baik.

#### b. Jenis Kosakata

Dalam bahasa Jerman kosakata diklasifikasikan dalam beberapa kelompok, salah satunya adalah berdasarkan jenis kata (*Wortarten*). Jenis kata tersebut dibagi menjadi dua bagian, yaitu *Inhaltswörter* yang terdiri dari *Substantive (Haus)*, *Verben (wohnen)* dan *Adjektive (hell)*, dan *Funktionswörter* yang terdiri dari *Artikel (das)*, *Präpositionen (vor)* dan *Konjunktionen (weil)*.<sup>14</sup> Kosakata dalam bahasa Jerman diklasifikasikan berdasarkan makna dan fungsi. Kosakata yang diklasifikasikan berdasarkan makna yaitu kata benda, kata kerja dan kata sifat, sedangkan kosakata yang diklasifikasikan berdasarkan fungsi yaitu artikel, preposisi, kata penghubung dan lain-lain. Dengan adanya pengenalan jenis kosakata tersebut siswa dapat mengetahui jenis kosakata yang sedang dilatihkan.

---

<sup>13</sup>Sibylle Bolton, Probleme der Leistungsmessung: Lernfortschrittstests in der Grundstufe (Berlin: Heenemann, 2007), h. 117.

<sup>14</sup>Bohn, op. cit., h. 20.

Dalam penelitian ini kosakata yang dilatihkan adalah kosakata yang diklasifikasikan berdasarkan makna (*Inhaltswörter*) yaitu kata benda, kata kerja dan kata sifat. Wahrig-Burfeind, dkk. mendefinisikan kata benda sebagai kata yang menyatakan benda konkret seperti kata *das Buch* (buku) atau dapat juga mengacu kepada istilah seperti kata *der Vater* (istilah untuk sebutan ayah): “Substantiv: Wort, das einen Gegenstand od. Begriff bezeichnet; ...”.<sup>15</sup> Dalam bahasa Jerman kata kerja dapat diartikan sebagai kata yang menyatakan kegiatan, peristiwa atau keadaan: “Verb: Wort, das eine Tätigkeit, einen Vorgang od. Zustand ausdrückt, z. B. gehen, regnen, dauern; ...”.<sup>16</sup> Kata *gehen* yang berarti berjalan, menyatakan sebuah kegiatan. Kata *regnen* yang berarti hujan, menyatakan sebuah peristiwa dan kata *dauern* yang dalam bahasa Indonesia berarti berlangsung, menyatakan keadaan. Sedangkan kata sifat dapat diartikan sebagai kata yang menyatakan sifat: “Adjektiv: Wort, das ein Substantiv od. Verb näher bestimmt u. dekliniert werden kann; ...”.<sup>17</sup> Sebagai contoh kata *hübsch* yang berarti cantik merupakan kata yang menyatakan sifat.

Ketiga jenis kata di atas yaitu kata benda, kata kerja dan kata sifat merupakan kosakata yang sering dilatihkan di SMA. Dalam penelitian ini kosakata yang dilatihkan adalah kosakata tema *Familie*. Tema ini dipilih, karena tema tersebut dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa yaitu lingkungan keluarga. Kosakata tema *Familie* yang dilatihkan diambil dari buku Petunjuk Teknis Pengembangan

---

<sup>15</sup>Renate Wahrig-Burfeind et al., *Wahrig: Deutsches Wörterbuch* (München: Wissen Media Verlag GmbH, 2006), h. 1440.

<sup>16</sup>*Ibid.*, h. 1561.

<sup>17</sup>*Ibid.*, h. 116.

Silabus dan disesuaikan dengan bahan ajar yang digunakan di sekolah yaitu *Kontakte Deutsch 2*, serta buku pelengkap yaitu *Schritte 1 International* dan *Wortschatz Intensivtrainer A1*. Adapun kosakata tersebut yaitu:

- Kata benda: *der Vater, die Mutter, die Eltern, die Großeltern, die Großmutter, der Großvater, der Sohn, die Tochter.*
- Kata kerja: *besuchen, arbeiten, studieren, singen, lieben, lesen, erzählen, reparieren.*
- Kata sifat: *ledig, verheiratet, geschieden, verwitwet, gestorben, böse, hilfsbereit, verzweifelt.*

### c. Pengenalan Kosakata Baru

Dalam pengajaran bahasa, pengenalan terhadap kosakata baru diperlukan agar siswa dapat mengetahui makna dan jenis kosakata tersebut. Selain itu pengenalan kosakata baru juga berguna sebagai pengantar bagi siswa untuk masuk ke dalam tahap inti pembelajaran. Sebelum siswa masuk ke dalam tahap tersebut guru mengenalkan siswa kosakata baru dengan cara yang menarik dan variatif agar siswa termotivasi menguasai kosakata yang sedang dilatihkan. Adapun beberapa cara pengenalan kosakata baru diungkapkan oleh Bohn: “Die Bedeutung der neuen Wörter kann dabei z. B. erklärt werden: durch Einführungsgespräch, durch Bilder”.<sup>18</sup> Pengenalan kosakata baru dapat dilakukan dengan tanya jawab di awal pembelajaran, misalnya guru melakukan tanya jawab dengan siswa menggunakan kosakata bahasa Jerman yang nantinya akan dilatihkan pada tahap inti

---

<sup>18</sup>Bohn, *op. cit.*, h. 47.

pembelajaran. Selain itu pengenalan kosakata baru juga dapat didemonstrasikan melalui gambar.

Jumlah kosakata yang dilatihkan sebaiknya tidak terlalu banyak. Hal tersebut dinyatakan Heyd: "Vor allem im Anfängerunterricht sollte man pro Unterrichtsstunde nicht mehr als 8-12 neue Wörter einführen".<sup>19</sup> Dalam pengajaran bahasa Jerman jumlah kosakata yang dilatihkan sebaiknya hanya berkisar antara 8 sampai 12 kosakata, agar dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai kosakata dari materi yang sedang dipelajarinya.

## 2. Hakikat *Familie*

*Familie* merupakan tema yang menggambarkan hubungan yang bersifat kekeluargaan. Müller mendefinisikan kata *Familie*: "Familie ist aus einem Elternpaar und mindestens einem Kind bestehende Gemeinschaft".<sup>20</sup> *Familie* dapat didefinisikan sebagai sebuah keluarga yang terdiri dari orangtua dan sedikitnya memiliki satu anak.

Schneider dan Toyka-Seid juga mendefinisikan kata *Familie*: "Familie ist, ... : Dazu gehören Eltern, Kinder, Großeltern und die weitere Verwandtschaft".<sup>21</sup> Schneider dan Toyka-Seid mendefinisikan kata *Familie* secara lebih luas, bahwa *Familie* terdiri dari orang tua, anak-anak, kakek dan nenek, serta saudara.

---

<sup>19</sup>Getraude Heyd, Deutsch Lehren: Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache (Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg GmbH & Co., 1991), h. 92.

<sup>20</sup>Bernd-Dietrich Müller, Wortschatzarbeit und Bedeutungsvermittlung (Berlin: Langenscheidt, 2005), h. 32.

<sup>21</sup>Gerd Schneider dan Christiane Toyka-Seid, Familie/Familienpolitik (<http://www.hanisauland.de/lexikon/f/familie.html>, diakses tanggal 06-09-2011), h. 1.

Tema *Familie* merupakan tema yang menggambarkan kehidupan keluarga yang tidak hanya terdiri dari orangtua dan anak, tetapi kakek, nenek dan saudara juga dapat disebut keluarga. Materi tema *Familie* mengajarkan siswa agar siswa mengerti bagaimana memanggil anggota keluarganya dalam bahasa Jerman, sehingga siswa dapat berkomunikasi di lingkungan keluarganya dengan menggunakan bahasa Jerman secara sederhana. Kegiatan tersebut dapat membantu siswa agar terbiasa menggunakan kosakata bahasa Jerman tema *Familie*.

Sesuai dengan buku Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus, tema *Familie* merupakan tema yang dipelajari oleh siswa SMA kelas XI pada semester ganjil.<sup>22</sup> Dengan menguasai materi tema *Familie* siswa diharapkan dapat menerapkannya di kehidupan sehari-sehari.

### **3. Hakikat Permainan**

Dalam pengajaran bahasa Jerman salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk memotivasi siswa dalam melatih penguasaan kosakata adalah dengan menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan dengan memberikan permainan. Melalui permainan siswa dapat belajar sambil bermain. Dauvillier dan Lévy-Hillerich mengungkapkan: “Spiele, die nicht als Lückenfüller, sondern in unserem Sinn gezielt als Sprachlernspiele im Unterricht eingesetzt werden sollen, müssen gut vorbereitet sein”.<sup>23</sup> Permainan dalam pembelajaran bahasa bukanlah sekedar kegiatan yang bersifat permainan saja, melainkan suatu kegiatan yang

---

<sup>22</sup>Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh/Model Silabus SMA/MA (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h. 11.

<sup>23</sup>Dauvillier dan Lévy-Hillerich, op. cit., h. 6.

memiliki tujuan pembelajaran. Dengan permainan siswa tidak hanya belajar, tetapi siswa dapat belajar sambil bermain.

Permainan sebaiknya bersifat menyenangkan. Jika hal tersebut sudah dilakukan, siswa akan terlepas dari rasa takut sehingga materi yang diajarkan akan lebih mudah diingat dan dipahami oleh siswa. Dauvillier dan Lévy-Hillerich menyatakan: “Spielen soll Spaß machen. Eine emotionale Beteiligung erhöht den Lernerfolg”.<sup>24</sup> Dari pernyataan tersebut dapat diketahui, bahwa permainan sebaiknya bersifat menyenangkan. Keikutsertaan siswa dalam permainan berpengaruh besar terhadap pembelajaran, karena dapat meningkatkan keberhasilan dalam belajar.

Dalam pengajaran bahasa, permainan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mendukung keberhasilan belajar siswa. Hal tersebut diungkapkan Funk dan Koenig: “Spiele bewirken meistens eine Steigerung der Motivation für zukünftige Handlungen in der Fremdsprache und verstärken eine positive Einstellung zum Fach”.<sup>25</sup> Permainan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran, sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar dan dapat memperoleh nilai yang baik.

Funk dan Koenig juga mengungkapkan: “Spiele fördern Kreativität, ... , Spiele erleichtern Kontakte in der Klasse”.<sup>26</sup> Permainan dapat membuat kreatifitas siswa menjadi berkembang dan juga mempermudah siswa melakukan kontak di

---

<sup>24</sup>Ibid., h. 10.

<sup>25</sup>Hermann Funk dan Michael Koenig. Grammatik Lehren und Lernen (München: Goethe Institut, 2008), h. 112.

<sup>26</sup>Ibid.,

dalam kelas, sehingga siswa dapat lebih mudah bersosialisasi dan aktif dalam pembelajaran.

Ketika siswa dilibatkan dalam sebuah permainan, siswa dapat belajar sambil bermain dan secara tidak langsung siswa telah melakukan hal-hal yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dauvillier dan Lèvy-Hillerich menjelaskan: “Anhand von Spielen festigt, wiederholt, erweitert, benützt der Lernende Elemente der Sprache und lernt dadurch”.<sup>27</sup> Melalui permainan siswa dapat memantapkan, mengulang, memperluas, menggunakan aspek-aspek bahasa sekaligus mempelajari.

Permainan mempunyai peran penting dalam pembelajaran. Dengan permainan, suasana belajar terasa lebih menyenangkan. Siswa menjadi termotivasi, berpikir kreatif dan turut berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keberhasilan dalam belajar.

#### **4. Hakikat *Kim-Spiel***

Nama permainan *Kim (Kim-Spiel)* diambil dari sebuah novel Rudyard Kipling yang menceritakan kehidupan seorang anak petualang bernama Kim. Hal tersebut dijelaskan Schnabel: “Der englische Schriftsteller Rudyard Kipling beschrieb in seinem Buch “Kim” das Leben eines Straßenjungen”.<sup>28</sup> Dalam novel tersebut dijelaskan, bahwa di dalam perjalanan menyebarkan agama di kota suci, Kim bertemu dengan seorang pedagang yang mengajarkan permainan panca

---

<sup>27</sup>Dauvillier und Lèvy-Hillerich, *op. cit.*, h. 18.

<sup>28</sup>Michael Schnabel, *Der Wahrnehmungsturbo: Kimspiele* ([http://www.familienhandbuch.de/cmain/f\\_Programme/a\\_Aktivitaeten\\_mit\\_kindern/s\\_1083.html](http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Aktivitaeten_mit_kindern/s_1083.html), diakses tanggal 19-07-2010), h. 1.



indera, yaitu dalam permainan tersebut Kim harus mengetahui berbagai macam benda dengan kemampuan panca inderanya.

Schnabel mengungkapkan lima variasi permainan *Kim-Spiel*: “Die Arten der Kimspiele werden unterteilt nach den Fähigkeiten der Wahrnehmung: Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten”.<sup>29</sup> Variasi permainan *Kim-Spiel* dikelompokkan sesuai dengan kemampuan panca indera yaitu indera penglihatan, indera pendengaran, indera penciuman, indera perasa dan indera peraba. Dalam penelitian ini akan dibahas *Kim-Spiel* dengan indera penglihatan. Cara ini dipilih, karena dengan cara melihat (melalui media visual) dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut.<sup>30</sup>

Pada prinsipnya permainan *Kim-Spiel* merupakan permainan daya ingat (*Erinnerungsarbeit*). Dauvillier dan Lévy-Hillerich menjelaskan: “Die Lernenden sollen Gegenstände, Bilder oder Begriffe, die sie kurz gesehen haben, möglichst vollständig mündlich oder schriftlich aufzählen können”.<sup>31</sup>

Permainan *Kim-Spiel* merupakan permainan yang menuntut siswa untuk dapat mengingat obyek yang mereka lihat dalam waktu yang singkat dan dapat menyebutkan kembali obyek tersebut secara lisan ataupun tulisan. Obyek-obyek yang diperlihatkan dapat berupa benda-benda, gambar-gambar ataupun istilah-istilah.

---

<sup>29</sup>Ibid., h. 1.

<sup>30</sup>Ketut Juliantara, Media Pembelajaran: Arti, Posisi, Fungsi, Klasifikasi, dan Karakteristiknya (<http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/18/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya/>, diakses tanggal 05-09-2011), h. 4.

<sup>31</sup>Dauvillier dan Lévy-Hillerich, op. cit., h. 63.

Berdasarkan kelompok kerja di dalam kelas (*Sozialform*), permainan *Kim-Spiel* dapat dilakukan dalam kelompok besar dan kecil. Hal tersebut diungkapkan Dauvillier dan Lèvy-Hillerich: “Zurufe in der Großgruppe. Die Notizen können einzeln, zu zweit oder zu dritt auf einen Zettel notiert werden”.<sup>32</sup> Dalam permainan *Kim-Spiel* yang jawabannya dilakukan secara lisan dimainkan dalam kelompok besar, sedangkan untuk permainan *Kim-Spiel* dengan bentuk tertulis dilakukan secara mandiri, berdua atau bertiga. Dalam penelitian ini peneliti memilih *Kim-Spiel* yang jawabannya dilakukan secara tertulis agar suasana kelas lebih kondusif. Untuk mengetahui lebih lanjut tentang permainan *Kim-Spiel*, di bawah ini dijelaskan media yang digunakan dan cara bermainnya:

#### **a. Media yang Digunakan dalam Permainan *Kim-Spiel***

Benda-benda, gambar-gambar dan istilah-istilah yang digunakan dalam permainan *Kim-Spiel* masih memiliki pengertian yang luas. Oleh karena itu diperlukan pemahaman yang baik tentang media tersebut agar tidak salah dalam penerapannya. Untuk mengetahui lebih lanjut media yang digunakan dalam permainan *Kim-Spiel*, berikut ini dijelaskan definisi benda, gambar dan istilah.

Definisi benda dalam *Brockhaus*: “Gegenstand: allg.: Sache, Ding, Körper”.<sup>33</sup> Benda secara umum tidak hanya diartikan sebagai benda dan juga tubuh, tetapi dapat diartikan sebagai hal yang sifatnya tidak berwujud dan tidak dapat ditangkap oleh panca indera atau dapat merujuk kepada istilah. Sebagai contoh kata *das Gedanken* (Pemikiran) merupakan hal yang tidak dapat dilihat, dicium, dipegang, dirasa atau diraba, tetapi dapat digolongkan sebagai benda.

---

<sup>32</sup>Ibid., h. 64.

<sup>33</sup>Brockhaus die Enzyklopädie, op. cit., h. 237.

Definisi gambar dijelaskan pula dalam *Brockhaus*: “Bild: allg.: 1) Darstellung von etwas oder jemandem auf einer Fläche, z. B. Zeichnung, auch: Fotografie; 2) Anblick, Ansicht; 3) Vorstellung, Eindruck”.<sup>34</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui, bahwa gambar memiliki arti yang luas. Gambar dapat diartikan sebagai penggambaran suatu benda atau seseorang seperti sketsa dan foto, gambar juga dapat mewakili gambaran pemandangan. Disamping itu gambar juga dapat diartikan sebagai gambaran dari suatu kegiatan atau keadaan.

Definisi istilah dijelaskan oleh Bußmann sebagai berikut:

Begriff werden durch Abstraktion gewonnenes gedankliches Konzept, durch das Gegenstände oder Sachverhalte auf Grund bestimmter Eigenschaften und/oder Beziehungen klassifiziert.<sup>35</sup>

Kata istilah diklasifikasikan melalui konsep pemikiran yang dapat direalisasikan dengan wujud benda itu sendiri atau dengan ciri-ciri benda tersebut. Sebagai contoh kata meja (*der Tisch*), seseorang dapat mengistilahkan meja (*der Tisch*) melalui wujud meja itu sendiri atau melalui ciri-cirinya, misalnya seseorang mengistilahkan meja dengan benda yang berbentuk kubus atau balok yang terbuat dari kayu atau besi yang berfungsi sebagai alas.

Dalam penelitian ini peneliti memilih permainan *Kim-Spiel* dengan menggunakan gambar, karena secara umum gambar merupakan sarana komunikasi yang mudah dipahami, seperti dinyatakan Macaire dan Hosch, “Bilder gelten allgemein als leicht verständliche Mittel der Kommunikation, der Verständigung”.<sup>36</sup> Media gambar yang dipilih dalam penelitian ini adalah gambar sketsa. Scherling

---

<sup>34</sup>Ibid., h. 317.

<sup>35</sup>Bußmann, op. cit., h. 119.

<sup>36</sup>Dominique Macaire dan Wolfram Hosch, Bilder in der Landeskunde (Berlin: Langenscheidt, 2004), h. 8.

dan Schuckall mengungkapkan: “Zeichnungen sind didaktisch flexibel. Sie lassen sich gezielt einsetzen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen”.<sup>37</sup> Gambar sketsa dapat digunakan dalam semua situasi pengajaran dan membantu siswa agar dapat menerima maksud yang ingin disampaikan, sehingga tujuan pengajaran yang diberikan tepat sasaran. Macaire dan Hosch menjelaskan tiga gambar yang termasuk kategori gambar sketsa yaitu gambar realistik, gambar karikatur dan gambar komik, “Zu Abbildungen zählt man: Zeichnungen (realistisch, karikaturhaft, Comics)”.<sup>38</sup>

Dalam penelitian ini gambar-gambar akan ditampilkan melalui *Liquid Crystal Display (LCD)* yang tersedia di ruang kelas SMA Negeri 99 Jakarta. Penggunaan *LCD* tersebut bertujuan untuk mempermudah jalannya permainan.

#### **b. Cara Permainan *Kim-Spiel***

Untuk memulai permainan, siswa diperlihatkan sejumlah gambar.

Dauvillier dan Lèvy-Hillerich menjelaskan:

Die Spieler schauen sich ein bis zwei Minuten lang eine Anzahl von Gegenständen an, ... . Wenn die vorgegebene Zeit abgelaufen ist, werden die Gegenstände oder Bilder z. B. mit einem Tuch so verdeckt, dass sie nicht mehr sichtbar sind.<sup>39</sup>

Sejumlah gambar ditampilkan dengan waktu satu sampai dua menit dan siswa melihat gambar tersebut dengan cermat. Setelah waktu yang ditentukan selesai, gambar ditutup misalnya dengan kain agar tidak terlihat lagi oleh siswa. Namun

---

<sup>37</sup>Theo Scherling dan Hans-Friedrich Schuckall, Mit Bildern Lernen: Handbuch für den Fremdsprachenunterricht (Berlin und München: Langenscheidt KG, 1996), h. 30.

<sup>38</sup>Macaire dan Hosch, op. cit., h. 71.

<sup>39</sup>Dauvillier dan Lèvy-Hillerich, op. cit., h. 63.

dalam penelitian ini peneliti menampilkan gambar melalui *LCD*, sehingga sejumlah gambar yang ditampilkan tidak ditutup dengan kain, melainkan diatur tampilannya agar tidak terlihat lagi oleh siswa.

Setelah itu siswa diminta menuliskan kosakata dari gambar yang telah dilihat dan diingatnya dengan waktu yang singkat. Setelah siswa selesai mencatat, tampilan gambar dari *LCD* kembali diperlihatkan untuk mengecek kesesuaian antara gambar yang siswa lihat dengan kosakata yang siswa catat. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Dauvillier dan Lèvy-Hillerich:

Wenn alle fertig sind, werden die Gegenstände oder Bilder wieder aufgedeckt. Es wird überprüft, ob die zugerufenen notierten Gegenstände oder Bilder vorhanden waren; fehlende können ergänzt werden.<sup>40</sup>

Pemenang dari permainan *Kim-Spiel* adalah siswa yang paling banyak mencatat nama-nama benda atau gambar-gambar dengan benar, sesuai dengan penjelasan Dauvillier dan Lèvy-Hillerich, “Wer die meisten Gegenstände oder Bilder notiert hat, ist der Gedächtnis-Champion”.<sup>41</sup>

Dari beberapa teori yang telah dijelaskan dapat diketahui, bahwa permainan *Kim-Spiel* memiliki banyak variasi dan salah satu variasi yang dibahas dalam penelitian ini adalah *Kim-Spiel: Sehen*. Dengan menentukan kosakata melalui gambar-gambar diharapkan penguasaan kosakata siswa dapat terlatih.

## **5. Hakikat *Würfelbrettspiel***

*Würfelbrettspiel* merupakan salah satu variasi dari permainan dadu. Dalam memainkan *Würfelbrettspiel*, pemain membutuhkan alas yang digunakan sebagai

---

<sup>40</sup>Ibid., h. 63.

<sup>41</sup>Ibid., h. 64.

papan permainan. Dauvillier dan Lèvy-Hillerich menjelaskan: “Bei einem Würfelspiel ist ein Spielbrett in mehrere Felder unterteilt, die - durch einen Würfel gesteuert ...”.<sup>42</sup> Papan permainan tersebut terbagi dalam beberapa bidang dan laju langkah pemain disesuaikan dengan jumlah kocokan dadu. Bidang-bidang tersebut terbentang dari bidang *Start* hingga bidang *Ziel*. Dauvillier dan Lèvy-Hillerich menjelaskan:

Manche Felder enthalten ein Ereignis (= Ereignisfeld, z. B.: „Sie werden dringend für eine andere Aufgabe gebraucht. Gehen Sie 5 Felder zurück.“). Eine bestimmte Anzahl von Feldern ist durch ein Symbol/ein Fragezeichen usw. gekennzeichnet. Dann wird eine Karte (= Ereigniskarte) gezogen und der Spieler muss die dort gestellte Aufgabe lösen.<sup>43</sup>

Beberapa bidang *Würfelspiel* ada yang berisikan sebuah perintah, “Gehen Sie 5 Felder zurück” berarti siswa harus mundur 5 bidang dari bidang yang siswa tempati. Disamping itu terdapat sejumlah bidang tertentu yang ditandai dengan simbol atau tanda tanya. Jika siswa berada di bidang tersebut, siswa harus mengambil kartu dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu, sebagai contoh “Die Mutter von meiner Mutter ist meine ...”. Bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar, jawaban ditulis pada kartu dan boleh melanjutkan permainan, sedangkan siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, tidak boleh bermain untuk satu kali putaran permainan.

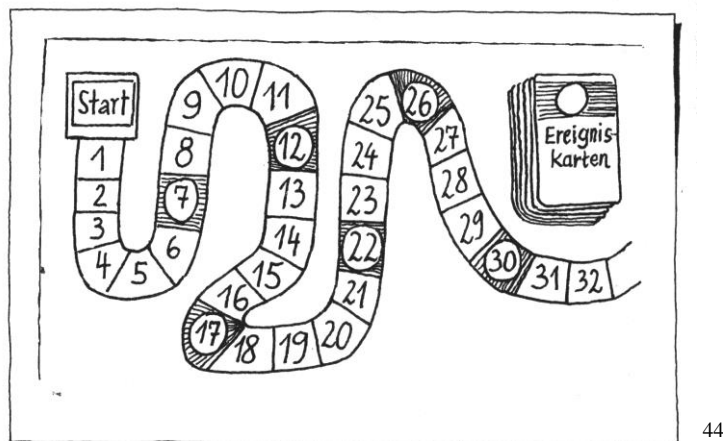
Dalam permainan ini juga terdapat beberapa kartu (*Ereigniskarten*), sebuah dadu dan figur permainan yang berfungsi sebagai alat untuk membantu laju langkah pemain dari bidang *Start* menuju bidang *Ziel*. Bentuk permainan *Würfelspiel* yang digunakan dapat dilihat pada halaman berikut.

---

<sup>42</sup>Ibid., h. 72.

<sup>43</sup>Ibid., h. 73.

**Gambar 1. Permainan *Würfelbrettspiel***



44

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui, bahwa bidang-bidang permainan *Würfelbrettspiel* diberi angka dan simbol dan dibuat memanjang seperti bentuk ular. Untuk mengetahui lebih lanjut tentang *Würfelbrettspiel*, berikut ini dijelaskan tentang media yang digunakan dan cara bermainnya:

**a. Media yang Digunakan dalam Permainan *Würfelbrettspiel***

Permainan *Würfelbrettspiel* menawarkan banyak kemungkinan dalam penerapannya. Dauvillier dan Lèvy-Hillerich menyatakan: “Dieser Spieltyp bietet sehr viele Anwendungsmöglichkeiten”.<sup>45</sup> Permainan ini dapat diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak membatasi kreatifitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran dalam permainan.

Dalam permainan *Würfelbrettspiel* terdapat alas yang berfungsi sebagai latar permainan dan latar tersebut dapat berupa kertas A4 dengan gambar bidang-bidang permainan *Würfelbrettspiel*.

<sup>44</sup>Ibid., h. 76.

<sup>45</sup>Ibid., h. 73.

Jumlah bidang permainan *Würfelbrettspiel* sifatnya tidak terbatas dan bidang tersebut disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Begitu juga dengan jumlah kartu (*Ereigniskarten*) yang disajikan dalam permainan ini disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Dauvillier dan Lèvy-Hillerich menjelaskan tipe permainan *Würfelbrettspiel*, “Bei diesem Spieltyp sind der kreativen Fantasie keine Grenzen gesetzt. Grenzen ergeben sich aber möglicherweise aus dem Sprachniveau Ihrer Gruppe ...”.<sup>46</sup>

Dalam permainan *Würfelbrettspiel* siswa bebas berfantasi asalkan tingkat keba-  
hasaan yang digunakan dalam permainan sesuai dengan kemampuan siswa. Jika tingkat kebahasaan pada materi pengajaran terlalu tinggi, tentu akan menyulitkan siswa dalam memahami materi, serta sulit membayangkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam permainan sehingga fantasi siswa menjadi terbatas.

#### **b. Cara Permainan *Würfelbrettspiel***

Untuk memulai permainan, seluruh siswa mengocok dadu terlebih dahulu.

Dauvillier dan Lèvy-Hillerich menjelaskan:

Zuerst würfeln alle Spieler; wer die höchste Zahl hat, beginnt am Startfeld. Dieser Spieler würfelt noch einmal und geht je nach gewürfelter Zahl mit seiner Spielfigur auf den eingezeichneten Feldern vorwärts.<sup>47</sup>

Siswa yang memperoleh angka kocokan tertinggi mulai pada bidang *Start* berhak mengocok dadu kembali, lalu menjalankan figur permainan ke arah bidang sesuai dengan jumlah kocokan dadu yang didapat.

---

<sup>46</sup>Ibid., h. 77.

<sup>47</sup>Ibid., h. 73.



Bagi siswa yang berhenti pada bidang yang terdapat perintah, harus melaksanakan perintah tersebut. Sedangkan siswa yang berhenti pada bidang yang ditandai simbol harus mengambil kartu dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu dengan menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks.

Pemenang dari permainan *Würfelbrettspiel* adalah siswa yang terlebih dahulu membawa figur permainan mencapai bidang *Ziel*, “Gewonnen hat, wer seine Spielfigur als Erster ins Ziel gebracht hat”.<sup>48</sup> Jika jumlah kocokan dadu melebihi bidang *Ziel*, maka figur permainan harus berjalan mundur ke arah bidang *Start*.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini dianggap relevan dengan skripsi Nitamalili yaitu “Model Pengajaran Melatih Kosakata Bahasa Jerman Tema *Schule* dengan Menggunakan Permainan *Kim Spiele*”.<sup>49</sup> Tujuan penelitian ini adalah melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa dengan menggunakan permainan *Kim Spiele* dan hasil penelitian tersebut membuktikan, bahwa model pengajaran *Kim Spiele* dapat digunakan dalam pengajaran kosakata bertema *Schule*. Penelitian lain yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah penelitian dari Damayanti yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Kosakata dengan Tema *Alltag* Siswa SMA Kelas XI

---

<sup>48</sup>Ibid., h. 73.

<sup>49</sup>Sa’adiah Nitamalili, Model Pengajaran Melatih Kosakata Bahasa Jerman Tema *Schule* dengan Menggunakan Permainan *Kim Spiele* (Jakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2010), h. iv.

yang Menggunakan *Quartettspiel* dan yang Menggunakan *Brettspiel*".<sup>50</sup> Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan data empiris tentang perbedaan hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa dengan penggunaan *Quartettspiel* dan *Brettspiel* pada tema *Alltag*, subtema *Essen und Trinken*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat diketahui, bahwa kedua permainan tersebut dapat digunakan dalam melatih penguasaan kosakata siswa, tetapi hasil belajar kosakata siswa yang diberi *Quartettspiel* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diberi *Brett-spiel*.

Relevansi dari kedua penelitian tersebut menunjukkan, bahwa dalam pengajaran bahasa permainan dapat digunakan guru untuk melatih penguasaan kosakata siswa.

### C. Konsep

Hubungan yang erat antara empat keterampilan berbahasa tidak terlepas dari unsur bahasa yaitu kosakata. Kosakata merupakan keseluruhan kata-kata yang ada pada sebuah bahasa. Dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa seringkali mengalami kesulitan menguasai kosakata dari materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu untuk membantu dan melatih siswa menguasai kosakata bahasa Jerman diperlukan variasi pengajaran yang menarik dan salah satunya adalah dengan menggunakan permainan.

Permainan *Kim-Spiel* dan *Würfelspiel* merupakan permainan yang dapat digunakan untuk melatih penguasaan kosakata siswa. Permainan *Kim-Spiel* merupakan permainan daya ingat yang memiliki banyak variasi dan *Kim-Spiel*:

---

<sup>50</sup>Jane Damayanti, Perbedaan Hasil Belajar Kosakata dengan Tema *Alltag* Siswa SMA kelas XI yang Menggunakan *Quartettspiel* dan yang Menggunakan *Brettspiel* (Jakarta: Jurusan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2010), h. (1).

*Sehen* merupakan salah satu variasinya. Permainan ini menuntut siswa untuk dapat menentukan kosakata berdasarkan media yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Media tersebut di antaranya dapat berupa benda-benda, gambar-gambar atau istilah-istilah. Dalam penelitian ini media gambar dipilih, karena gambar merupakan sarana komunikasi yang mudah dipahami. Dalam permainan ini siswa diperlihatkan sejumlah gambar melalui *LCD* dengan waktu satu sampai dua menit. Setelah waktu yang ditentukan selesai, gambar-gambar tersebut diatur tampilannya agar tidak terlihat oleh siswa dan siswa diberi waktu untuk menuliskan seluruh kosakata dari gambar-gambar tersebut pada selembar kertas.

Sedangkan dalam permainan *Würfelbrettspiel* laju langkah pemain disesuaikan dengan jumlah kocokan dadu. Dalam permainan ini terdapat alas yang berfungsi sebagai papan permainan yang terbagi dalam beberapa bidang. Seluruh bidang yang ada dalam permainan tersebut terbentang dari bidang *Start* hingga bidang *Ziel*. Di antara bidang-bidang tersebut ada yang berisi perintah yang harus dilaksanakan oleh siswa dan sejumlah bidang tertentu ditandai dengan simbol yang mengharuskan siswa untuk mengambil kartu dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut dengan cara menentukan kosakata yang tepat. Melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut siswa diharapkan dapat menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks. Setiap siswa memiliki figur permainan yang berfungsi sebagai alat untuk membantu jalannya permainan dan setiap siswa berusaha membawa figur permainan lebih dulu dari bidang *Start* menuju *Ziel*.

Melalui kedua permainan tersebut siswa dilatih menentukan kosakata yang tepat dan diharapkan pula dapat meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata tema *Familie* pada siswa SMA kelas XI.

#### **D. Rumusan Hipotesis**

Berdasarkan deskripsi teoretis dan konsep, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ha: Hasil belajar penguasaan kosakata siswa tema *Familie* yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan permainan *Würfelbrettspiel*.

Ha: Hasil belajar penguasaan kosakata siswa tema *Familie* yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* lebih kecil atau sama dengan siswa yang menggunakan permainan *Würfelbrettspiel*.

#### **E. Definisi Istilah**

##### **1. Kosakata**

Kosakata merupakan keseluruhan kata-kata yang ada pada sebuah bahasa. Tanpa kosakata seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan individu lain. Sebaliknya jika seseorang dapat menguasai kosakata dengan baik akan timbul komunikasi yang baik antar individu. Dalam pembelajaran bahasa kosakata memiliki hubungan yang erat dengan empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis, karena kosakata merupakan unsur penting yang akan selalu ada di dalam kegiatan tersebut. Dalam bahasa Jerman kosakata diklasifikasikan dalam beberapa kelompok dan salah satunya adalah berdasarkan jenis kata (*Wortarten*). Jenis kata dibagi menjadi dua bagian yaitu

*Inhaltswörter* yang terdiri dari *Substantive*, *Verben*, dan *Adjektive* dan *Funktionswörter* yang terdiri dari *Artikel*, *Präpositionen* dan *Konjunktionen*. Dalam penelitian ini *Inhaltswörter* difokuskan sebagai kosakata yang dilatihkan. Kosakata yang dilatihkan adalah 24 kosakata tema *Familie* yaitu *der Vater*, *die Mutter*, *die Eltern*, *die Großeltern*, *die Großmutter*, *der Großvater*, *der Sohn*, *die Tochter*, *besuchen*, *arbeiten*, *studieren*, *singen*, *lieben*, *lesen*, *erzählen*, *reparieren*, *ledig*, *verheiratet*, *geschieden*, *verwitwet*, *gestorben*, *böse*, *hilfsbereit*, *verzweifelt*. Kosakata tersebut dilatihkan pada saat tahap perlakuan (lihat lampiran 11-14, hh. 99-102).

## **2. Kim-Spiel**

*Kim-Spiel* lazim dimainkan oleh anak-anak, baik secara kelompok besar ataupun kecil dan digemari, karena menggunakan media gambar sehingga membuat permainan ini menjadi lebih menarik. Dalam bermain siswa diperlihatkan sejumlah gambar melalui *LCD*. Siswa diharapkan dapat mengingat gambar-gambar dengan cepat sesuai waktu yang ditentukan, sehingga permainan ini dapat mengasah kemampuan daya ingat siswa. Tujuan permainan ini adalah penguasaan kosakata siswa dapat dilatih dengan cara siswa menentukan kosakata yang tepat berdasarkan gambar-gambar yang diperlihatkan.

## **3. Würfelbrettspiel**

*Würfelbrettspiel* merupakan salah satu permainan dadu yang menarik dan dapat digunakan untuk melatih penguasaan kosakata siswa. Dalam permainan ini terdapat alas sebagai papan permainan, dadu, beberapa kartu dan figur permainan

yang berfungsi sebagai alat untuk membantu laju langkah pemain selama permainan. Pemain mengikuti alur bidang permainan dan laju langkah pemain disesuaikan dengan jumlah kocokan dadu yang didapat. Kocokan dadu tersebut menentukan seberapa jauh pemain melewati bidang-bidang yang ada pada papan permainan. Beberapa bidang di antaranya ada yang berisikan perintah dan ada juga yang berisikan simbol yang mengharuskan siswa untuk mengambil kartu dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu. Tujuan permainan ini adalah siswa dapat menentukan kosakata yang tepat berdasarkan konteks soal yang ada pada kartu.

## **F. Definisi Operasional**

Penjabaran mengenai definisi operasional *Kim-Spiel* dan *Würfelbrettspiel* dapat dilihat sebagai berikut:

### **1. *Kim-Spiel***

*Kim-Spiel* dimainkan oleh siswa kelas A dengan cara mengingat sejumlah gambar. Pertama-tama guru dapat menyampaikan materi ajar dengan gambar atau melakukan percakapan dengan siswa. Penyampaian materi ini dilakukan sebagai pengantar bagi siswa untuk masuk ke dalam tahap inti pembelajaran. Tujuan permainan *Kim-Spiel* adalah sebagai pengulangan. Melalui permainan *Kim-Spiel* siswa diharapkan dapat mengerti tulisan dan makna kosakata yang ada dalam materi ajar. Oleh karena itu *Kim-Spiel* diberikan setelah materi ajar selesai diberikan. Guru memberikan waktu 55 menit kepada siswa untuk bermain *Kim-Spiel*. Pada awal permainan guru menjelaskan langkah-langkah permainan *Kim-Spiel*. Kemudian siswa diperlihatkan sejumlah gambar yang ditampilkan melalui *LCD*

dan siswa melihat gambar-gambar tersebut dengan cermat selama dua menit (lihat lampiran 11-13, hh. 99-101). Setelah waktu yang ditentukan selesai, guru mengatur tampilan gambar-gambar tersebut agar tidak terlihat lagi oleh siswa. Setelah itu guru memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa yang berfungsi sebagai pengantar, agar siswa dapat menentukan kosakata yang tepat dari gambar yang telah dilihatnya, sebagai contoh “Wer ist das?, Was machen Sie?, Wie heißt das auf Deutsch?”. Siswa diberi waktu untuk menuliskan kosakata dari gambar-gambar yang telah mereka lihat dalam waktu dua menit pada selembar kertas. Setelah itu kertas masing-masing kelompok ditukar dengan kelompok lain untuk dikoreksi bersama dan disesuaikan dengan tampilan gambar.

## **2. *Würfelbrettspiel***

*Würfelbrettspiel* merupakan permainan yang dimainkan di kelas B dengan menggunakan alas permainan, dadu, kartu dan figur permainan. Pertama-tama guru dapat menyampaikan materi ajar dengan gambar atau melakukan percakapan dengan siswa. Setelah materi ajar yang diberikan selesai, guru memberi waktu kepada siswa untuk bermain *Würfelbrettspiel* secara berkelompok selama 55 menit. Setiap kelompok terdiri dari empat orang dan setiap kelompok mendapat satu buah papan permainan, satu buah dadu, empat buah figur permainan dan kartu permainan. Pada awal permainan seluruh siswa mengocok dadu terlebih dahulu dan siswa yang memperoleh angka kocokan tertinggi dapat menaruh figur permainan pada bidang *Start*. Jauh tidaknya bidang yang dilewati ditentukan oleh angka kocokan yang didapat. Ketika siswa berada pada bidang yang berisikan perintah, siswa dituntut untuk melaksanakan perintah tersebut, misalnya “Gehen Sie 5 Felder zurück!”, yang menandakan siswa harus mundur 5 bidang dari bidang

yang ditempati. Ketika siswa berada pada bidang yang berisikan simbol, siswa diharuskan mengambil kartu dan menyelesaikan pertanyaan yang ada pada kartu dengan menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks (lihat lampiran 14-17, hh. 102-105). Melalui pertanyaan yang ada pada kartu, siswa diharapkan dapat menentukan kosakata sesuai konteks.

Adapun langkah-langkah prosedur penelitian dilakukan sesuai dengan desain penelitian *pre-test* dan *post-test* yang dijelaskan Arikunto dengan tahapan sebagai berikut.

#### 1. Tahap Uji Coba Soal

Sebelum dilakukan *pre-test* dan *post-test*, soal terlebih dahulu diujicobakan pada satu kelas yang tidak diberikan perlakuan. Pertama-tama seluruh siswa (pada kelas yang tidak diberi perlakuan) diberikan tes uji coba soal. Tes tersebut dikerjakan secara individu dan soal yang diujicobakan berupa soal melengkapi dengan tema *Familie* yang berjumlah 60 soal (lihat lampiran 1, hh. 49-53). Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui berapa banyak jumlah soal yang valid dan reliabel yang akan dijadikan soal *pre-test* dan *post-test*. Setelah soal diujicobakan, dapat diketahui bahwa jumlah soal yang valid dan reliabel berjumlah 34 soal (lihat lampiran 3, hh. 56-60).

#### 2. Tahap Pemberian Tes Awal (*Pre-test*)

Seluruh siswa (pada kelas yang diberikan perlakuan) diberikan tes tertulis berupa soal melengkapi dengan tema *Familie* yang diambil berdasarkan hasil tes uji coba yaitu sebanyak 34 soal. Tes ini dikerjakan secara individu dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan.



### 3. Tahap Perlakuan (*Treatment*)

Untuk masuk ke dalam tahap perlakuan, peneliti menggunakan tahapan pembelajaran yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pendahuluan (*Einstiegsphase*), tahap pelaksanaan (*Erarbeitungsphase*) dan tahap evaluasi (*Auswertungs- oder Veröffentlichungsphase*).<sup>51</sup> Pada tahap pendahuluan guru bertugas untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi yang akan diberikan, serta menstimulasi kemampuan yang ada dalam diri siswa. Pada tahap pelaksanaan, guru melakukan kegiatan inti yaitu menyampaikan materi pelajaran, misalnya dengan melaksanakan permainan. Sedangkan pada tahap evaluasi guru bertugas mengukur kemampuan siswa dengan memberikan tes dan mendiskusikan hasil tes. Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada saat perlakuan dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1. Tahap Pembelajaran antara Permainan *Kim-Spiel* dengan Permainan *Würfelbrettspiel*.**

Tahap Perlakuan	Permainan <i>Kim-Spiel</i>	Permainan <i>Würfelbrettspiel</i>
1. Pendahuluan ( <i>Einstiegsphase</i> )	Guru membahas materi tema <i>Familie</i> sesuai dengan bahan ajar.  Guru menuliskan 8 kosakata yang telah dibahas dalam materi ajar di papan tulis, kemudian dibaca bersama-sama dengan siswa.	Guru membahas materi tema <i>Familie</i> sesuai dengan bahan ajar.  Guru menuliskan 8 kosakata yang telah dibahas dalam materi ajar di papan tulis, kemudian dibaca bersama-sama dengan siswa.

<sup>51</sup>Werner Jank dan Hilbert Meyer, *Didaktische Modelle* (Frankfurt am Main: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH & Co., 1996), h. 364.

<b>Tahap Perlakuan</b>	<b>Permainan <i>Kim-Spiel</i></b>	<b>Permainan <i>Würfelbrettspiel</i></b>
2. Tahap Pelaksanaan ( <i>Erarbeitungsphase</i> )	Guru menjelaskan langkah-langkah bermain <i>Kim-Spiel</i> .  Guru melaksanakan permainan <i>Kim-Spiel</i> dengan menggunakan kosakata yang telah diajarkan pada materi ajar.	Guru menjelaskan langkah-langkah bermain <i>Würfelbrettspiel</i> .  Guru melaksanakan permainan <i>Würfelbrettspiel</i> dengan menggunakan kosakata yang telah diajarkan pada materi ajar.
3. Tahap Evaluasi ( <i>Auswertungs- oder Veröffentlichungsphase</i> )	Guru memberikan evaluasi.	Guru memberikan evaluasi.

Perlakuan (*Treatment*) diberikan sesuai dengan tahapan pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada tahap ini siswa diberikan perlakuan berupa permainan *Kim-Spiel* dan permainan *Würfelbrettspiel* sebanyak tiga kali pertemuan di kelas yang menjadi sampel.

#### 4. Tahap Pemberian Tes Akhir (*Post-test*)

Setelah siswa diberikan tiga kali perlakuan, siswa diberi tes akhir (*post-test*) yang berupa soal melengkapi. Tes tersebut dikerjakan secara individu. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar penguasaan kosakata siswa setelah diberi perlakuan.

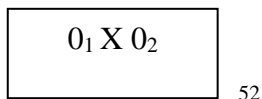
Selanjutnya data dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan kriteria yang telah dibuat dan diberi skor, sehingga dapat diketahui permainan manakah yang memiliki hasil belajar penguasaan kosakata yang lebih baik.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode dan Desain

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *Pre-test and Post-test Group*.



Keterangan:

$O_1$  = Observasi sebelum eksperimen

X = Perlakuan (*Treatment*)

$O_2$  = Observasi sesudah eksperimen

Desain tersebut dipilih untuk mengukur dan melihat perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata antara dua kelas yang diberi perlakuan berbeda yaitu kelas pertama adalah kelas yang diberi perlakuan dengan permainan *Kim-Spiel* dan kelas kedua adalah kelas yang diberi perlakuan dengan permainan *Würfelbrettspiel*. Setelah mendapat perlakuan, kedua kelas tersebut diberi tes untuk mengukur sampai sejauh mana penguasaan kosakata siswa. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil tes tersebut dihitung melalui perhitungan Uji-t, lalu dibandingkan sehingga dapat diketahui perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata antara kelas yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* dengan *Würfelbrettspiel*.

---

<sup>52</sup>Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 85.

## B. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 99 Jakarta. Sedangkan sampel penelitian adalah dua kelas yang dipilih secara acak menggunakan teknik *Simple Random Sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 74 orang yang berasal dari dua kelas. Dari delapan kelas yang ada dipilih dua kelas dengan menggunakan sistem undian yaitu nama masing-masing kelas ditulis pada delapan helai kertas, kemudian kertas tersebut dikocok dan 2 kertas yang keluar menjadi sampel penelitian.

## C. Variabel-Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu permainan *Kim-Spiel* dan *Würfelspiel* sebagai variabel bebas (variabel X) sedangkan penguasaan kosakata sebagai variabel terikat (variabel Y).

## D. Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata tema *Familie* adalah tes melengkapi (*Ergänzungsaufgabe*). Bolton mengungkapkan, bahwa tes melengkapi paling sering digunakan untuk mengukur kemampuan kosakata siswa, “Die Ergänzungsaufgabe ist wohl diejenige Aufgabenform, die am häufigsten bei Grammatik- und Wortschatztests verwendet wird”.<sup>53</sup> Tes tersebut mencakup 24 kosakata tema *Familie* sebanyak 60 soal yang terdiri dari kata benda, kata kerja dan kata sifat (lihat lampiran 1, hh. 49-53). Soal-soal tersebut dibuat oleh peneliti dan untuk menyatakan layak atau tidaknya soal tersebut, maka soal diujicobakan pada kelas yang tidak diberi

---

<sup>53</sup>Bolton, *op. cit.*, h. 117.

perlakuan. Soal-soal yang valid dan reliabel dapat dilihat dalam kisi-kisi instrumen pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen**

Indikator	Aspek yang Diukur	Butir Soal	Penilaian
Menentukan kosakata dengan tepat.	A. Kata Benda ( <i>Substantive</i> ):		
	1. <i>die Eltern</i>	<del>1</del> , <del>2</del> , 3, <del>4</del> , <del>5</del> , 8, <del>9</del> ,	B = 1
	2. <i>der Vater</i>	10, 11, 12, 13, 14,	S = 0
	3. <i>die Mutter</i>	17, <del>19</del> , <del>20</del> , 21, <del>22</del> ,	
	4. <i>die Großeltern</i>	23, <del>31</del> , 32, 47, 51.	
	5. <i>der Großvater</i>		
	6. <i>die Großmutter</i>		
	7. <i>der Sohn</i>		
	8. <i>die Tochter</i>		
	B. Kata kerja ( <i>Verben</i> ):		
	1. <i>besuchen</i>	24, 25, <del>26</del> , 27, <del>28</del> ,	B = 1
	2. <i>arbeiten</i>	29, <del>30</del> , 33, <del>34</del> , <del>35</del> ,	S = 0
	3. <i>studieren</i>	<del>36</del> , 38, 39, 42, 44,	
	4. <i>singen</i>	48, <del>52</del> , 56, <del>57</del> , 59.	
	5. <i>lieben</i>		
	6. <i>lesen</i>		
	7. <i>erzählen</i>		
	8. <i>reparieren</i>		
	C. Kata sifat ( <i>Adjektive</i> ):		
	1. <i>ledig</i>	<del>6</del> , 7, 15, <del>16</del> , <del>18</del> , <del>37</del> ,	B = 1
	2. <i>verheiratet</i>	40, 41, <del>43</del> , 45, 46,	S = 0
	3. <i>geschieden</i>	49, 50, 53, 54, <del>55</del> ,	
	4. <i>verwitwet</i>	<del>58</del> , <del>60</del> .	
	5. <i>gestorben</i>		
	6. <i>böse</i>		
	7. <i>hilfsbereit</i>		
	8. <i>verzweifelt</i>		

Setelah dilakukan tes uji coba, maka hanya terdapat 34 soal valid dan reliabel. Skor maksimal yang diperoleh siswa sama dengan jumlah soal yang terdapat pada tes, sehingga setiap soal yang jawabannya benar diberi skor satu dan soal yang jawabannya salah diberi skor nol.

## E. Teknik Analisis

### 1. Validitas

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus *Product Moment*. Pengujian validitas yang dilakukan dengan menggunakan *Product Moment* adalah sebagai berikut:

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

Setiap butir soal dihitung dan hasil penghitungan  $r_{XY}$  disesuaikan dengan r-tabel *Product Moment*. Jika  $r_{XY}$  lebih besar dari r-tabel, maka instrumen tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya, jika  $r_{XY}$  lebih kecil dari r-tabel, maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Dari hasil penghitungan tes uji coba diperoleh 34 soal yang dinyatakan valid (lihat lampiran 3, hh. 56-60).

### 2. Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, soal dihitung reliabilitasnya. Reliabilitas merujuk pada satu pengertian, bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut sudah baik. Dari hasil penghitungan uji reliabilitas diperoleh r-hitung sebesar 0,871 (lihat lampiran 21, hh. 110-111). Jika dibandingkan dengan indeks korelasi yaitu r-tabel 0,325, maka r-hitung lebih besar dari r-tabel, sehingga instrumen tersebut

---

<sup>54</sup>Arikunto, *op. cit.*, h. 170.

dinyatakan reliabel. Pengujian reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus *Kuder Richardson (KR-21)* dijelaskan sebagai berikut:

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

55

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

$M$  = skor rata-rata

$V_t$  = varian total

### 3. Hipotesis Statistik

Instrumen yang sudah dinyatakan valid dan reliabel diberikan pada saat *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelas dihitung dengan menggunakan Uji-t pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan t-tabel 2,02. Dari hasil penghitungan kelas yang menggunakan *Kim-Spiel* diperoleh t-hitung sebesar 13,15 (lihat lampiran 26, hh. 116-117), sedangkan kelas yang menggunakan *Würfelbrettspiel* diperoleh t-hitung sebesar 9,28 (lihat lampiran 27, hh. 118-119).

Rumus Uji-t yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

56

Keterangan :

$Md$  = Mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test*

$Xd$  = Deviasi masing-masing subyek ( $d-Md$ )

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

$N$  = banyaknya subjek

$Db$  = ditentukan dengan  $N-1$

<sup>55</sup>Ibid., h. 189.

<sup>56</sup>Ibid., h. 86.

Setelah dilakukan penghitungan Uji-t, data kemudian diuji kembali dengan menggunakan rumus hipotesis statistik:

$$H_1 = \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_1$  = Rata-rata nilai tes penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa dengan menggunakan permainan *Kim-Spiel*.

$\mu_2$  = Rata-rata nilai tes penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa dengan menggunakan permainan *Würfelbrettspiel*.

Hasil penghitungan statistik dengan menggunakan Uji-t digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis statistik. Uji statistik digunakan pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $t\text{-tabel} = 0,02$ . Apabila  $t\text{-hitung}$  lebih besar dari  $t\text{-tabel}$ , maka hipotesis penelitian dapat diterima. Berdasarkan penghitungan data Uji-t dapat diketahui, bahwa  $t\text{-hitung}$  kelas yang menggunakan *Kim-Spiel* lebih besar dari pada  $t\text{-hitung}$  kelas yang menggunakan *Würfelbrettspiel*, sehingga hipotesis penelitian dapat diterima.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok data yang diperoleh yaitu kelompok pertama ( $X_1$ ) adalah skor hasil tes penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* dan kelompok kedua ( $X_2$ ) adalah skor hasil tes penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa yang menggunakan permainan *Würfelspiel*.

Skor hasil tes diperoleh dari 74 siswa yaitu 37 siswa dari kelas yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* dan 37 siswa dari kelas yang menggunakan permainan *Würfelspiel*. Setelah data diperoleh, data tersebut dianalisis dengan menggunakan Uji-t dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $t\text{-tabel} = 0,02$ .

Materi yang diujikan adalah menentukan kosakata dengan tepat yang mencakup kata benda, kata kerja dan kata sifat yang berhubungan dengan tema *Familie*. Tes diberikan kepada dua kelas yang menjadi kelompok data. Tes tersebut terdiri dari 34 soal dan berupa tes melengkapi.

Pertama-tama kelompok data pertama yaitu kelompok yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* diberikan *pre-test* dan dari hasil *pre-test* tersebut diperoleh data, bahwa jumlah skor keseluruhan siswa sebesar 758 dengan skor tertinggi siswa sebesar 25 dan skor terendah siswa sebesar 10 (lihat lampiran 22, h. 112). *Pre-test* tersebut diberikan untuk mengetahui hasil belajar penguasaan kosakata siswa sebelum mendapat perlakuan. Setelah itu kelompok tersebut diberikan perlakuan berupa permainan *Kim-Spiel*. Setelah diberikan perlakuan, kelompok

diberikan *post-test* dan hasil tes tersebut menunjukkan jumlah skor keseluruhan siswa sebesar 940 dengan skor tertinggi siswa sebesar 30 dan skor terendah sebesar 20 (lihat lampiran 24, h. 114). Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui, bahwa jumlah skor keseluruhan siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan meningkat sebesar 182. Hal ini membuktikan, bahwa permainan *Kim-Spiel* memberikan peningkatan skor siswa dalam melatih penguasaan kosakata tema *Familie*.

Sama halnya dengan kelompok data pertama, kelompok data kedua yaitu kelompok yang menggunakan permainan *Würfelbrettspiel* juga diberikan *pre-test* dan dari hasil *pre-test* tersebut diperoleh data, bahwa jumlah skor keseluruhan siswa sebesar 750 dengan skor tertinggi siswa sebesar 25 dan skor terendah siswa sebesar 13 (lihat lampiran 23, h. 113). Setelah itu kelompok tersebut diberikan perlakuan berupa permainan *Würfelbrettspiel*. Kemudian kelompok diberikan *post-test* dan hasil tes tersebut menunjukkan jumlah skor keseluruhan siswa sebesar 881 dengan skor tertinggi siswa sebesar 30 dan skor terendah sebesar 18 (lihat lampiran 25, h. 115). Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui, bahwa jumlah skor keseluruhan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan meningkat sebesar 131. Hal ini membuktikan, bahwa permainan *Würfelbrettspiel* juga memberikan peningkatan skor siswa dalam melatih penguasaan kosakata tema *Familie*.

Dari kedua data yang diperoleh dapat diketahui, bahwa antara kedua kelompok data terjadi peningkatan yang berbeda. Kelompok data yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* memiliki peningkatan jumlah skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas data yang menggunakan permainan *Würfelbrettspiel*.

Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa penggunaan *Kim-Spiel* lebih baik dalam melatih penguasaan kosakata tema *Familie*.

## **B. Hasil Pengujian**

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menghitung perbedaan hasil belajar dari kedua kelompok data dan menguji data sesuai hipotesis yang diajukan, yaitu hasil belajar penguasaan kosakata tema *Familie* yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* lebih besar dibandingkan dengan siswa yang menggunakan permainan *Würfelbrettspiel*. Hipotesis tersebut diuji dengan menggunakan Uji-t dan dengan taraf signifikansi sebesar 0,05.

Sebagai langkah awal penghitungan dilakukan penjumlahan skor *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok data. Selisih antara masing-masing skor *pre-test* dan *post-test* tersebut dijumlahkan seluruhnya, sehingga diperoleh jumlah selisih keseluruhan. Pada kelompok yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* diperoleh jumlah selisih keseluruhan sebesar 182 dengan *mean* sebesar 4,919. Data yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan Uji-t. Hasil perhitungan data tersebut menunjukkan, bahwa kelompok yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* memiliki t-hitung sebesar 13,15 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ ,  $db = 37$  dan t-tabel 0,02 (lihat lampiran 26, hh. 116-117). Sedangkan pada kelompok yang menggunakan permainan *Würfelbrettspiel* diperoleh jumlah selisih keseluruhan sebesar 139 dengan *mean* sebesar 3,757. Data yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan Uji-t. Hasil perhitungan data tersebut menunjukkan, bahwa kelompok yang menggunakan permainan *Würfelbrettspiel* memiliki t-hitung sebesar 9,28 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ ,  $db = 37$  dan t-tabel 0,02 (lihat lampiran 27, hh. 118-119).

Berdasarkan hasil perhitungan Uji-t dapat diketahui, bahwa pada kelompok yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* memiliki t-hitung lebih besar dari pada t-hitung kelompok yang menggunakan permainan *Würfelbrettspiel*. Dalam hal ini berarti hasil belajar penguasaan kosakata siswa tema *Familie* yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* lebih besar dibandingkan siswa yang menggunakan *Würfelbrettspiel* sehingga hipotesis penelitian ( $H_a$ ), diterima.

### **C. Diskusi**

Setelah diadakan penelitian masih terdapat beberapa kekurangan antara lain:

1. Waktu penelitian yang singkat, karena siswa menghadapi ujian blok.
2. Lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa terdapat perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata tema *Familie* yang cukup besar antara kelas yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* dengan kelas yang menggunakan permainan *Würfelspiel*. Penelitian tersebut telah diuji kebenarannya dengan menggunakan Uji-t. Dari hasil perhitungan diperoleh data, bahwa kedua permainan yang digunakan sama-sama meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata siswa tema *Familie*, tetapi jika kedua hasil perhitungan tersebut dibandingkan, hasil belajar penguasaan kosakata siswa tema *Familie* yang menggunakan permainan *Kim-Spiel* lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar penguasaan kosakata siswa yang menggunakan permainan *Würfelspiel*.

#### **B. Implikasi**

Penelitian ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata tema *Familie* antara kelompok yang menggunakan *Kim-Spiel* dengan kelompok yang menggunakan *Würfelspiel*. Hasil penelitian membuktikan, bahwa hasil belajar kelompok yang menggunakan *Kim-Spiel* lebih besar dari pada hasil belajar yang menggunakan *Würfelspiel*. Oleh karena itu melalui penelitian ini guru bahasa Jerman dapat memiliki alternatif untuk melatih penguasaan kosakata siswa tema *Familie* yaitu dengan menggunakan permainan *Kim-Spiel*, sehingga latihan penguasaan kosakata di kelas lebih mudah dipahami dan lebih

menyenangkan. Sedangkan bagi siswa, permainan *Kim-Spiel* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata.

### **C. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disarankan, bahwa guru hendaknya menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan permainan *Kim-Spiel*, karena permainan tersebut terbukti dapat meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman yang lebih baik dibandingkan dengan permainan *Würfelspiel*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Baginski, Katja, Dorothea Räuchle dan Dieter Rogge. Dasda: Lehrbuch (Stuttgart: Ernst Klett Verlag GmbH, 1999.
- Bohn, Rainer. Probleme der Wortschatzarbeit. Berlin: Langenscheidt, 2003.
- Bolton, Sibylle. Probleme der Leistungsmessung: Lernfortschritts-tests in der Grundstufe. Berlin: Heenemann, 2007.
- Brockhaus die Enzyklopädie. Leipzig-Mannheim: F. A. Brockhaus GmbH, 1996.
- Bußmann, Hadumod. Lexikon der Sprachwissenschaft. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag, 2002.
- Damayanti, Jane. Perbedaan Hasil Belajar Kosakata dengan Tema *Alltag* Siswa SMA kelas XI yang Menggunakan *Quartettspiel* dan yang Menggunakan *Brettspiel*. Jakarta: Jurusan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2010.
- Dauvillier, Christa dan Dorothea Lévy-Hillerich. Spiele im Deutschunterricht. Berlin: Langenscheidt, 2004.
- Funk, Hermann dan Michael Koenig. Grammatik Lehren und Lernen. München: Goethe Institut, 2008.
- Hantschel, Hans-Jürgen, Verena Klotz dan Paul Krieger. Mit Erfolg zu Start Deutsch: Übungsbuch. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH, 2008.
- Heyd, Getraude. Deutsch Lehren: Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache. Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg GmbH & Co., 1991.
- Jank, Werner dan Hilbert Meyer. Didaktische Modelle. Frankfurt am Main: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH & Co., 1996.
- Juliantara, Ketut. Media Pembelajaran: Arti, Posisi, Fungsi, Klasifikasi, dan Karakteristiknya. [Http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/18/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya/](http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/18/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya/), 05-09-2011.
- Kast, Bernd. Fertigkeit Schreiben. Berlin: Langenscheidt, 2003.

- Krenn, Wilfried dan Herbert Puchta, Ideen: Kursbuch 1. Ismaning: Hueber Verlag, 2008), h. 38.
- Lemcke, Christiane dan Lutz Rohrmann, Wortschatz Intensivtrainer A1. Berlin und München: Langenscheidt KG, 2007), h. 13.
- Macaire, Dominique dan Wolfram Hosch. Bilder in der Landeskunde. Berlin: Langenscheidt, 2004.
- Marbun, Eva-Maria, Tini Hardjono dan Sartati Nainggolan. Kontakte Deutsch 2 Jakarta: Katalis, 2007.
- Müller, Bernd-Dietrich. Wortschatzarbeit und Bedeutungsvermittlung. Berlin: Langenscheidt, 2005.
- Niebisch, Daniela. Schritte International 1 & 2: Intensivtrainer. Ismaning: Hueber Verlag, 2009.
- Nitamalili, Sa'adiah. Model Pengajaran Melatih Kosakata Bahasa Jerman Tema Schule dengan Menggunakan Permainan Kim Spiele. Jakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2010.
- Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh/Model Silabus SMA/MA. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Scherling, Theo dan Hans-Friedrich Schuckall. Mit Bildern Lernen: Handbuch für den Fremdsprachenunterricht. Berlin und München: Langenscheidt KG, 1996.
- Schnabel, Michael. Der Wahrnehmungsturbo: Kimspiele. [Http://www.familienhandbuch.de/cmain/f\\_Programme/a\\_Aktivitaeten\\_mit\\_kindern/s\\_1083.html](http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Aktivitaeten_mit_kindern/s_1083.html), 19-07-2010.
- Schneider, Gerd dan Christiane Toyka-Seid. Familie/Familienpolitik. [Http://www.hanisauland.de/lexikon/f/familie.html](http://www.hanisauland.de/lexikon/f/familie.html), 06-09-2011.
- Sprachförderung in der Vorschule. [Http://www.deutscheschule.sk/de/03-vorschule-01-deutschkurs.html](http://www.deutscheschule.sk/de/03-vorschule-01-deutschkurs.html), 19-07-2010.
- Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SMA. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Wahrig-Burfeind, Renate et al. Wahrig: Deutsches Wörterbuch. München: Wissen Media Verlag GmbH, 2006.