

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN PERMAINAN DOMINO DALAM PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA JERMAN PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 6
SURAKARTA**

***THE EFFECTIVENESS OF THE DOMINO GAME IN THE TEACHING AND LEARNING OF
GERMAN VOCABULARY FOR THE XI GRADES OF SMA NEGERI 6 SURAKARTA***

Oleh: Siti Hkoirian Abdullah, Dra. Retna Endah SM., M.Pd.
hkoirian@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta antara yang diajar dengan menggunakan media permainan domino dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional, (2) keefektifan penggunaan media permainan domino dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Penelitian ini merupakan *quasi eksperimen*. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (domino) dan variabel terikat (pembelajaran kosakata bahasa Jerman). Data diperoleh melalui tes penguasaan kosakata bahasa Jerman pada *pre-test* dan *post-test*. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *simple random sampling*, diperoleh dua kelas yaitu kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen, yang berjumlah 32 peserta didik dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol, yang berjumlah 32 peserta didik. Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,518$, yang lebih besar dari $t_{tabel} = 1,669$ dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bobot keefektifan yang diperoleh yaitu sebesar 6,02%, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 38,53, yang lebih besar dari kelas kontrol, yaitu 36,44. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan domino efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Kata Kunci: Permainan domino, pembelajaran kosakata bahasa Jerman

Abstract

The objectives of this research are to find out (1) a significant difference of achievements in the teaching of the German vocabulary among the grade XI students of SMA Negeri 6 Surakarta between students who taught by using domino and those who taught conventional media, and (2) the effectiveness the use of domino card media in learning German vocabulary. This study is a type of quasi experiment research. The variables of this study consists of two variables: the domino as independent variabel, and the German vocabulary as dependent variabel. The research data is obtained from German vocabulary test of students in pre- and posttest. The sampling technique is using simple random sampling. Based on the sampling technique, 32 students of XI SMA IPS 3 are taken as the experiment class and 32 students of XI IPS 2 are taken as the control class. The analysis of this research data using T-test. The results of this research data by using T-test produced the t_{count} 2,518 was lower than t_{table} 1,669 with the significance level 0,05. These showed that there were significant difference of achievement in the German vocabulary between the control class and the experiment class. The effectiveness of this research was 6,02%. The average value of experiment class was 38,53 which higher than average value of control class that was 36,44. This it can be concluded that domino is more effective in the teaching for the German vocabulary.

Keywords: Domino games, German vocabular

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, karena bahasa merupakan sarana yang digunakan oleh individu maupun kelompok dalam berkomunikasi. Dengan bahasa manusia dapat mengungkapkan segala sesuatu yang ada dipikirkannya dan dia dapat berinteraksi dengan orang lain. Bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi yaitu antara lain bahasa ibu dan bahasa kedua atau bahasa asing. Pada era globalisasi saat ini, mempelajari dan mengetahui bahasa asing dianggap penting. Dengan menguasai bahasa asing, seseorang akan lebih mudah berkomunikasi dengan dunia luar dalam menjalin kerjasama dengan negara lain dan menambah wawasan serta dapat memperluas ilmu-ilmu pengetahuan dari bahasa asing tersebut. Pengertian bahasa asing menurut Richard dan Schimdt (2010: 233-244) adalah sebagai berikut.

A language which is not the native language of large number of people in a particular country or region, is not used as a medium of instruction in school, and is not widely used as a medium of communication in government, media, etc. Foreign language are typically taught as school subjects for the purpose of communicating with foreigners or for reading printed materials in the language.

Pernyataan tersebut memiliki pengertian, bahwa bahasa asing dapat diartikan sebagai bahasa yang bukan merupakan bahasa asli dari kebanyakan orang di negara atau wilayah tertentu, tidak digunakan sebagai media pengajaran di sekolah dan pada umumnya tidak digunakan sebagai media komunikasi dalam pemerintahan, media komunikasi, dan lain-lain. Bahasa asing biasanya diajarkan sebagai mata pelajaran di sekolah dengan tujuan untuk berkomunikasi dengan orang asing atau bahkan bacaan yang dicetak dalam lingkup kebahasaan. Bahasa asing menurut Parera (1993: 16) adalah bahasa yang dipelajari oleh seorang peserta didik di samping bahasa peserta didik sendiri. Pernyataan tersebut memberikan makna bahwa bahasa asing dapat dikatakan sebagai bahasa yang dipelajari seseorang selain bahasa

ibu, baik itu dipelajari di sekolah (*formal*) atau selain di sekolah (*informal*).

Beberapa sekolah menengah atas memasukkan bahasa Jerman sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing kedua. SMA Negeri 6 Surakarta merupakan salah satu sekolah yang mengajarkan bahasa Jerman. Bahasa Jerman merupakan bahasa asing kedua yang dianggap penting, karena bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan secara Nasional bagi kelas bahasa.

Mata pelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 6 Surakarta bertujuan untuk mencapai beberapa keterampilan berbahasa, di antaranya keterampilan membaca (*Leseverstehen*), keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan mendengarkan (*Hörverstehen*). Kosakata merupakan salah satu aspek terpenting dalam mempelajari bahasa asing. Tanpa mengetahui kosakata peserta didik tidak akan bisa menulis, memahami bacaan, menyimak dan berbicara dalam bahasa Jerman dengan baik dan benar. Berdasarkan hasil pengalaman peneliti ketika menjadi salah satu peserta didik SMA Negeri 6 Surakarta, pembelajaran bahasa Jerman belum maksimal, terutama pada penguasaan kosakata peserta didik. Hal ini dapat terlihat pada respon peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Jerman.

Nurgiyantoro (2012: 282) mengatakan bahwa untuk dapat melakukan kegiatan berkomunikasi dengan bahasa, diperlukan penguasaan kosakata yang lebih dalam jumlah yang memadai. Penguasaan kosakata yang lebih banyak memungkinkan seseorang untuk menerima dan menyampaikan informasi yang lebih luas dan kompleks. Terdapat lima langkah penting dalam pembelajaran kosakata menurut Brown & Payne (dalam Hatch and Brown, 1995: 373), yaitu

- (1) Menambahkan kosakata baru.
- (2) Mendapatkan suatu gambaran yang jelas baik visual maupun yang didengar untuk menjelaskan bentuk dari kata yang baru.
- (3) Mempelajari arti kata yang baru.
- (4) Memberi suatu hubungan memori yang kuat antara bentuk dan arti dari kata benda.
- (5) Menggunakan atau mempraktekkan kata baru tersebut.

Dalam pembelajaran bahasa, kosakata merupakan salah satu bagian yang paling penting untuk dipelajari, karena dengan

kosakata seseorang dapat menyatakan sesuatu yang ingin diungkapkan. Manfaat penguasaan kosakata menurut Keraf (1984: 24) yaitu

Mereka yang luas kosakatanya akan memiliki juga kemampuan yang tinggi untuk memilih setepat-tepatnya kata mana yang paling harmonis untuk mewakili maksud dan gagasannya. Sebaliknya yang miskin kosakatanya akan sulit menemukan kata yang tepat.

Menurut kurikulum 2013, tema yang dipelajari peserta didik kelas XI adalah tentang *Familie* atau kehidupan keluarga. Kosakata yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas XI, diantaranya *Nomen: der Vater, die Mutter, der Großvater, die Großmutter, die Schwester, der Bruder, die Tochter, der Sohn, der Onkel, die Tante, die Cousine, der Cousin, die Nichte, der Neffe, der Enkel, die Enkelin. Verben: lernen, haben, besuchen, lessen, hören, erklären, schreiben, suchen, brauchen, finden, sprechen, fragen, spielen, kochen, arbeiten, kommen, diskutieren, erzählen. Adjektive: gut, langweilig, oft, wenig, viel, groß, klein, zusammen, allein, nett, streng, kurz, lang, einfach, schwer, jung, alt, teuer, billig.*

Pada kenyataannya, pembelajaran kosakata masih dirasa sulit oleh para peserta didik. Salah satu faktor penyebabnya adalah media pembelajaran yang digunakan. Menurut Ahmad Rohani (1997: 3) media adalah segala sesuatu yang dapat diindera yang berfungsi sebagai perantara/ sarana/ alat untuk proses komunikasi (proses belajar-mengajar). Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002:3) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran adalah alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada pembelajar (Pringgawidagda, 2002: 145). Pemilihan media pembelajaran ditentukan oleh materi pembelajaran yang akan diajarkan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Media pengajaran menurut Sudjana (2001: 2) mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut:

(1) pengajaran akan lebih menarik

perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, (2) bahan pelajaran lebih jelas sehingga siswa mudah memahaminya, (3) metode pengajaran lebih bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru yang dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran dan pemilihan media mempertimbangkan beberapa faktor sebagai berikut (Daryanto, 1993: 3):

(1) Media yang dipilih hendaknya menunjang pencapaian tujuan pengajaran. (2) Hendaknya dipilih ketepatan dan kegunaannya untuk menyampaikan pesan yang hendak dikomunikasikan atau diinformasikan. (3) Media yang dipilih hendaknya sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, pendekatan terhadap pokok masalah, besar kecilnya kelompok atau jangkauan penggunaan media tersebut. (4) Biaya yang dikeluarkan hendaknya seimbang dengan hasil yang diharapkan dan tergantung kemampuan dana yang tersedia. (5) Apakah media yang diperlukan tersedia atau tidak, apakah ada pengganti yang relevan, direncanakan untuk perorangan atau kelompok. (6) Kualitas media harus dipertimbangkan, jika media sudah rusak atau kurang jelas/ terganggu, sehingga mengganggu proses transfer informasi (tidak menarik, detail kurang bisa dipahami).

Media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Terdapat banyak klasifikasi atau pengelompokan media sesuai dengan pembuatan taksonomi media pendidikan/ pembelajaran. Klasifikasi media pembelajaran menurut Munadi (2010: 55-57) adalah sebagai berikut.

(1) Media audio, yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran.

(2) Media visual, yaitu media hanya melibatkan indera penglihatan. (3) Media audio visual, yaitu media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus. (4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan berbagai indera dalam pembelajaran. Permainan termasuk dalam pengelompokan ini.

Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat pula ditempuh melalui berbagai permainan. Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa (Soeparno, 1980: 60). Dalam penelitian ini, peneliti memilih media permainan bahasa untuk mengajarkan kosakata bahasa Jerman. Latuheru (1988: 110) menjelaskan permainan dalam proses pembelajaran bahasa dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca, ejaan, tata bahasa, *phonetik*, pembendaharaan kata, dan menulis.

Permainan bahasadomino adalah salah satu bentuk media permainan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar kosakata bahasa Jerman. Media permainan kartu domino menurut Dauviller dan Hillereich (2004: 52) sebagai berikut

“Das Klassische Domino-spiel besteht aus Spielsteinen, die die Spieler so aneinander legen, dass sie z.B einen Stein ist 4 Würfelpunkten auf eine Hälfte eines Steins an einen anderen Stein mit ebenfalls 4 solchen Punkten anlagen, bis ein geschlossenes Rechteck entsteht.”

Jadi, permainan klasik domino terdiri dari batu-batu permainan yang diletakkan satu sama lain, contohnya bagian dengan angka dadu 4 diletakkan di atas bagian yang lainnya dengan angka dadu yang sama, sampai ujung rangkaian. Pada dasarnya aturan permainan domino yang dimainkan seperti biasanya yaitu meletakkan angka dadu yang sama di atasnya, sama dengan aturan permainan domino untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman yaitu meletakkan kata dan gambar atau kata dan kata yang sesuai.

Media kartu permainan domino dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dimodifikasi dengan mengisi kosakata-

kosakata yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Dalam penelitian ini kartu permainan domino dimodifikasi menjadi beberapa jenis, yaitu mencocokkan kata dengan kata (kosakata bahasa Jerman dengan bahasa Indonesia), diantaranya kata benda, *Possessivpronomen im Nominativ*, *Possessivpronomen im Akkusativ*, kata kerja dan kata sifat serta mencocokkan gambar dengan kata (bahasa Jerman).

Media permainan domino pastinya memiliki beberapa kelebihan seperti halnya media permainan bahasa yang lain, Soeparno (1980: 63) menyatakan beberapa kelebihan dan kekurangan dari permainan bahasa, diantaranya

a) Kelebihan Permainan Bahasa:

1. permainan bahasa merupakan salah satu strategi penyampaian yang berkadar CBSA tinggi karena siswalah yang aktif sebagai pelakunya dan peranan guru hanyalah mengatur jalannya permainan tersebut.
2. pemainan dapat menimbulkan kegembiraan, maka dapat dimanfaatkan sebagai pengusir kebosanan di kala siswa sudah mulai tampak lesu.
3. dengan adanya sifat kompetitif dalam permainan, hal tersebut dapat mendorong semangat siswa untuk lebih maju.
4. dapat membina hubungan kelompok dan memupuk rasa kesosialan.
5. materi yang dikomunikasikan dengan permainan bahasa sangat mengesan di hati para siswa, sehingga sukar untuk dilupakan.

b) Kekurangan Permainan Bahasa:

1. Jumlah siswa yang terlalu besar menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan.
2. Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti gelak tawa dan sorak sorai siswa, sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas yang lain.
3. Tidak semua materi dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah yang ada, maka dapat diidentifikasi bahwa peserta didik mengalami beberapa kesulitan, antara lain: (1)

Peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafalkan kosakata bahasa Jerman. (2) Peserta didik kurang bisa memahami wacana lisan atau tulisan dalam bahasa Jerman dikarenakan kurang menguasai kosakata. (3) Peserta didik merasa takut dan tidak percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Jerman karena minimnya kosakata yang mereka ketahui. (4) Kurangnya variasi media yang digunakan untuk melatih penguasaan kosakata. (5) Dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan media konvensional peserta didik cenderung mengalami kebosanan saat materi diberikan.

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu: (1) apakah ada perbedaan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta antara yang diajar dengan permainan dominodan yang diajar dengan menggunakan media konvensional? (2) apakah permainan dominolebih efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta dibandingkan dengan menggunakan media konvensional?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan penguasaankosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta antara yang diajar dengan menggunakan media permainan domino dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional. (2) keefektifan penggunaan permainan dominodalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta.

Manfaat dari penelitian ini bagi guru yang mengajar, yaitu dapat dijadikan masukan untuk mengajarkan kosakata dengan menggunakan permainan domino dalam pembelajaran bahasa Jerman. Bagi peserta didik, yaitu cara ini dapat membantu mereka untuk lebih mudah menguasai kosakata bahasa Jerman. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengadakan penelitian yang sejenis, penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi atau acuan dalam melaksanakan penelitiannya.

METODE PENELITIAN
JENIS PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen atau eksperimen semu. Penelitian ini menggunakan suatu perlakuan (*treatment*) yang diuji coba.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok yang digunakan sebagai sasaran penelitian. Masing-masing kelompok ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan domino, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan media konvensional.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-posttest control group* yang mendapat satu macam perlakuan. Adapun desain eksperimen menurut Arikunto (2005: 210) digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 : Tabel Group Pre-test dan Post-test

Kelompok	Pre-test	Treatment	Pre-test
E	T ₁	X	T ₂
K	T ₁	-	T ₂

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

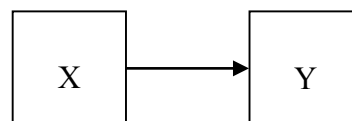
K : Kelompok kontrol

X : Treatment

T₁ : Pre-test

T₂ : Post-test

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yakni media permainan domino sebagai variabel bebas dan penguasaan kosakata peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta sebagai variabel terikat. Gambar hubungan antara kedua variabel menurut Sudjana dan Ibrahim (2004: 100) dapat dilihat berikut ini



Gambar 1: Hubungan Variabel Bebas dan Variabel Terikat

Keterangan:

X: Media permainan domino

Y: Penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama bulan Oktober sampai November 2016. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Surakarta, Jawa Tengah.

Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 6 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Berdasarkan pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *simple random sampling* diperoleh kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol.

Prosedur

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu pertama tahap pra-eksperimen, yang kedua tahap pemberian *pre-test*, yang ketiga tahap eksperimen dan yang terakhir tahap pasca eksperimen.

Tahap pra eksperimen digunakan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam eksperimen. Tahapan ini meliputi menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen, pembuatan instrumen penelitian yang akan diuji cobakan, pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan media permainan dominoyang akan digunakan.

Selanjutnya, *Pre-test* adalah tes awal yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan awal kosakata bahasa Jerman peserta didik. *Pre-test* diberikan sebelum peserta didik mendapat perlakuan (*treatment*), baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Setelah dikukan *pre-test*, kemudian dilaksanakan eksperimen, yaitu saat untuk memberi perlakuan (*treatment*) pada kelompok. Materi yang diberikan kepada kedua kelas adalah sama, yang membedakan adalah perlakuan diberikan dalam proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen saat proses pembelajaran yang diberikan perlakuan dengan media permainan domino, namun pada kelas kontrol tidak mendapat perlakuan khusus seperti kelas eksperimen atau dengan kata lain proses pembelajaran dilakukan seperti biasa dengan media konvensional.

Setelah kelas eksperimen dan kontrol mendapatkan perlakuan, kemudian dilaksanakan *post-test*, yang merupakan tahap akhir dari pengambilan data. Soal *post-test* yang diberikan sama dengan soal yang diberikan saat *pre-test*. Hal ini dilakukan

dengan maksud untuk mengetahui perbedaan nilai hasil *pre-test* dan *post-test* penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik antara kelas yang diberikan perlakuan dengan media permainan domino dan kelas yang menggunakan media konvensional.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini berupa instrumen tes penguasaan kosakata bahasa Jerman berbentuk pilihan ganda, yang pada masing-masing item disediakan lima alternatif jawaban, yaitu A B C D dan E. Untuk penilaiannya dilakukan dengan memberikan skor 1 untuk jawaban yang benar dan 0 untuk jawaban yang salah. Penyusunan jumlah butir soal disesuaikan dengan waktu pelajaran berlangsung dan penyusunan materi tes disesuaikan dengan pelajaran yang diberikan sesuai dengan kurikulum. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan materi bahasa Jerman SMA Negeri 6 Surakarta yang penyusunan materinya berdasarkan buku *Kontakte Deutsch 2*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Arikunto (2006: 53) tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang ditentukan. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) penguasaan kosakata bahasa Jerman. Tes awal dilakukan sebelum adanya perlakuan, sedangkan tes akhir setelah diadakan perlakuan. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir hasil belajar peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan program *SPSS 16 for Windows*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t, untuk melihat apakah ada perbedaan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta yang diajar dengan menggunakan media permainan domino dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian, terlebih

dahulu dilakukan uji persyaratan analisis agar kesimpulan yang ditarik tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya ditarik. Untuk memenuhi persyaratan tersebut dilakukan uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi. Uji normalitas sebaran digunakan untuk mengetahui kondisi masing-masing variabel penelitian, apakah sebaran datanya berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas bertujuan untuk menguji homogen atau tidaknya data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik sering disebut juga hipotesis nol (H_0). Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara 2 variabel atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap Y. Rumusan hipotesis statistik dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak ada perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta antara yang diajar dengan menggunakan media permainan domino dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional.
 $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta antara yang diajar dengan menggunakan media permainan domino dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional.
2. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Penggunaan media permainan domino dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta sama efektifnya dengan penggunaan media konvensional.
 $H_a : \mu_1 > \mu_2$: Penggunaan media permainan domino dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta lebih efektif daripada penggunaan media konvensional.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terdiri dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebelum dan setelah

diberikannya *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan media permainan domino pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai tertinggi *pre-test* kelas eksperimen sebesar 42 dan nilai terendah 28; rata-rata (*mean*) sebesar 34,81, median sebesar 35,00, modus sebesar 35 dan standar deviasi sebesar 3,459. Adapun, *pre-test* kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 43 dan nilai terendah 25; rata-rata (*mean*) sebesar 34,56, median sebesar 34,00, modus sebesar 34 dan standar deviasi sebesar 4,662. Data *post-test* kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi sebesar 44, nilai terendah sebesar 32; rata-rata (*mean*) sebesar 38,53, median sebesar 39,00, modus sebesar 39 dan standar deviasi sebesar 3,213. Sementara itu, *post-test* kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 43 dan nilai terendah 30; rata-rata (*mean*) sebesar 36,44, median sebesar 37,00, modus sebesar 33 dan standar deviasi sebesar 3,435.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat analisis sebelum melakukan analisis data yaitu dengan melakukan uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi pada penelitian ini.

Uji normalitas sebaran digunakan untuk mengetahui kondisi masing-masing variabel penelitian, apakah sebaran datanya berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diujikan pada masing-masing variabel penelitian yaitu *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Pengujian tersebut dilakukan menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai taraf signifikansi hitung lebih besar dari pada nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil dari uji normalitas masing-masing variabel disajikan sebagai berikut ini.

Tabel 2. Uji Normalitas Sebaran

	P	Keterangan
<i>Pre-test</i> kelas Eksperimen	0,785	Normal
<i>Post-test</i> kelas Eksperimen	0,662	Normal
<i>Pre-test</i> kelas Kontrol	0,722	Normal
<i>Post-test</i> kelas Kontrol	0,675	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh variabel *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi masing-masing kelas lebih dari 0,05 ($p > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Secara lengkap hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran uji normalitas sebaran.

Setelah hasil uji normalitas sebaran dinyatakan normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas variansi. Uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Tes statistik yang digunakan adalah uji F, yaitu dengan membandingkan antara variansi terbesar dan variansi terkecil.

Variansi dapat dinyatakan homogen apabila nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Pengujian data dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for Windows*. Rangkuman hasil uji homogenitas variansi data disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Uji Homogenitas Variansi

Kelas	Db	F_h	F_t	p (Sig)	Keterangan
Pre-test	1:62	2,201	4,00	0,143	$F_h < F_t =$ Homogen
Post-test	1:62	1,976	4,00	0,165	$F_h < F_t =$ Homogen

Data di atas menjelaskan bahwa untuk data kelompok *pre-test* dan kelompok *post-test* menunjukkan hasil nilai F_{hitung} lebih kecil dari pada nilai F_{tabel} dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data atau sampel yang diambil dari populasi homogen, sehingga dapat memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t.

Hipotesis alternatif (H_a) pertama dalam penelitian ini yaitu terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta antara yang diajar dengan menggunakan media permainan domino dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional. Untuk keperluan pengujian, hipotesis ini diubah menjadi hipotesis nol (H_0) yang berbunyi tidak ada perbedaan yang

signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta antara yang diajar dengan menggunakan media permainan domino dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional. Hipotesis alternatif tersebut dapat dibuktikan dengan analisis uji-t menggunakan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for Windows*.

Kriteria keputusan hipotesis diterima apabila harga t_{hitung} lebih kecil dari dari t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya jika harga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengujian terlebih dahulu dilakukan pada hasil *pre-test* dengan maksud untuk melihat persamaan dua rata-rata kelas sebelum diberikan perlakuan. Hasil analisis uji-t *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji-t *pre-test*

Sumber	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.	Ket.
Eksperimen	34,81	0,244	1,669	0,808	$t_{hitung} < t_{tabel}$ (tidak signifikan)
Kontrol	34,56				

Hasil uji-t pada tabel di atas menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata (*mean*) antara *pre-test* kelas eksperimen sebesar 34,81 dan kelas kontrol 34,56, dengan hasil perhitungan t_{hitung} sebesar 0,244 dan signifikansi sebesar 0,808. Kemudian nilai t_{hitung} dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t_{tabel} 1,669. Dengan membandingkan nilai $P(\text{Sig})$ $0,888 > \alpha = 0,05$ dan nilai t_{hitung} $0,244 < t_{tabel}$ 1,669, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut berarti bahwa peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki penguasaan kosakata bahasa Jerman yang sama sebelum diberikannya perlakuan.

Setelah dilakukan uji-t pada *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji-t pada hasil *post-test* dengan maksud untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik antara kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media permainan domino dengan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan media konvensional. Berikut hasil analisis uji-t pada *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4: Hasil Uji-t Post-test

Sumber	Mean	t _{hitung}	t _{tabel}	Sig.	Keterangan
Eksperimen	38,53	2,518	1,669	0,014	t _{hitung} > t _{tabel} (signifikan)
Kontrol	36,44				

Berdasarkan analisis perhitungan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil perhitungan t_{hitung} pada *post-test* penguasaan kosakata bahasa Jerman sebesar 2,518 dengan nilai signifikansi sebesar 0,014. Kemudian nilai t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai t_{tabel} 1,669. Dengan membandingkan nilai t_{hitung} sebesar 2,518 > t_{tabel} sebesar 1,669 dan nilai signifikansi sebesar 0,014 < $\alpha = 0,05$, maka dapat dinyatakan H₀ditolak dan H_aditerima. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta antara yang diajar dengan menggunakan media permainan dominodan yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

Hipotesis kedua dalam penelitian ini yaitu penggunaan media permainan domino dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta lebih efektif daripada penggunaan media konvensional. Hasil perhitungan bobot keefektifan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5: Hasil Perhitungan Bobot Keefektifan

Kelas	Rata-rata	Bobot Keefektifan
Pre-test Eksperimen	34,81	6,02 %
Post-test Eksperimen	38,53	
Pre-test Eksperimen	34,5	
Post-test Kontrol	36,44	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perbedaan rata-rata peningkatan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian diperoleh perhitungan bobot keefektifan sebesar 6,02% sehingga hipotesis (H_a)

diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan domino lebih efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta dari pada penggunaan media konvensional.

Peserta didik di kelas eksperimen mendapatkan peningkatan nilai pada hasil belajar, ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya yaitu dengan penggunaan media permainan domino dapat menarik perhatian peserta didik, juga dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga membangkitkan semangat dan minat peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan domino juga lebih mempermudah peserta didik untuk mengingat kosakata yang mereka peroleh.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil analisis data, pengujian, hipotesis dan pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta antara yang diajar dengan menggunakan media permainan domino dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional. Hal ini terbukti berdasarkan hasil rata-rata (*mean*) yang diperoleh pada *post-test* kelas eksperimen sebesar 38, 53 yang lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 36,44.
2. Penggunaan media permainan domino dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surakarta lebih efektif daripada penggunaan media konvensional. Hal ini terbukti berdasarkan hasil perhitungan bobot keefektifan yang diperoleh sebesar 6,02%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka sebagai usaha untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya untuk pembelajaran kosakata

bahasa Jerman peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah, sebaiknya sekolah lebih melengkapi fasilitas, sarana dan prasarana dalam kegiatan belajar mengajar, seperti halnya menyediakan media-media pembelajaran kosakata yang bervariasi salah satunya media permainan kartu domino supaya prestasi belajar peserta didik lebih meningkat.
2. Bagi Guru, sebaiknya memilih media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam pembelajaran. Hal tersebut dilakukan supaya kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik menjadi termotivasi serta aktif untuk belajar.
3. Bagi Peneliti lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan acuan bagi penelitian lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dauvillier, Christa, Dorothea Levy-Hillerich. 2004. *Spiele im Deutschunterricht*. München: Goethe-Institut.
- Hatch, Evelyn and Cheryl Brown. 1995. *Vocabulary, Semantics, and Language Education*. New York: Cambridge University Press.
- Keraf, Gorys. 1984. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta. Depdikbud.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT BPF
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nuss
- Richard, Jack dan Schmidt, Richard. 2010. *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. London. Pearson Education.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sudjana, Nana. 2001. *Media Pembelajaran: Penggunaan dan Pemanfaatannya*. Bandung: CV. Sinar Baru
- _____. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Biodata Penulis

Nama : Siti Hkoirian Abdullah
NIM : 12203241020
Jurusan : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Universitas : Negeri Yogyakarta
Tempat, tanggal lahir : Manado, 22 Oktober 1993
Alamat :Jl. Grogolan, Rt.002/006, Ketelan, Banjarsari,Surakarta
No. HP : 085878256893
Email : hkoirian@gmail.com / akhoirian@gmail.com
Dosen Pembimbing : Dra. Retna Endah S.M, M.Pd.
Awal Skripsi : Februari 2016
Selesai Skripsi : Oktober 2017