

# Metode Permainan Pantomime dalam Penguasaan Kosakata Verba

Balqis Zahrani Fitri<sup>1</sup>, Syukur Saud<sup>2\*</sup>, SyarifahhFatimah<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: syukur.saud@unm.ac.id

ISSN : 2964-299x

**Abstract.** This research is a Quasi-Experimental research which the purpose is to describe the effectiveness of Pantomime game method on verb mastery of students of class X at SMA Negeri 10 Makassar. The population of this research is students of class X at SMAN 10 Makassar who study German (X IPA 6, X IPA 7, X IPA 8, and X IPS 3). The sample was selected using random sampling technique with total of 30 samples for each class, which is the experimental class (X IPS 3) and control class (X IPA 8). Verb mastery of the students are seen from the pre-test and post-test execution. The result of both tests for the experimental class has the average score of 56,3 for pre-test and 79,2 for post-test. The research data were processed using the paired T-test. The result of the t-test calculation showed that the score of Sig. (2-tailed) of pre-test and post-test of the experimental class is 0.000, which means the hypothesis is accepted and could be concluded that the application of Pantomime game method is effective on verb mastery

**Keywords:** *Effectiveness, Pantomime, Verb*

<https://ojs.unm.ac.id/academic>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## PENDAHULUAN

Manusia yang merupakan makhluk sosial butuh untuk memiliki interaksi dan komunikasi sosial dengan manusia lain dalam kehidupan bermasyarakat. Agar hal tersebut dapat dilakukan, manusia memerlukan bahasa. Bahasa merupakan unsur penting dalam berkomunikasi, karena pada prinsipnya bahasa memiliki fungsi untuk mengantarkan pesan yang ingin disampaikan dari penggunaannya terhadap orang lain. Hal itu sejalan dengan fungsi sebagai alat komunikasi yang merupakan salah satu fungsi bahasa.

Berbagai aspek dalam kehidupan saat ini telah berkembang, termasuk juga penggunaan bahasa seiring dengan berkembangnya komunikasi global. Pada era komunikasi global sekarang ini, bahasa asing menjadi suatu hal penting yang harus dikuasai. Memiliki kemampuan bahasa asing yang memadai dapat menjadi modal bagi seseorang untuk mengembangkan dirinya dalam pengetahuan dan komunikasi global. Namun keterampilan berbahasa seseorang tidak dapat berkembang tanpa melalui pembelajaran bahasa. Saat ini, sudah banyak sekolah yang telah memberikan siswanya pembelajaran bahasa asing di seluruh tingkatan sekolah, hingga Perguruan Tinggi.

Pengajaran bahasa asing pada umumnya adalah untuk memastikan agar pembelajar dapat berbahasa dengan baik dan benar, termasuk untuk berkomunikasi. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, pembelajar wajib untuk menguasai empat keterampilan berbahasa untuk dapat berkomunikasi, yaitu keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*) dan berbicara (*Sprechfertigkeit*), serta kemampuan membaca (*Leseverstehen*) dan menyimak (*Hörverstehen*). Untuk menguasai empat keterampilan berbahasa tersebut, diperlukan kemampuan lain seperti kemampuan tata bahasa dan penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata adalah penting, melihat semakin banyak dan luas kosakata yang pembelajar kuasai, maka kemampuan untuk berkomunikasi dan keterampilan berbahasanya akan semakin baik. (Alqahtani, 2015, h. 22). Arti dari pernyataan tersebut adalah pengetahuan kosakata memberikan kemungkinan penggunaan bahasa, serta, sebaliknya, penggunaan bahasa menjurus kepada sebuah peningkatan dalam pengetahuan kosakata.

Salah satu kelas kata yang terdapat dalam pembelajaran kosakata adalah kosakata verba atau kosakata kerja. Kosakata verba merupakan jenis atau kelas kata yang menyatakan tindakan atau perbuatan seperti aktivitas sehari-hari yang dilakukan oleh seseorang. Dengan mengenal kosakata verba terlebih dahulu, pembelajar dapat menyatakan kalimat-kalimat dasar seperti aktivitas sehari-hari.

Sebagai langkah awal dalam mempelajari bahasa asing, pembelajar harus mempelajari dan menghafal kosakata baru. Karena diharuskan mempelajari kosakata bahasa asing yang baru, pembelajar mengalami kesulitan. Pengajar bahasa harus dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi pembelajarnya dalam pembelajaran kosakata dengan metode-metode pembelajaran yang menarik, namun tetap sesuai dengan pembelajar dan juga tujuan pembelajaran.

Berangkat melalui hasil observasi awal yang dilakukan melalui wawancara bersama guru bahasa Jerman SMAN 10 Makassar, didapati bahwa siswa kelas X di SMAN 10 Makassar mengalami kendala berupa kurangnya motivasi belajar dalam

belajar bahasa Jerman yang merupakan mata pelajaran minat sesuai dengan ketentuan sekolah. Selain itu, jam belajar yang sedikit, yaitu hanya satu kali pertemuan dalam seminggu, mengakibatkan kendala juga dalam penguasaan kosakata yang akhirnya menyebabkan kendala dalam pembelajaran kompetensi berbahasa lainnya.

Metode permainan *Pantomime* digunakan sebagai metode pembelajaran pada penelitian ini untuk melihat penguasaan kosakata verba siswa SMAN 10 Makassar. *Pantomime* atau Pantomim merupakan salah satu alat komunikasi non-verbal dan dapat dipahami sebagai sebuah pertunjukan seni yang melibatkan penggunaan gerakan seluruh tubuh serta ekspresi wajah.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai penggunaan metode permainan pantomim dalam peningkatan kemampuan berbahasa. Pada penelitian di SMAN 4 Malang pada siswa kelas sepuluh untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa mengalami peningkatan. Selain itu, penelitian yang dilakukan di SMKN 3 Bandung menjadi bukti bahwa penggunaan metode permainan pantomim efektif untuk pembelajaran bahasa dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa. Terdapat juga penelitian yang menyatakan bahwa dengan menggunakan metode permainan pantomim dalam pembelajaran dapat meningkatkan fokus siswa serta membantu siswa untuk menyediakan materi kosakata yang menarik sehingga memberi dampak bagi pembelajaran kosakata siswa.

### **Pengertian Kosakata**

Sebagai bagian dari bahasa, kosakata dapat diartikan sebagai himpunan kata dalam leksikon suatu bahasa. Pendapat Tschirner (2010) mengenai kosakata dapat dimaknai bahwa kosakata merupakan total dari semua kata dalam sebuah bahasa atau seseorang di waktu spesifik. Nurjannah (2016) mendefinisikan kosakata sebagai perbendaharaan kata atau kumpulan kata dari suatu bahasa. Selanjutnya, Neuman & Dweyer (2009) mendefinisikan kosakata sebagai kata-kata yang diperlukan untuk dapat menjalin komunikasi secara efektif, baik itu kosakata ekspresif (berbicara), maupun kosakata reseptif (menyimak).

Berdasarkan gagasan-gagasan di atas, didapatkan kesimpulan bahwa kosakata merupakan himpunan seluruh kata dalam sebuah bahasa atau seseorang yang harus diketahui untuk berkomunikasi secara efektif.

### **Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa**

Pembelajaran bahasa tidak lepas dari salah satu bagiannya yang penting, yaitu kosakata. Berkembangnya kosakata seseorang melalui proses apapun, seperti proses pembelajaran bahasa maupun melalui pengembangan kemampuan berbahasa, sangatlah penting (Kurniawati dan Karsana, 2020, h.387). Kurniawati dan Karsana (2020) menjelaskan bahwa perbendaharaan kosakata yang luas akan lebih memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengemukakan pendapat, ide, pikiran, dan perasaan kepada orang lain yang kemudian dapat dilihat juga pada empat kompetensi berbahasa lainnya, yakni kemampuan membaca serta menyimak, dan keterampilan berbicara, juga menulis.

Kosakata merupakan hal yang esensial dikarenakan (1) pemahaman makna sebuah kata seseorang akan meningkatkan kemampuannya, (2) kata-kata merupakan sarana dalam berkomunikasi. Dengan menguasai kosakata akan menghasilkan perkembangan kemampuan berbahasa, baik itu kemampuan membaca serta menyimak, dan keterampilan berbicara, juga menulis, dan (3) saat siswa mengembangkan kosakata mereka, bagian lain dari diri siswa tersebut seperti kemampuan akademik, kepercayaan diri, serta kompetensinya akan mengalami peningkatan juga (Kurniawati dan Karsana, 2020, h. 387).

Dalam pengetahuan kosakata dideskripsikan tiga tingkatan pengetahuan makna kosakata yang dimiliki pembelajar bahasa, yaitu *unknown*, *acquainted*, dan *established* (Ratminingsih, 2017, h. 170). *Unknown* artinya kata sama sekali baru dan tidak dikenal maknanya oleh pembelajar bahasa. *Acquainted* artinya pembelajar bahasa sudah dapat mengenal kata dan memiliki pemahaman umum terhadap maknanya. Sedangkan *established* artinya sebuah kata dikenali dengan baik oleh pembelajar bahasa, baik makna sebuah kata ataupun penggunaan kata tersebut dengan baik dan benar.

### Kosakata Verba

Kosakata verba atau kata kerja adalah kelas kata yang menandai tingkah laku atau perbuatan seseorang. Menurut Engel (2015), kata kerja adalah jenis kata yang menunjukkan peristiwa. Imo (2016) juga menyatakan pendapatnya mengenai verba yang dapat diartikan bahwa dari sifat paling penting dari kata kerja adalah kata kerja dalam bahasa Jerman adalah satu-satunya kata yang dapat dikonjugasikan.

Dalam bahasa Jerman, verba dikonjugasikan berdasarkan bentuk personal (*Personalform*), salah satunya adalah konjugasi berdasarkan bentuk orang (*Person*) dan Numerus (*Singular-Plural*) (Imo, 2016, h. 37).

#### a) *Person* dan *Numerus*

Kata kerja atau verba yang dikonjugasikan berdasarkan kata ganti orang atau *Person* sesuai dengan *Numerus*nya terbagi atas:

- 1) Orang pertama tunggal (1. *Person Singular*), yaitu saya (*ich*).
- 2) Orang pertama jamak (1. *Person Plural*), yaitu kami (*uns*).
- 3) Orang kedua tunggal (2. *Person Singular*), yaitu kamu (*du*) atau Anda (*Sie*).
- 4) Orang kedua jamak (2. *Person Plural*), yaitu kalian (*ihr*).
- 5) Orang ketiga tunggal (3. *Person Singular*), yaitu dia (laki-laki), dia (perempuan), dan dia (benda) (*er, sie, es*).
- 6) Orang ketiga jamak (3. *Person Plural*), yaitu mereka (*sie*).

| Person    | Verben |        |       |
|-----------|--------|--------|-------|
|           | machen | lernen | essen |
| ich       | mache  | lerne  | esse  |
| du        | machst | lernst | isst  |
| er/sie/es | macht  | lernt  | isst  |
| wir       | machen | machen | essen |
| ihr       | macht  | lernt  | esst  |
| Sie/sie   | machen | lernen | essen |

Selain dikonjugasikan berdasarkan *Personalform*, verba dalam bahasa Jerman juga memiliki jenis yang terbagi menjadi dua, yaitu kosakata kerja kuat (*starke Verben*) dan kosakata kerja lemah (*schwache Verben*).

#### 1) Kata Kerja Kuat (*starke Verben*)

Kata kerja kuat atau *starke Verben* biasa juga disebut dengan kosakata kerja tidak beraturan atau *unregelmäßige Verben*. Menurut Darjat (2008), kata kerja kuat adalah kata kerja yang memiliki konjugasi yang tidak teratur. Menurut Nurfadlia et al. (2021), konjugasi *starke Verben* pada umumnya akan merubah vokal pada *Stamm* (kata dasar) dalam bentuk *Präsens*, yang hanya berpengaruh pada subjek orang kedua tunggal (*du*) dan subjek orang ketiga tunggal '*er/sie/es*'. Contoh dari *starke Verben* adalah sebagai berikut:

- *Rudi isst das Brot heute morgen.* (Rudi makan roti pagi ini.)
- *die Lehrerin spricht Deutsch.* (Guru berbicara bahasa Jerman.)
- *Meine Schwester und ich gehen in die Schule.* (Saudara perempuan saya dan saya pergi ke sekolah.)

#### 2) Kata Kerja Lemah (*schwache Verben*)

Kata kerja lemah atau *schwache Verben* biasa juga dikenal dengan jenis kata beraturan atau *regelmäßige Verben*. Nurfadlia et al. (2021) menyatakan bahwa *schwache Verben* diartikan sebagai kata kerja yang *Stamm* atau kata dasarnya tidak mengalami perubahan pada bentuk konjugasinya. Dinyatakan juga bahwa penambahan akhiran pada *Stamm* sebuah kata kerja bergantung berdasarkan subjek kalimat. Contoh dari *schwache Verben* adalah sebagai berikut:

- *Ich lerne gern Mathe.* (Saya suka belajar matematika)
- *Das Pullover kostet 14 Euro.* (Pullover itu seharga 14 euro.)
- *Ihr fragt den Lehrer.* (Mereka bertanya kepada guru.)

### Pengertian Metode Pembelajaran

Kata "Metode" dalam bahasa Yunani merupakan gabungan dari kata "metha", yang memiliki arti "melalui", dan "hodos" artinya "cara, jalan, alat atau gaya". Sedangkan pembelajaran menurut Ilyas & Syahid (2018) merupakan sebuah mekanisme yang seorang pendidik lakukan sehingga peserta didik mampu melaksanakan proses belajar di manapun, kapanpun, dan dengan apapun peserta didik tersebut belajar. Berdasarkan konsep tersebut, dapat diartikan bahwa yang maksud dari metode pembelajaran adalah cara dalam proses belajar yang telah ditentukan oleh pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Maesaroh (2013) berpendapat mengenai metode pembelajaran, yaitu suatu alat yang dipergunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, Sani (2019) mendefinisikan metode pembelajaran sebagai tahapan pelaksanaan dari strategi pembelajaran yang dipilih agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Amri (2013) menyatakan bahwa metode belajar mengajar dapat dimaknai sebagai cara-cara penyampaian atau penanaman pengetahuan kepada peserta didik dengan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Melihat beberapa pendapat terkait metode pembelajaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah alat yang

digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang disusun dan menyampaikan materi pembelajaran kepada subjek didik, atau dalam bagian ini adalah siswa, agar mampu mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan.

### **Prinsip Penentuan Metode Pembelajaran**

Dalam pembelajaran, memilih metode pembelajaran yang cocok akan memberikan pengaruh terhadap berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Dengan menggunakan metode yang cocok dalam suatu pembelajaran, maka akan lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Suprihatiningrum (2017), terdapat 6 prinsip dalam menentukan metode pembelajaran yang merupakan sebagai berikut :

#### 1) Prinsip Tujuan dan Motivasi Belajar

Sebagai unsur utama dalam pembelajaran, tujuan harus diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran karena metode tersebut akan digunakan dalam mencapai pada tujuan yang telah ditentukan. Selain melihat tujuan pembelajaran, motivasi belajar siswa juga perlu diperhatikan. Tidak hanya didapat dari diri siswa, namun motivasi tersebut juga didapat dari luar diri siswa seperti metode pembelajaran.

#### 2) Prinsip Kematangan dan Perbedaan Individual

Dalam sebuah kelas, tentunya seluruh siswa di dalamnya mempunyai gaya belajar yang beragam. Maka dari itu, perlu untuk memilih metode pembelajaran yang paling efektif bagi individual siswa yang berbeda-beda dan juga tingkat kematangan siswa secara psikologis dan fisiologis.

#### 3) Prinsip Penyediaan Peluang dan Pengalaman Praktis

Berdasarkan paradigma *student centered*, guru diharuskan untuk mampu menciptakan peluang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas agar siswa dapat memperoleh makna dari pembelajaran yang didapat melalui pengalaman belajar tersebut.

#### 4) Integrasi Pemahaman dan Pengalaman

Dengan mengetahui pemahaman sebelumnya (*prior knowledge*) serta pengalaman belajar milik siswa, pendidik atau guru dapat menentukan sejauh mana kemampuan siswa sebagai tolok ukur pemilihan metode pembelajaran.

#### 5) Prinsip Fungsional

Jika sebuah hal memiliki makna dan manfaat, maka hal tersebut dapat dikatakan sebagai pembelajaran. Maka dari itu, dengan memilih metode yang cocok, makna dan manfaat belajar akan sampai dengan baik kepada siswa.

#### 6) Prinsip Menggembirakan

Pembelajaran yang membosankan serta menjemukan akan membuat siswa tegang dan tertekan. Penggunaan metode pembelajaran yang cocok mampu

menjadikan atmosfer belajar di dalam kelas menjadi menyenangkan yang kemudian akan turut menentukan keberhasilan dalam belajar.

### **Kegunaan Metode Pembelajaran**

Tak ada kegiatan belajar mengajar manapun yang tidak melaksanakan penerapan metode pembelajaran. Ilyas & Syahid (2018) menyatakan bahwa metode memiliki guna untuk menyampaikan suatu niatan kepada objek sasaran dengan langkah yang paling cocok dengan kemampuan objek tersebut. Dalam pembelajaran, metode berguna untuk mengantarkan materi pembelajaran karena dengan begitu dapat lebih memberikan siswa kemudahan dalam mengerti hal yang diutarakan oleh pendidik.

Terdapat kaitan yang erat antara metode pembelajaran dengan prestasi belajar siswa. Guna memperbaiki dan meningkatkan *output* belajar siswa di sekolah dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat oleh guru (Nasution, 2017, h. 10). Dengan kata lain, penerapan metode pembelajaran yang sesuai mampu membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Didasari oleh beberapa pendapat yang telah disebutkan, kesimpulan yang dapat ditarik yaitu bahwa metode pembelajaran berguna untuk memudahkan penyampaian dan penerimaan materi pembelajaran serta memungkinkan untuk menjadi faktor dalam perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa.

### **Jenis-Jenis Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran dapat dipergunakan sebagai variasi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, terdapat berbagai jenis metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa. Sani (2013) menjabarkan beberapa jenis metode pembelajaran sebagai berikut.

#### 1) Metode Simulasi

Metode simulasi merupakan metode yang menggunakan situasi atau keadaan tiruan yang tidak dapat direpresentasikan secara realistis dalam situasi nyata. Contohnya adalah pergerakan bulan dan bumi, keadaan perang, dan sebagainya.

#### 2) Metode Teman Sebaya (*Peer Tutoring*)

Istilah *peer tutoring* atau tutor teman sebaya merupakan metode di mana siswa yang memiliki pengetahuan lebih mengenai suatu materi pembelajaran membantu siswa yang lain dengan membimbing atau mengarahkannya dalam pembelajaran secara berkelompok dengan harapan siswa lebih aktif melalui diskusi dengan satu sama lain dalam pembelajaran.

#### 3) Metode *Brainstorming*

Metode curah pendapat atau biasa juga disebut sebagai metode *brainstorming* adalah metode yang mengumpulkan gagasan dari sebagian besar sebuah kelompok orang dalam waktu yang singkat untuk membantu proses berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah.

#### 4) Metode *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* adalah salah satu metode di mana dalam pembelajaran siswa difokuskan untuk menyelesaikan persoalan atau pertanyaan yang terkait dengan proyek yang terdiri atas pemecahan masalah, pengambilan keputusan, keterampilan untuk melaksanakan investigasi serta membuat karya.

#### 5) Metode Peta Pikiran

*Mind Mapping* atau peta pikiran merupakan satu di antara metode pembelajaran yang diterapkan untuk melatih kemampuan siswa dengan menggambarkan isi (*content*) materi melalui pemetaan pikiran dengan menggunakan kata kunci serta gambar.

#### 6) Metode Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*)

Metode *problem solving* merupakan metode di mana guru memberikan kasus atau permasalahan kepada siswa untuk diselesaikan sehingga siswa mampu untuk berpikir kreatif dalam menghadapi dan memecahkan masalah.

#### 7) Metode Permainan

Metode permainan merupakan metode yang melibatkan siswa dalam permainan sebagai bentuk simulasi dalam pembelajaran. Contoh permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah:

- a) *Talking Stick* atau *Talking Doll*
- b) *Beach Ball*
- c) Lingkaran Kecil Lingkaran Besar
- d) Tari Bambu
- e) Keliling Kelompok
- f) Pantomim

Dari beberapa jenis metode yang telah disebutkan, metode pembelajaran yang diterapkan untuk penelitian ini yaitu metode permainan pantomim.

#### **Hakikat Pantomime**

Pantomim atau *Pantomime* dalam bahasa Jerman merupakan jenis seni teater yang menggunakan gerakan tubuh dan ekspresi wajah dalam peragaannya. *Pantomime* paling sering diterjemahkan sebagai "peniru segalanya". Kata ini berakar pada tradisi teatral, dan secara khusus berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*panto*", yang memiliki arti "semua", serta "*mimos*", yang memiliki arti pemain "yang tidak berbicara" yang mengambil semua peran dalam sebuah drama dan memerankannya dengan mengandalkan topeng, alat peraga, dan gerakan ritmis (Żywicznyński et al., 2018, h. 308).

Arbib (2012) mendefinisikan pantomim sebagai sesuatu yang melibatkan pengungkapan situasi, objek, tindakan, karakter, atau emosi yang hanya menggunakan gerak tubuh dan gerakan lainnya, namun tidak menggunakan kata-kata. Sejalan dengan pendapat tersebut, Brown et al. (2019) menyatakan bahwa pantomim mengacu pada isyarat ikonik yang dilakukan untuk tujuan komunikatif



tanpa adanya ucapan. Teori gestural tentang asal usul bahasa mengklaim bahwa tahap pantomim mendahului ucapan sebagai bentuk awal komunikasi referensial.

Pantomim sebagai bahasa gerak tubuh. Sebelum suara manusia berkembang, gerak tubuh disajikan tidak hanya untuk berkomunikasi tetapi untuk membantu dalam pengembangan suara vokal (Żywicznyński et al., 2018). Walaupun begitu, pantomim dikecualikan dari analisis isyarat-bahasa karena dianggap berbeda dari gerakan *co-speech* yang bergantung pada hubungan temporalnya dengan ucapan untuk makna kontekstual tertentu (Marentette et al., 2020).

Dari beberapa gagasan mengenai *Pantomime* yang tertulis, dapat diambil kesimpulan bahwa pantomim adalah sebuah alat komunikasi yang menekankan penggunaan gerakan tubuh sebagai intisari tanpa menggunakan ucapan atau kata-kata untuk menyampaikan pesan, serta merupakan alat komunikasi sebelum suara manusia berkembang, namun bukan merupakan bagian dari gerakan *co-speech*.

### ***Pantomime* dalam Pembelajaran Bahasa**

Satu dari metode permainan yang memungkinkan untuk membantu penguasaan kosakata siswa adalah metode permainan *Pantomime*. Raharja (2015) mengemukakan bahwa *Pantomime* sebagai bagian dari drama dapat menjadi teknik pelengkap yang digunakan guru dalam memvariasikan cara pengajaran bahasa asing. Selain itu Ia menambahkan bahwa melalui penerapan pantomim, siswa dapat terdorong untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hal itu disebabkan karena orang yang memperagakan *Pantomime* biasanya kian mendramatisir setiap gerakan dan ekspresi wajah sehingga terlihat lucu.

Dengan mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran, siswa juga dapat menjadi lebih kreatif. Dengan bermain pantomim, siswa dapat secara kreatif menciptakan suatu gerakan dan siswa memperagakan dengan gerakan yang lebih bervariasi dan dapat mengeluarkan ide melalui berbagai gerakan yang ingin siswa lakukan (Pratiwi, 2014 h. 2). Menurut Mujib & Rahmawati (2011), pelaksanaan variasi kegiatan belajar yang lebih banyak dilakukan ketika seluruh siswa telah dapat menerka gerakan, sehingga siswa lebih terlatih untuk mengemukakan ungkapan atau gagasan lebih panjang dari yang pertama hingga seterusnya.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai *Pantomime* dalam pembelajaran bahasa di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode permainan *pantomime* dapat menjadi variasi pembelajaran bahasa yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan memacu kreativitas siswa sehingga siswa berlatih lebih banyak untuk pembelajaran.

### **Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan *Pantomime***

Setiap metode pembelajaran, termasuk metode permainan *Pantomime*, tidak terlepas dari kekurangan dan kelebihan dalam penggunaannya pada pembelajaran. Adapun kelebihan metode permainan *Pantomime* adalah sebagai berikut:

- 1) Metode permainan *Pantomime* melibatkan siswa dalam sebagian besar proses secara aktif, artinya dengan menggunakan metode permainan *Pantomime* siswa dapat terdorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 2) Penerapan metode permainan dalam pembelajaran mampu membuat kegiatan belajar lebih menarik dan tidak monoton, serta memberi dampak yang mampu

meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran jadi lebih menyenangkan.

- 3) Keharusan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran akan memberikan tantangan yang menumbuhkan rasa percaya diri dalam memahami materi ajar (Sani, 2019).

Tidak hanya memiliki kelebihan, namun metode permainan *Pantomime* juga memiliki kelemahan, antara lain adalah:

- 1) Jika pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode ini dilakukan tanpa persiapan yang kurang, maka pembelajaran dapat terlepas dari tujuan yang telah ditetapkan karena siswa akan lebih fokus pada bermain (Sani, 2019).
- 2) Apabila guru tidak paham mengenai langkah-langkah pelaksanaan metode ini, maka akan mengacaukan berlangsungnya permainan (Febrisma, 2013, h. 113).

### **Langkah-Langkah Penerapan Metode Permainan *Pantomime* dalam Pembelajaran Kosakata**

*Pantomime* merupakan salah satu jenis permainan yang dapat dijadikan metode pembelajaran bahasa. Adapun langkah-langkah penggunaan metode permainan, yaitu:

- 1) Tahap Persiapan : Guru memberi penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, serta peraturan selama berjalannya pembelajaran.
- 2) Tahap Pelaksanaan : Pada bagian berikut terdapat tiga tahapan yang harus dilakukan yaitu:
  - a) Tahap Pembukaan : guru menjelaskan bagaimana proses permainan dengan memberi contoh peragaan *Pantomime*, kemudian meminta perwakilan siswa untuk mencontohkannya kembali, dan membentuk siswa ke dalam kelompok kecil.
  - b) Tahap Pelaksanaan : Dalam bagian ini siswa bermain mengacu pada peraturan permainan yang telah dijelaskan. Perwakilan siswa dari setiap kelompok memperagakan gerakan *Pantomime* kosakata yang guru berikan kepada kelompoknya, kemudian siswa lain di dalam kelas menebak kosakata dari gerakan *Pantomime* yang diperagakan di depan kelas, baik itu berbicara secara langsung ataupun dengan mengisi lembar soal yang diberikan oleh guru.
  - c) Tahap Penutupan : Guru bersama dengan siswa melakukan evaluasi mengenai pembelajaran dengan metode yang telah dilakukan. Setelah melakukan evaluasi, guru memberikan motivasi ataupun *reward* kepada siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan metode *Pantomime* dengan baik.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen untuk memahami dampak dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang dilaksanakan secara terencana pada suatu kondisi tertentu. Desain penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian eksperimen semu atau *Quasi Experimental Design* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group*. Adapun pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Hasil perhitungan dari penelitian ini kemudian diterapkan untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan tujuan penelitian.

Sekolah yang menjadi tempat penelitian adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 10 Makassar. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran (TA) 2022/2023. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 10 Makassar yang mendapatkan pembelajaran bahasa Jerman, yaitu kelas X MIPA VI, MIPA VII, MIPA VIII, dan IPS III dengan total siswa 160 orang. Teknik *Simple Random Sampling* diterapkan guna mengambil sampel pada penelitian ini. Dalam penelitian ini yang merupakan sampel adalah kelas X IPA VI yang jumlah siswa sebanyak 30 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS III dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Yang menjadi variabel bebas (X) merupakan metode permainan *Pantomime*, sedangkan yang menjadi variabel terikat (Y) merupakan penguasaan kosakata verba. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen semu atau *Quasi Experimental Design* yang merupakan penelitian yang menguji variabel bebas dan terikat, serta perlakuan yang diberikan kepada sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bentuk desain penelitian eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Nonequivalent Control Group*.

Data penelitian ini dikumpulkan dengan teknik wawancara, yang dilakukan dengan para guru bahas Jerman SMAN 10 Makassar, dan juga pemberian tes, yang terbagi atas dua yaitu *pre-test* atau tes awal serta *post-test* atau tes akhir.

Pada penelitian ini, analisis statistik inferensial dikenakan dalam menganalisis penelitian untuk melaksanakan uji hipotesis penelitian dengan mengenakan uji-T berpasangan. Sebelum menguji hipotesis, normalitas dan homogenitas data diperiksa mengenakan uji Kolmogorov Smirnov untuk uji normalitas dan uji Bartlett untuk uji homogenitas, serta dilakukan penghitungan untuk menemukan rata-rata atau *mean*, simpangan baku, dan varian. Seluruh data penelitian diuji dan dianalisis dengan bantuan *software* SPSS ver. 24.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dari nilai *pre-test*, yang dilaksanakan di awal pembelajaran atau sebelum diberikan tindakan berupa metode permainan *Pantomime* bagi kelas eksperimen, dan *post-test*, yang dilaksanakan di akhir pembelajaran atau setelah diberikan tindakan, yang diberikan kepada siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan jumlah masing-masing kelas sebanyak 30 sampel. Dengan bantuan *software* SPSS ver. 24, data diuji dan dianalisis secara statistik.

Setelah pelaksanaan *pre-test* didapatkan hasil bahwa rata-rata nilai untuk kelas eksperimen (X IPS 3) adalah 56,3 dengan nilai terendah adalah 47 dan nilai tertinggi adalah 69, sedangkan untuk kelas kontrol (X IPA 8) rata-rata nilai adalah 57,96 dengan nilai terendah adalah 41 dan nilai tertinggi adalah 82. Sedangkan untuk pelaksanaan *post-test* didapatkan hasil rata-rata nilai untuk kelas eksperimen (X IPS 3) adalah sebesar 79,2 dengan nilai terendah adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 87, sedangkan untuk kelas kontrol (X IPA 8) rata-rata nilai adalah 71,33 dengan nilai terendah adalah 64 dan nilai tertinggi adalah 77.

Hasil uji normalitas pada nilai *pre-test* kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,200 dan nilai signifikansi *post-test* kelas eksperimen sebesar 0,093, sedangkan nilai signifikansi *pre-test* kelas kontrol adalah 0,200 dan *post-test* kelas kontrol nilai signifikansinya adalah 0,185. Dari hasil tersebut menunjukkan seluruh nilai signifikansi berada pada nilai lebih dari 0,05, yang berarti seluruh data *pre-test* dan *post-test* memenuhi syarat untuk dapat dinyatakan berdistribusi dengan normal.

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *based on mean* untuk *pre-test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada nilai 0,778. Nilai signifikansi tersebut berada pada nilai lebih dari 0,05, yang berarti data nilai tes memiliki varians yang sama atau homogen.

Setelah dilaksanakan uji normalitas dan homogenitas, tahap terakhir adalah melakukan uji hipotesis untuk membuktikan ditolak atau diterimanya hipotesis penelitian. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Sig. (*2-tailed*) dari *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah 0.000, di mana nilai signifikansi tersebut berada pada nilai kurang dari 0,05, yang berarti hipotesis diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan *Pantomime* efektif dalam penguasaan kosakata verba siswa.

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan sewaktu pelaksanaan pembelajaran bahasa Jerman di SMAN 10 Makassar yang dilaksanakan sebanyak 1 kali dalam sepekan dengan durasi 2 x 40 menit untuk setiap pertemuan, dengan total 4 pertemuan. Pembelajaran bahasa Jerman di SMAN 10 Makassar masih lebih banyak menerapkan pembelajaran konvensional, di mana guru lebih banyak menjelaskan di kelas, sehingga penerapan metode permainan *Pantomime* merupakan hal baru terutama bagi siswa yang memiliki keterlibatan secara aktif dalam pembelajaran, karena pembelajaran bahasa Jerman di SMAN 10 Makassar tidak pernah menggunakan metode ini sebelumnya.

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan penerapan metode permainan *Pantomime*, peneliti terlebih dahulu menjelaskan pokok pembahasan untuk pembelajaran, yaitu mengenai kosakata verba, dikarenakan berdasarkan hasil *pre-test*, didapati bahwa siswa belum memahami kosakata verba atau kata kerja dengan baik. Selain menjelaskan pokok bahasan, peneliti juga menjelaskan mengenai metode permainan *Pantomime* serta memberikan contoh peragaan *Pantomime*, namun tetap melibatkan siswa secara aktif dengan meminta perwakilan dari siswa untuk mencontohkan kembali peragaan *Pantomime* dan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberi tanggapan.

Penerapan metode permainan *Pantomime* dilaksanakan secara berkelompok. Oleh karena itu, siswa dibentuk ke dalam kelompok-kelompok kecil yang kemudian setiap kelompok siswa diharuskan untuk berdiskusi mengenai gerakan *Pantomime* dari kosakata verba yang telah dibagikan oleh peneliti kepada setiap kelompok untuk diperagakan.

Setelah tiap-tiap kelompok berdiskusi, perwakilan kelompok yang terdiri dari dua hingga tiga orang maju ke depan kelas untuk memperagakan gerakan *Pantomime* dari kosakata verba yang telah didiskusikan bersama kelompoknya. Sementara itu, kelompok lain yang tidak memperagakan *Pantomime* diharuskan

untuk menebak kosakata yang di pantomimkan. Hasil dari tebakan kosakata verba dari setiap kelompok akan dikalkulasikan pada akhir pertemuan untuk menentukan kelompok mana yang paling banyak menebak kosakata verba yang kemudian diberikan hadiah atau *reward* kepada kelompok tersebut, sama halnya dengan kelompok yang gerakannya paling banyak ditebak akan diberikan *reward* atau hadiah.

Seluruh proses pembelajaran menjadikan siswa terlibat secara aktif, baik itu selama penerapan metode permainan *Pantomime* atau tidak, serta pembelajaran dan permainan *Pantomime* dilaksanakan secara komunikatif dan juga siswa banyak dipantik untuk bertanya atau memberikan penjelasan ulang oleh peneliti yang menjadikan siswa lebih berani untuk bertanya dan juga mengemukakan pendapat atau gagasannya.

Hasil dari penerapan metode permainan *Pantomime* mengharuskan siswa untuk berpikir kreatif, baik itu mengenai gerakan *Pantomime* dari sebuah kosakata verba untuk diperagakan ataupun saat menebak gerakan *Pantomime* dari sebuah kosakata verba yang sedang diperagakan. Oleh karena itu, selain siswa menjadi lebih mampu untuk berpikir secara kreatif, gerak motorik siswa juga lebih terlatih, terkhususnya untuk berekspresi atau berkomunikasi.

Hasil ini didukung oleh pernyataan Raharja (2015), yang dapat disimpulkan bahwa *Pantomime* dapat menjadi teknik pelengkap yang digunakan guru dalam memvariasikan cara pengajaran bahasa asing, di mana dapat mendorong siswa untuk terlibat lebih banyak dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan *Pantomime* efektif dalam penguasaan kosakata verba siswa kelas X SMAN 10 Makassar. Keefektifan penerapan metode tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis, di mana nilai Sig. (2-tailed) dari nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen berada pada nilai 0.000, yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat, yaitu nilai signifikansi berada di bawah 0.005, untuk dinyatakan bahwa  $H_0$  diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, M. (2015). The Importance of Vocabulary in Language Learning and How To Be Taught. *International Journal of Teaching and Education*, Vol. III (3), 21-34. DOI: [10.20472/TE.2015.3.3.002](https://doi.org/10.20472/TE.2015.3.3.002)
- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakakarya.
- Arbib, M. A. (2012). *How the Brain Got Language*. Newyork: Oxford University Press.
- Brown, S., Mittermaier, E., Khaer, T., & Arnold, P. (2019). How Pantomime Works: Implications for Theories of Language Origin. *Frontiers in Communication*, Vol. 4 Article 9, 1-17. DOI: [10.3389/fcomm.2019.00009](https://doi.org/10.3389/fcomm.2019.00009).
- Darjat. (2008). *Siapapun Bisa Bahasa Jerman*. Yogyakarta: ANDI.
- Engel, U. (2015). *Deutsch Grammatik*. Heidelberg: Julius Groos Verlag.

- Febrisma, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan (PTK Kelas DV di SLB Kartini Batam). *JUPEKHU: Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 2(2)
- Ilyas, H. M. & Syahid, A. (2018). Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru. *Jurnal Al-Aulia*, 4(1), 58-85.
- Imo, W. (2016). *Grammatik: Eine Einführung*. Berlin: Springer.
- Kurniawati, W. & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 386-399. DOI: 10.26499/rnh.v9i2.2977.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150-168.
- Marentette, P., Furman, R., Suvanto, M. E., Nicoladis, E. (2020). Pantomime (Not Silent Gesture) in Multimodal Communication: Evidence From Children's Narratives. *Frontiers Psychology*, Vol. 11, 1-9. DOI: 10.3389/fpsyg.2020.575952.
- Mujib, F. & Rahmawati, N. (2011). *Metode Permainan-Pemainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9-16.
- Neuman, S. & Dwyer, J. (2009). Missing in Action: Vocabulary Instruction in Pre-K. *The Reading Teacher*, 62(5), 384-392. DOI: 10.1598/RT.62.5.2.
- Nurfadlia, A., Al-Ilmul, S. F., Achmad, A. K. (2021). Analisis Kesalahan Konjugasi Dalam Karangan Sederhana Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE: Journal of Language and Literature*, 2 (1), h. 19-31.
- Nurjannah. (2016). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II Sdn 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(8), 290-313.
- Pratiwi, A. (2014). Pengaruh Metode Bermain Pantomim Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di TK Pertiwi Randulanang II Jatinom Klaten Tahun Ajaran 2013/2014. *Naskah Publikasi Ilmiah*. Surakarta: Univeristas Muhammadiyah Surakarta.
- Raharja, E. S. (2015). The Use of Pantomime Video in Teaching Narrative Paragraph Writing. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(3). 1-10.
- Ratminingsih, N. M. (2017). *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sani, A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sani, A. R. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Press.
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tschirner, E. (2010). *Deutsch als Fremdsprache: Ein internationales Handbuch* (pp.245-263). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Żywicznyński, P., Waciewicz, S., & Sibierska, M. (2018). Defining Pantomime for Language Evolution Research. *Topoi* 37, h. 307–318.