

KEEFEKTIFAN MEDIA PERMAINAN BAHASA *BILD BESCHREIBEN* DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN PESERTA DIDIK KELAS XI SMA N 1 JETIS BANTUL

THE EFFECTIVENESS OF “BILD BESCHREIBEN” LANGUAGE GAMES IN THE LEARNING OF WRITING IN GERMAN AMONG THE STUDENTS OF GRADE XI OF SMA N 1 JETIS BANTUL

Oleh: Primastuti Ratnaningtyas, Pendidikan Bahasa Jerman, tyash_77@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan prestasi belajar keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA N 1 Jetis Bantul antara kelas yang diajar menggunakan media permainan bahasa *Bild beschreiben* dan kelas yang diajar menggunakan media konvensional dan (2) mengetahui keefektifan penggunaan media permainan bahasa *Bild beschreiben* dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA N 1 Jetis Bantul. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS SMA N 1 Jetis yang berjumlah 101 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Berdasarkan pengambilan sampel diperoleh kelas XI IPS 1 (21 peserta didik) sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 (20 peserta didik) sebagai kelas kontrol. Jumlah anggota sampel adalah 41 peserta didik. Data diperoleh berdasarkan tes skor *pre-test* dan *post-test* keterampilan menulis bahasa Jerman. Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Reliabilitas menggunakan *alpha cronbach* ($r = 0,65$). Analisis data penelitian menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} (2,540) lebih besar dari t_{tabel} (2,022), pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan db sebesar 39. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang positif dan signifikan prestasi belajar keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA N 1 Jetis Bantul antara kelas yang diajar dengan menggunakan media permainan bahasa *Bild beschreiben* dan kelas yang diajar dengan menggunakan media konvensional. Nilai rata-rata peserta didik kelas eksperimen lebih besar 0,359 dari pada kelas kontrol dengan bobot keefektifan sebesar 9,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan bahasa *Bild beschreiben* lebih efektif daripada media konvensional.

Kata kunci: media permainan bahasa *Bild beschreiben*, menulis bahasa Jerman

Abstract

This study aimed to determine: (1) differences achievement in the learning of writing in German among the students of class XI SMA N 1 Jetis Bantul between the class

taught using "Bild beschreiben" language games and class taught using conventional media, (2) the effectiveness of "Bild beschreiben" language games in the learning of writing in German among the students of class XI SMA N 1 Jetis Bantul. This research is a quasi experimental. This research was conducted at SMA N 1 Jetis Bantul, the entire population in class XI Social students totaling 101 learners. The sampling technique using simple random sampling. Obtained from sampling XI IPS 1 as the experimental class and class XI IPS2 as an control class. The data obtained in the study of German language writing skills scores of students in the pre-test and post-test. The validity of the instrument using content validity and construct validity. Reliability is calculated with the formula Alpha Cronbach ($r = 0,65$). Analysis of the data in this study using t-test. Based on the results of t-test analysis of the data shows that $t_{obtained}$ (2,540) greater than t_{table} (2,022) with significance level $\alpha = 0.05$. This means that there is a positive and significant difference in learning achievement German writing skills between the class taught using "Bild beschreiben" language games and class taught using conventional media. The average value of the post-test experimental class was higher 0,359 than the average value of the post-test control class. The weight of the effectiveness of 9,6%, so it can be concluded that "Bild beschreiben" language games effective in the learning of writing in German.

Keywords: Bild beschreiben language games , writing skill in German

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada saat observasi lapangan terlihat bahwa peserta didik kurang memiliki minat yang besar dalam menulis bahasa Jerman. Mereka beralasan menulis itu sulit karena mereka tidak menguasai tata bahasa dan juga kurang menguasai kosa kata. Selain itu mereka sering membuat kesalahan, sehingga mereka enggan untuk melakukan kegiatan menulis lagi.

Dalam proses pembelajaran bahasa Jerman kelas XI SMA N 1 Jetis Bantul masih menggunakan media konvensional yang menyebabkan peserta didik pasif. Selain itu media yang kurang bervariasi juga mungkin merupakan faktor mengapa peserta didik mengalami kejenuhan, misalnya saja hanya menggunakan papan tulis, walaupun papan tulis merupakan media yang baik tetapi jika tidak ada variasi media lain tentu saja peserta didik akan merasa jenuh.

Media permainan bahasa sangat beragam, proses pembuatan tidak susah, dan juga biayanya murah. Dengan penggunaan media tersebut peserta didik akan lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bahasa dapat menarik perhatian peserta didik agar tertuju kepada materi yang akan disampaikan, selain itu media juga dapat merangsang peserta didik untuk dapat

belajar sehingga perhatian peserta didik dapat terpusat pada materi yang disampaikan. Materi yang disampaikan secara menarik akan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi tersebut.

Ada berbagai macam media permainan bahasa yang bisa diterapkan di sekolah untuk mengatasi masalah tersebut, dalam hal ini dipilih media permainan bahasa *Bild beschreiben*. Media ini merupakan media dengan menggunakan gambar sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media permainan bahasa ini dipakai karena selain belum pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman di SMA N 1 Jetis Bantul juga karena media ini diasumsikan efektif dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk keterampilan menulis.

Media permainan bahasa *Bild beschreiben* sangat mudah didapatkan, sehingga memudahkan guru dalam mempersiapkannya. Selain itu dengan media ini peserta didik dapat termotivasi karena penggunaan gambar yang merangsang imajinasi peserta didik untuk dapat mengungkapkan apa yang ada dalam gambar tersebut dalam bentuk tulisan. Penggunaan gambar berwarna dengan ditambah beberapa kata kunci tentang gambar tersebut akan memudahkan peserta didik untuk mengungkapkan tentang gambar tersebut.

KAJIAN TEORI

Hakikat Media Permainan Bahasa *Bild Beschreiben*

Sadiman (2008: 7) mengungkapkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa dalam proses belajar. Permainan menurut Nababan (1988: 181) adalah termasuk dalam kategori alat karena permainan tujuannya untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

Endah (2011: 143) mengungkapkan bahwa media permainan bahasa *Bild beschreiben* merupakan salah satu contoh permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa yang di dalamnya terdapat media. Media tersebut berupa gambar, dari segi penyampaiannya ada yang tanpa kata kunci, ada yang dengan

kata kunci, ada pula yang dengan beberapa pertanyaan mengenai gambar. Wright dkk (1994: 32) menjelaskan salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa adalah *describe and identifying picture*. *Describing picture is suitable for learning of writing skill*. Menjelaskan suatu gambar cocok digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis.

Langkah-langkah penerapan media permainan bahasa *Bild beschreiben* dalam keterampilan menulis bahasa Jerman adalah sebagai berikut. (1) Bentuk kelompok yang terdiri dari dua orang tiap kelompok. (2) Berikan kepada setiap kelompok gambar yang sama. (3) Beri kesempatan kepada setiap peserta didik untuk menanyakan gambar yang tidak mereka kenal. (4) Peserta didik mendiskusikan gambar tersebut dalam kelompok. (5) Peserta didik menceritakan secara lengkap tentang gambar dalam bentuk tertulis. (6) Guru bersama peserta didik mengoreksi pekerjaan mereka.

Hakikat Keterampilan Menulis

Menulis merupakan salah satu kegiatan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jerman. Menulis merupakan keterampilan produktif yang menuntut peserta didik untuk dapat mengungkapkan gagasannya dalam bentuk tulisan bahasa Jerman. Menulis menurut Dieter (1993: 885) adalah "*Zeichen auf Papier oder andere machen. Die Zahlen, buchstaben oder Wörter darstellen (mit Bleistift, mit Kugelschreiber, auf mit der Maschine, mit Tinte)*" yang artinya menulis merupakan bentuk lambang-lambang yang dibuat di atas kertas yang dapat berupa bilangan, ejaan, maupun kata-kata yang dituangkan dengan menggunakan alat-alat seperti pensil, pena, mesin, serta tinta. Menurut Akhadiah (1989: 13) menulis adalah suatu aktivitas bahasa yang menggunakan tulisan sebagai mediumnya. Kegiatan menulis termasuk dalam aspek berbahasa yang paling rumit. Tulisan terdiri atas rangkaian huruf yang bermakna dengan segala kelengkapan lambang tulisan seperti ejaan dan punctuation. Sebagai salah satu bentuk komunikasi verbal (bahasa), menulis juga dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan tulisan sebagai mediumnya.

Penilaian Keterampilan Menulis

Djiwandono (2011: 155) mengungkapkan bahwa tes menulis sama seperti berbicara, yaitu tes kemampuan bahasa yang bersifat aktif-produktif yang diselenggarakan dengan tujuan untuk mengukur tingkat penguasaan kemampuan mengungkapkan pikiran kepada orang lain. Penilaian keterampilan menulis bahasa Jerman menurut Dinsel dan Reimann (2000: 64) terdiri dari aspek *Berücksichtigung der Leitpunkte*, *kommunikative Gestaltung*, dan *formale Richtigkeit*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan eksperimen semu atau *quasi experiment*, yang terdiri dari dua variabel penelitian, yaitu media permainan bahasa *Bild beschreiben* sebagai variabel bebas dan keterampilan menulis bahasa Jerman sebagai variabel terikat. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *control group pre-test- post-test design*. Teknik pengambilan sampel dengan cara *simple random sampling*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Jetis Bantul. Proses pengambilan data dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2013 pada bulan Maret sampai dengan Juni 2014.

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS SMA N 1 Jetis Bantul, yang berjumlah 101 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *simple random sampling*, diperoleh kelas XI IPS 1 sebagai kelas Eksperimen, kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas uji coba instrumen.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dibagi dalam tiga tahap, yaitu tahap pra eksperimen, tahap eksperimen dan tahap pasca eksperimen. Pada tahap pra eksperimen yang dilakukan adalah menentukan kelas yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan teknik sampling acak sederhana atau *simple random sampling*. Kemudian Langkah yang kedua adalah tahap eksperimen. Tahap ini terdiri dari tiga tahap, yang pertama pemberian *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas tersebut, kemudian pemberian perlakuan kepada kelas eksperimen yaitu media permainan bahasa *Bild beschreiben* sedangkan kelas kontrol tetap diberikan pembelajaran menggunakan media konvensional, yang terakhir adalah pemberian *post-test*. kedua kelas mengetahui hasil perbedaannya. Tahap yang terakhir adalah pasca eksperimen yaitu menganalisis data yang ada dari tahap *pre-test* dan *post-test* menggunakan perhitungan secara statistik.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui tes pada *pre-* dan *post-test*. Sebelum melakukan tahap pertama, diadakan uji coba instrumen terhadap populasi penelitian di luar sampel. Setelah uji coba instrumen, kemudian data yang diperoleh, dianalisis dan menghasilkan nilai reliabilitas sebesar 0,810. Hal ini berarti instrumen tes dalam penelitian ini reliabel. Instrumen penelitian bersumber pada buku *Kontakte Deutsch 1* dan bahan ajar lainnya di kelas XI.

Teknik Analisis Data

Hasil perolehan data dianalisis dengan menggunakan uji-t. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Sebelum dilakukan pengujian uji-t, dilakukan pengujian persyaratan analisis berupa uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil data penelitian menunjukkan bahwa hasil skor terendah *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 6,00 dan *post-test* sebesar 9,50, sedangkan pada *pre-test* kelas kontrol sebesar 7,00 dan *post-test* sebesar 9,5. Skor tertinggi *pre-test* kelas eksperimen sebesar 10,50 dan *post-test* sebesar 13,5, sedangkan pada *pre-test* kelas kontrol sebesar 10,50 dan *post-test* sebesar 13,50. Rata-rata kelas eksperimen sebesar 10,071 lebih besar dibandingkan rata-rata kelas kontrol sebesar 9,712. Kemudian data ini dianalisis dengan menggunakan uji normalitas sebaran, uji homogenitas dan uji-t.

Tabel 1: Hasil Uji Normalitas Sebaran

Variabel	P	Kolmogorov-Smirnov (Z_{hitung})	Ket
<i>Pre-test</i> eksperimen	0,691	0,712	Normal
<i>Post-test</i> eksperimen	0,638	0,743	Normal
<i>Pre-test</i> kontrol	0,855	0,607	Normal
<i>Post-test</i> kontrol	0,183	1,094	Normal

Dari hasil uji normalitas variabel penelitian dapat diketahui bahwa semua variabel *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 pada ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal. Selain itu data dapat dikatakan normal apabila nilai Z_{hitung} lebih kecil dari Z_{tabel} . Nilai Z_{tabel} adalah 1,98, keseluruhan Z_{hitung} dari semua tes menunjukkan lebih kecil dari Z_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa data ini berdistribusi normal.

Tabel 2: Uji Homogenitas Variansi

Kelompok	Db	F_h	F_t	P	Keterangan
<i>Pre-test</i>	1:39	0,548	4,091	0,463	$F_h < F_t = \text{Homogen}$
<i>Post-test</i>	1:39	0,039	4,091	0,844	$F_h < F_t = \text{Homogen}$

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa untuk data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat diketahui nilai F_{hitung} (F_h) lebih

kecil dari F_{tabel} (F_t) dan nilai signifikansinya lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($p > 0,05$), yang berarti bahwa data *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok tersebut homogen, sehingga memenuhi persyaratan untuk dilakukan uji-t.

Tabel 3: Hasil Uji-t *Pre-test* Keterampilan Menulis Bahasa Jerman

Data	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	p	Keterangan
Eksperimen	8,45	0,266	2,022	0,792	$t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$
Kontrol	8,55				

Pada pengujian hipotesis uji-t *pre-test* kriteria diterima, apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , kemudian menghasilkan t_{hitung} 0,266 dan t_{tabel} 2,022 ($0,266 > 2,022$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4: Hasil Uji-t *Post-test* Keterampilan Membaca Bahasa Jerman

Sumber	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	P	Ket
Eksperimen	11,69	2,540	2,022	0,015	$t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ (signifikan)
Kontrol	10,87				

Pada pengujian hipotesis uji-t *post-test* kriteria diterima, apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , kemudian menghasilkan t_{hitung} 2,540 dan t_{tabel} 2,022 ($2,540 > 2,022$). Hal ini berarti kedua hipotesis diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar keterampilan menulis bahasa Jerman akhir (*post-test*) antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 5: Hasil Perhitungan Bobot Keefektifan

Kelas	Skor Rata-rata	Rata-rata	Gain Score	Bobot Keefektifan
<i>Pre-test</i> eksperimen	8,45	10,071	0,359	9,6%
<i>Post-test</i> eksperimen	11,69			
<i>Pre-test</i> kontrol	8,55	9,712		
<i>Post-test</i> kontrol	10,87			

Berdasarkan perhitungan diperoleh *gain score* nilai rata-rata *post-test* dan rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dikurangi kelas kontrol sebesar 0,359 lebih besar untuk kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil perhitungan bobot keefektifan sebesar 9,6%. Penggunaan media permainan bahasa *Bild beschreiben* pada

pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA N 1 Jetis Bantul lebih efektif daripada penggunaan media konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan statistik keterampilan menulis bahasa Jerman akhir (*post-test*) dengan menggunakan uji-t bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), maka hal ini berarti hipotesis alternatif (H_a) **diterima** dan dapat disimpulkan ada perbedaan prestasi belajar keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA N 1 Jetis antara kelas yang diajar dengan menggunakan media permainan bahasa *Bild beschreiben* dan kelas yang diajar menggunakan media konvensional.

Berdasarkan hasil perhitungan bobot keefektifan sebesar 9,6%, maka hipotesis alternatif (H_a) **diterima**, artinya penggunaan media permainan bahasa *Bild beschreiben* dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA N 1 Jetis Bantul lebih efektif daripada penggunaan media konvensional.

Pada implementasinya, pembelajaran dengan media permainan bahasa *Bild beschreiben* dapat diterapkan dengan cara guru menjelaskan materi pembelajaran. Media permainan bahasa *Bild beschreiben* memungkinkan peserta didik untuk dapat melakukan kegiatan menulis dengan cara yang menyenangkan. Media ini dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami suatu materi. Melalui media ini peserta didik dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi peserta didik. Dengan menggunakan media permainan bahasa *Bild beschreiben* berupa gambar membuat peserta didik akan lebih tertarik dengan materi yang disampaikan, sehingga mereka lebih memahami materi yang disampaikan. Selain itu penggunaan kata kunci yang ada dalam media permainan bahasa *Bild beschreiben* ini dapat digunakan oleh peserta untuk membantu membuat karangan sesuai dengan materi yang disampaikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik dengan menggunakan media permainan bahasa *Bild beschreiben* terbukti lebih efektif daripada menggunakan teknik pembelajaran konvensional dengan bobot keefektifan sebesar 9,6 %. Media permainan bahasa *Bild beschreiben* ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik. Peneliti lain juga dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai pertimbangan dan referensi apabila melakukan penelitian yang serupa maupun penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti. 1989. *Evaluasi dalam Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Dieter, Götz, dkk. 1993. *Langenschiedt Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Berlin & München: Langenscheidt Graphischer Großbetrieb Pößneck.
- Djiwandono, M Soenardi, 2011. *Tes Bahasa Pegangan bagi Pengajar*. Jakarta: Indeks
- Endah, Retno SM. 2011. *Spiel Macht Spaß*. No 08/Kontrak-Buku/H.34.12/PP/IV/2011.
- Nababan, Sri Utari Subyakto. 1988. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Dirjendikti.
- Reimann, Monika dan Sabine Dinsel. 2000. *Fit Zertifikat für Deutsch Studenten*. Germany: Max Hueber Verlag.
- Sadiman, Arief, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Wright, Andrew, dkk. 1994. *Games for Language Learning New Edition*. New York: Cambridge University Press.