

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA JERMAN PESERTA DIDIK KELAS XI BAHASA SMA NEGERI 2 SALATIGA MELALUI MEDIA *BRETTSPIEL MIT EREIGNISKARTEN*

THE EFFORTS TO IMPROVE GERMAN READING SKILLS OF GRADE XI STUDENTS OF LANGUAGE PROGRAM AT SMA NEGERI 2 SALATIGA THROUGH BRETTSPIEL MIT EREIGNISKARTEN

Oleh: ari wahyu martina, jurusan pendidikan bahasa jerman fbs uny
ariwahyumartina@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan (1) prestasi belajar keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Salatiga melalui media *Brettspiel mit Ereigniskarten*, dan (2) keaktifan peserta didik dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman melalui media *Brettspiel mit Ereigniskarten*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Pada penelitian ini peneliti dan guru berkolaborasi untuk menentukan strategi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Salatiga. Teknik pengumpulan data berupa observasi kelas, wawancara, catatan lapangan, angket, dokumentasi dan tes keterampilan membaca bahasa Jerman. Data dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan (1) prestasi belajar keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Salatiga melalui media *Brettspiel mit Ereigniskarten* sebesar 25,55%, dan (2) keaktifan peserta didik dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman melalui media *Brettspiel mit Ereigniskarten* sebesar 52,15%.

Kata kunci : Keterampilan Membaca Bahasa Jerman, Media *Brettspiel mit Ereigniskarten*

Abstract

This study was aimed at improving (1) the achievement of German reading skills of grade XI students of language program at SMA Negeri 2 Salatiga through Brettspiel mit Ereigniskarten (2) the students' active involvement in the teaching and learning of German reading skills of grade XI students of language program at SMA Negeri 2 Salatiga through Brettspiel mit Ereigniskarten. The type of this study was Classroom Action Research. In this study, the researcher and the teacher collaboratively determined the strategies. This classroom action research consisted of 2 cycles, and each of the cycle consisted of 4 steps, namely planning, action, observation and reflection. The subjects were grade XI students of language program at SMA Negeri 2 Salatiga. the data in this study were obtained through observation, interview, field notes, questionnaires, documentation, and reading skills test in German. The data were analyzed by using qualitative descriptive analysis. The result of this study indicated that there were some improvements (1) the achievement of German reading skills of grade XI students of language program at SMA Negeri 2 Salatiga through Brettspiel mit Ereigniskarten resulted 25,55%, and (2) the students' active involvement in the teaching and learning of German reading skills through Brettspiel mit Ereigniskarten resulted 52,15%.

Keywords: German reading skills, *Brettspiel mit Ereigniskarten*

PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Salatiga, peserta didik kelas XI Bahasa memiliki keterampilan membaca bahasa Jerman yang masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa kendala, antara lain (1) peserta didik kesulitan dalam memahami isi bacaan karena minimnya kosakata bahasa Jerman yang dikuasai. Mereka selalu meminta bantuan guru untuk mengartikan kata-kata yang sulit, (2) media yang digunakan kurang variatif sehingga membuat pembelajaran bersifat monoton dan membosankan. Hal ini akan berdampak pada kurang antusiasnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga mereka melakukan aktivitas lain seperti berbicara dengan teman, bermain HP dan tiduran, (3) pembelajaran bersifat guru sentris atau terpusat pada guru. Dalam mengajar guru hanya menjelaskan materi dan memberikan soal dan juga kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Sumber belajar peserta didik adalah guru dan kamus, (4) peserta didik juga kurang termotivasi untuk mempelajari bahasa Jerman. Mereka menganggap bahwa pelajaran bahasa Jerman tidak menarik dan tidak penting dan hanya sebagai mata pelajaran pelengkap saja. Beberapa uraian masalah tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran bahasa Jerman tidak dapat berjalan secara optimal.

Permasalahan di atas harus segera dicarikan solusinya. Oleh karenanya dibutuhkan solusi yang menarik untuk membuat pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Peneliti berpendapat bahwa media permainan adalah solusi yang tepat untuk menjawab

permasalahan tersebut, karena media permainan dapat meningkatkan minat, motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman. Salah satu media permainan adalah media *Brettspiel mit Ereigniskarten*.

Brettspiel mit Ereigniskarten berasal dari bahasa Jerman. *Brettspiel* berarti papan permainan dan *Ereigniskarten* berarti kartu acara atau kartu peristiwa. Jadi *Brettspiel mit Ereigniskarten* berarti media pembelajaran yang menggunakan papan permainan dan kartu acara atau kartu peristiwa.

Alat yang diperlukan untuk media permainan *Brettspiel mit Ereigniskarten* adalah (1) papan permainan (*Spielbrett*), (2) kartu pertanyaan atau kartu tugas (*Fragenkarten*), (3) kartu kecil sebagai kartu identitas yang berbeda warna untuk setiap kelompok (*Spielkarten*) atau (*Spielsteine*), (4) pion (*Spielfigur*), (5) dadu (*Würfel*).

Media *Brettspiel mit Ereigniskarten* ini mudah dilakukan. Dauvillier dan Hillerich (2004: 73) mengatakan bahwa :

“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. Wenn die gewürfelte Zahl ihn auf ein Ereignisfeld bringt, muss er das dort Geforderte tun. Enthält das Spiel Ereigniskarten, so zieht (wenn ein Spieler auf einem solchen Feld angelangt ist) ein Spielnachbar vor einem Spiel Kärtchen. Er liest laut vor, was der andere Spieler zu tun hat”.

Pendapat di atas jika diartikan adalah sebagai berikut “Pertama-tama semua pemain melempar dadu, siapa yang memiliki angka tertinggi yang

memulai permainan. Pemain ini melempar dadu sekali lagi dan berjalan sesuai dengan angka dalam dadu dengan menggunakan pionnya pada bidang di depan. Jika angka dalam dadu membawanya ke bidang tugas, maka ia harus melakukan tugas di sana. Isi permainan pada kartu tugas (jika pemain tiba pada bidang yang demikian) pemain lawan menarik kartu. Dia membaca keras, apa yang pemain lain harus lakukan.

Media *Brettspiel mit Ereigniskarten* memiliki kelebihan yang berbagai macam seperti uraian berikut ini. (1) “*Soziales Lernen (mit Gefühlen wie “Pech haben” umgehen können); die Sprachziele ändern sich entsprechend dem Inhalt.*” (Dauvillier dan Hillerich, 2004: 73). Kutipan diatas berarti “Terdapat pelajaran sosial (dapat memakai perasaan seperti “*Pech haben*”); tujuan berbahasa berubah sesuai dengan isi. Hal ini berarti bahwa peserta didik dapat mengungkapkan ekspresi-ekspresi seperti marah, senang dan kecewa (*Ärger, Freude, Enttäuschung ausdrücken*). (2) Terdapat pelajaran moral. “*Die Sanktionen, die mit den Ereignissen verbunden sind – geh 3 Felder vor, geh 10 Felder zurück, setze einmal aus usw. -, bedeuten oft eine moralische und / oder politische Bewertung von Geschehenem.*” (Spier, 1999: 79). Sanksi, yang dihubungkan dengan peristiwa –maju 3 bidang, mundur 10 bidang, bertahan dsb. – hal ini berarti sebuah pelajaran moral dan atau politik yang sedang terjadi.

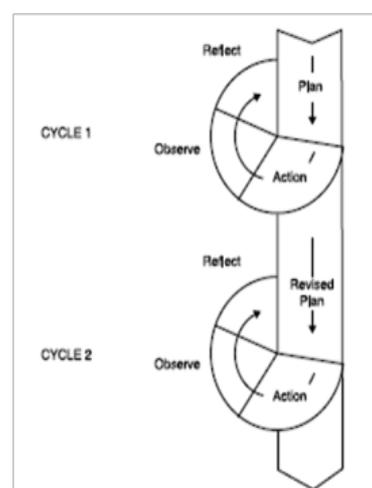
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar keterampilan membaca bahasa Jerman dan keaktifan peserta didik kelas XI Bahasa SMA

Negeri 2 Salatiga melalui media *Brettspiel mit Ereigniskarten*.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Pada penelitian tindakan kelas ini dipilih model spiral dari Kemmis dan Taggart.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & Mc Taggart

(Madya, 2011: 67)

Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Salatiga selama 2 bulan. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah semester dua tahun ajaran 2014/2015 mulai bulan April sampai dengan bulan Juni 2015.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Salatiga. Jumlah peserta didik adalah 24 orang yang terdiri dari 13 orang perempuan dan 11 orang laki-laki. Sementara itu objek dalam

penelitian ini adalah keterampilan membaca bahasa Jerman dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan menggunakan media *Brettspiel mit Ereigniskarten*.

Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model siklus (*cycle*). Pada setiap siklus terdiri dari 4 tindakan. Tahapan penelitian tindakan kelas terdiri atas: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain lembar observasi, pedoman wawancara, angket dan tes.

Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru, angket, dokumentasi, catatan lapangan dan tes.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data yang berupa wawancara, angket, lembar observasi dan catatan lapangan dianalisis secara kualitatif. Sementara data yang berupa nilai keterampilan membaca bahasa Jerman dan skor keaktifan peserta didik di analisis secara kuantitatif.

Validitas

Terdapat 5 kriteria validitas dalam penelitian yaitu validitas hasil, validitas proses, validitas demokratis, validitas katalistik dan validitas dialog. Dalam penelitian ini peneliti

hanya menggunakan 3 validitas yaitu sebagai berikut.

1. Validitas proses, yaitu memeriksa kelaikan proses yang dikembangkan dalam berbagai fase penelitian tindakan (Wiriaatmadja, 2006: 165). Dalam penelitian ini proses yang dimaksud adalah proses pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman.
2. Validitas demokratis, yaitu merujuk kepada sejauh mana penelitian tindakan kelas berlangsung secara kolaboratif dengan mitra peneliti, dengan perspektif yang beragam dan perhatian terhadap bahan yang dikaji (Wiriaatmadja, 2006: 166). Mitra peneliti adalah guru dan peserta didik. Setiap proses tindakan peneliti selalu berkolaborasi dengan guru, sedangkan peserta didik dilibatkan dalam pengambilan data melalui angket.
3. Validitas dialog, yaitu merujuk kepada dialog yang dilakukan dengan mitra peneliti dalam menyusun dan mereview hasil penelitian beserta penafsirannya (Wiriaatmadja, 2006: 167). Dialog ini dilaksanakan secara kolaboratif dalam merefleksi dengan mitra peneliti yaitu guru, dosen pembimbing dan dengan teman sejawat.

Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini meliputi:

1. Indikator Keberhasilan Proses

Indikator keberhasilan proses adalah tindakan perkembangan proses yang terjadi selama pembelajaran serta meningkatnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dikatakan

berhasil apabila skor keaktifan peserta didik meningkat mulai dari tindakan siklus I sampai dengan tindakan siklus II berakhir.

2. Indikator Keberhasilan Produk

Indikator keberhasilan produk adalah adanya peningkatan prestasi belajar keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI Bahasa SMAN 2 Salatiga. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari nilai *post tes* atau evaluasi di setiap akhir siklus. Peserta didik yang dikatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh mencapai atau lebih dari KKM yaitu 75, sedangkan penelitian ini dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan rata-rata nilai keterampilan membaca bahasa Jerman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa sikap peserta didik bermacam-macam. Di barisan depan peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru. Akan tetapi di barisan belakang peserta didik banyak yang sibuk sendiri seperti bermain HP, berbicara dengan teman, dan melamun. Keaktifan peserta didik juga masih kurang. Hanya beberapa peserta didik yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Peserta didik yang aktif berjumlah 3 orang, sedangkan yang lain hanya diam dan sibuk sendiri.

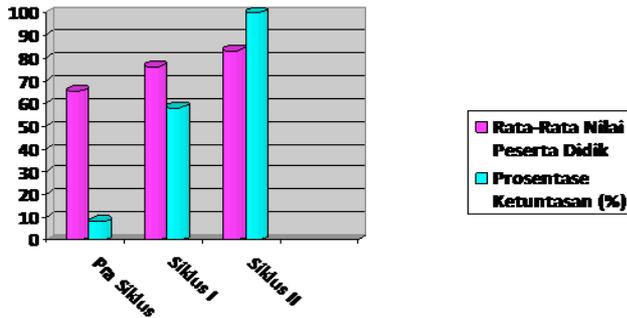
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh gambaran umum mengenai proses belajar mengajar bahasa Jerman. Pada wawancara tersebut diperoleh permasalahan yang dihadapi antara lain peserta didik memiliki keterampilan membaca yang rendah, peserta didik masih kurang aktif dalam pembelajaran bahasa Jerman

dan motivasi peserta didik juga masih rendah serta peserta didik tidak memiliki buku pegangan.

Dari hasil angket I dapat disimpulkan bahwa semua peserta didik belum pernah diajar dengan menggunakan media *Brettspiel mit Ereigniskarten*. Dalam pembelajaran bahasa Jerman guru biasanya menggunakan media seperti papan tulis, buku paket, LCD, Laptop, speaker dan permainan. Media tersebut sangat memudahkan peserta didik untuk mempelajari bahasa Jerman. Hanya saja masih banyak peserta didik yang kurang memahami pembelajaran bahasa Jerman, khususnya keterampilan membaca. Peserta didik juga masih kesulitan dalam memahami teks.

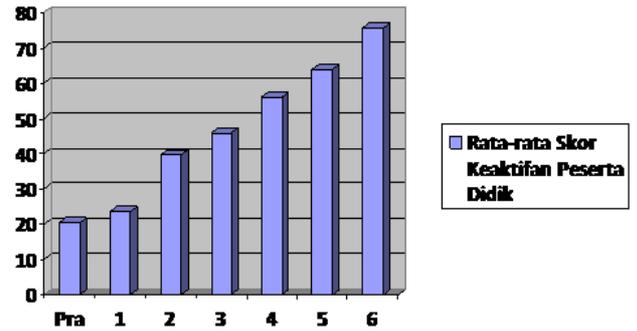
PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dapat meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman dan keaktifan peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI Bahasa yang meningkat. Pada pra tindakan nilai rata-rata peserta didik adalah 65,54. Setelah diberi tindakan menggunakan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* nilai peserta didik pada siklus I meningkat menjadi 76,33, dan meningkat lagi di siklus II sebesar 6,84 menjadi 83,17.



Gambar 2. Kenaikan Rata-rata Nilai Membaca Bahasa Jerman Peserta Didik dan Persentase Ketuntasan

Dari segi keaktifan peserta didik pun juga mengalami kenaikan. Peserta didik sangat antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran. Pada awal tindakan ketika diberi apersepsi oleh guru, hanya beberapa peserta didik saja yang menjawab. Tetapi lama kelamaan peserta didik banyak yang ikut menjawab. Mereka tidak takut lagi untuk mengacungkan tangan untuk menjawab atau bertanya. Dalam diskusi pun peserta didik juga sangat aktif. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata skor keaktifan peserta didik. Pada saat pra tindakan, rata-rata skor keaktifan adalah 23,61%. Setelah diberi tindakan maka skor keaktifan peserta didik pun meningkat. Pada tindakan 1 rata-rata skor keaktifan adalah 39,68%. Skor ini mengalami kenaikan terus pada tindakan 2 dan 3 siklus I yaitu dari 46% menjadi 49%. Pada siklus II semakin banyak peserta didik yang bertanya, menjawab pertanyaan dan aktif dalam berdiskusi. Rata-rata skor keaktifan peserta didik di siklus II ini adalah 56% pada tindakan 1, 64% pada tindakan 2 dan 75,76% pada tindakan 3. Hal ini dapat disimpulkan bahwa selama diberi tindakan, keaktifan peserta didik mengalami peningkatan.



Gambar 3. Kenaikan Rata-rata Skor Keaktifan Peserta Didik

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Penerapan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dapat meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Salatiga. Pada pra tindakan nilai rata-rata peserta didik adalah 65,54. Setelah diberi tindakan menggunakan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* nilai peserta didik pada siklus I meningkat menjadi 76,33, dan meningkat lagi di siklus II sebesar 6,84 menjadi 83,17. Persentase peningkatan kenaikan keterampilan membaca bahasa Jerman sebelum diberi tindakan sampai pada siklus II adalah sebesar 25,55%.
2. Penerapan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Salatiga. Pada saat pra tindakan, rata-rata skor keaktifan adalah 23,61%. Setelah diberi tindakan maka skor keaktifan peserta didik pun meningkat. Pada tindakan 1 rata-rata skor keaktifan adalah 39,68%. Skor ini mengalami kenaikan terus pada tindakan 2 dan 3 siklus I yaitu dari 46% menjadi 49%.

Pada siklus II semakin banyak peserta didik yang bertanya, menjawab pertanyaan dan aktif dalam berdiskusi. Rata-rata skor keaktifan peserta didik di siklus II ini adalah 56% pada tindakan 1, 64% pada tindakan 2 dan 75,76% pada tindakan 3. Persentase peningkatan skor keaktifan peserta didik dari pra tindakan sampai pada siklus II adalah sebesar 52,15%.

IMPLIKASI

Penerapan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dalam pembelajaran bahasa Jerman terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman serta keaktifan peserta didik. Kelebihan dari media *Brettspiel mit Ereigniskarten* adalah peserta didik dapat mengungkapkan ekspresi-ekspresi seperti marah, senang dan kecewa (*Ärger, Freude, Enttäuschung ausdrücken*). Selain itu terdapat sanksi apabila peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan seperti, *geh 3 Felder vor!* Hal ini berarti terdapat pelajaran moral bahwa apabila melakukan kesalahan maka akan mendapatkan hukuman. Media permainan ini juga dibuat dengan penuh warna, sehingga tidak membuat bosan peserta didik.

Selain memiliki kelebihan media ini juga tidak lepas dari kelemahan. Berikut ini adalah kelemahan dari media tersebut. (1) Membutuhkan kontrol guru agar peserta didik tidak hanya sekedar main-main dalam menggunakan media ini. (2) Guru harus mempersiapkan media ini dalam jumlah yang banyak. Solusi dari hal tersebut adalah guru berkeliling untuk memantau jalannya permainan dan mempersiapkan media

dan perlengkapan jauh-jauh hari sebelum pembelajaran. Dengan demikian media *Brettspiel mit Ereigniskarten* berpotensi menjadi alternatif variasi media pembelajaran bagi guru bahasa Jerman atau dapat dikembangkan dan disebarakan kepada guru-guru bidang studi lain khususnya bidang studi kebahasaan.

SARAN

Penelitian tentang upaya peningkatan keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI Bahasa melalui media *Brettspiel mit Ereigniskarten* ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat. Adapun saran-saran yang diberikan peneliti kepada guru, peserta didik dan peneliti lain adalah sebagai berikut.

1. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman praktis bagi guru. Guru juga dapat menggunakan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* pada materi yang lain agar keterampilan membaca bahasa Jerman serta keaktifan peserta didik dapat meningkat.

2. Peserta didik

Dalam proses pembelajaran peserta didik diharapkan untuk selalu bersikap aktif dan berpartisipasi. Peserta didik juga diharapkan memiliki semangat dan motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran bahasa Jerman agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam melaksanakan penelitian berikutnya sehingga dapat lebih memaksimalkan

pada upaya peningkatan keterampilan membaca bahasa Jerman serta keaktifan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Dauvillier, Christa dan Hillerich, Dorothea Lévy. 2004. *Spiele im Deutschunterricht*. München: Goethe-Institut.

Madya, Suwarsih. 2011. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta.

Spier, Anne. 1999. *Mit Spielen Deutsch lernen*. Berlin: Cornelsen Scriptor.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.