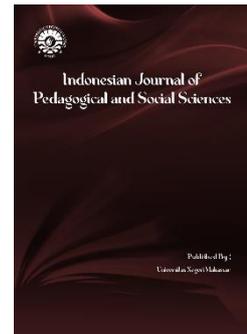


Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman

Ludgardis¹, Burhanuddin^{2*}, Misnawaty Usman³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia^{1,2,3}

Email: burhanuddin@unm.ac.id



Abstract. The purpose of this study was to obtain data and information about the effectiveness of Snakes and Ladders learning media in increasing the German vocabulary of class XI students of SMA Negeri 2 Komodo. This type of research is an experimental quantitative research model using a Pre-Experimental design in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The population of this research is the students of class XI SMA Negeri 2 Komodo. The sample is 1 class, namely class XI Language and Culture which consists of 30 students. The sample of this study was selected using a total sampling technique. The data were collected using a test, while the research data were analyzed descriptively and inferentially with the t-test. The results of data analysis showed that the value of tcount was 79.31 ttable 2.002 at a significant level of 0.05. The results of this study indicate that Snakes and Ladders learning media in improving German Vocabulary of class XI students of SMA Negeri 2 Komodo is effective.

Keywords: Effectiveness, Snakes and Ladders Media, German Vocabulary



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

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terjadi begitu pesat seiring dengan perkembangan zaman. Dengan berbagai media yang canggih sekarang pertukaran informasi lebih mudah. Informasi dengan cepat tersebar dan diterima dengan berbagai bahasa.

Bahasa merupakan kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi. Pada dasarnya belajar bahasa adalah belajar komunikasi. Dalam hal ini, belajar bahasa menekankan pada empat aspek keterampilan berbahasa, yakni: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Seiring perkembangan zaman pengajaran sudah banyak dipelajari Indonesia mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu bahasa asing yang dipelajari di SMA adalah bahasa Jerman. Dalam proses belajar mengajar, bahasa Jerman terdapat empat kompetensi berbahasa yaitu, menyimak (*Hören*) berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*). Dari keempat aspek tersebut didukung oleh dua aspek lain yaitu kosakata (*Wortschatz*) dan tata bahasa (*Grammatik*).

Penguasaan kosakata sesuai dengan kurikulum tahun 2013 dijelaskan bahwa kompetensi pembelajaran bahasa Jerman, siswa mampu menguasai kosakata bahasa Jerman dan memahami pelajaran bahasa Jerman, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa, kalimat dengan huruf, ejaan, dan tanda baca serta susunan atau struktur yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Komodo, diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan menguasai kosakata bahasa Jerman dalam mengerjakan tugas-tugas, ulangan harian, dan ujian semester masih di bawah standar (KKM) yang ditentukan yaitu 76. Hal tersebut terjadi karena adanya hambatan-hambatan yang dihadapi siswa dalam belajar, diantaranya kurangnya pembendaharaan kosakata yang dimiliki siswa, minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Hasil penelitian sebelumnya, Ayudiany (2016) tentang Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman, memperoleh hasil uji-t independen terhadap data hasil pre-test dan post-test, yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,02 > 1,699$) dengan taraf signifikansi 0,05. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Despriani (2016) tentang Pengaruh Penggunaan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMA Giki 2 Surabaya memperoleh hasil pembelajaran $t_o = 22,7$ dan $d_b = 66$.

Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni medium yang berarti perantara atau pengantar. Jadi media, dapat diartikan sebagai alat perantara. Media menurut Sadiman, dkk (2006:6), adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Trianto (2010:11) mengatakan media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran dan materi yang disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Pendapat di atas senada dengan pendapat Arsyad (2013:3) mengemukakan media sebagai perantara yang digunakan pengguna untuk menyampaikan pendapat kepada penerima yang dituju.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau sebagai perantara saluran komunikasi antar pemberi pesan dengan yang menerima pesan. Media dalam pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Miarso (2004:392) mengatakan media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan pesan serta mendorong kemauan dan merangsang pikiran pembelajar agar mendorong terjadinya proses belajar. Lebih lanjut media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Senada dengan pendapat diatas Basri, Waspopo dan Sumami, (2013:38-39) dijelaskan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan melalui proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran dan minat pebelajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat atau wadah untuk menyampaikan pesan informasi yang berupa materi pelajaran secara efektif sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dari peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Belajar dan pembelajaran adalah hal tidak dapat dipisahkan, sebagaimana diungkapkan oleh Menurut Slameto (2010:2) bahwa pengertian belajar secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Syaifuddin (2008) bahwa pembelajaran adalah usaha mengorganisi lingkungan belajar sehingga memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media dan sumber belajar tertentu yang akan mendukung pembelajaran itu nantinya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa

untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Media *Ular Tangga*. Beberapa penelitian sebelumnya terkait penggunaan media dikemukakan oleh Hayani, R., & Sari, F. P. (2010); Despriani, R. (2016); Fauzi, R. Wahyu, S., & Nana, R. (2016) bahwa media *Ular Tangga* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Asing, salah satunya bahasa Perancis .

Adapun pengertian media *Ular Tangga* menurut Syahrial (2016) merupakan pengembangan dari permainan Ular Tangga yang diadopsi dan dimodifikasi. Selain itu, melalui permainan Ular Tangga dapat membuat anak untuk bekerjasama serta melatih anak untuk bertindak sportif (Zuhdi, 2010:192). Media permainan ular tangga dalam kaitannya pembelajaran bahasa Jerman dapat digunakan untuk penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara yang dapat melatih percakapan (Suhartat, H. R., 2016; Saputri, A., 2018).

Selain itu, langkah-langkah menggunakan Media Ular Tangga dalam pembelajaran menurut Endah (2011:69) adalah Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, menjelaskan aturan permainan, memberikan dadu dan pion pada setiap kelompok. Permainan dimulai dan pemain pertama dari setiap kelompok melempar dadunya. Selanjutnya pemain melangkah dengan jumlah sesuai dengan titik yang terdapat pada dadu. Pemain menjawab perintah sesuai yang ada pada kotak dimana pion berdiri. Kini gantian pemain kedua dari setiap kelompok yang melempar dadu dan melakukan seperti pada pemain pertama. Pemain dilanjutkan oleh para pemain selanjutnya dengan cara yang sama seperti pemain sebelumnya. Jika pemain tidak dapat menjawab tugas dengan baik maka harus Kembali pada kotak semula. Pemain yang pertama sampai di garis akhir menjadi pemenang permainan.

Adapun kelebihan penggunaan media *Ular Tangga* menurut Selviana, dkk dalam, (Melsi 2015:12) yaitu: melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar, melatih kerjasama tim peserta didik, media Ular Tangga ini merupakan cara yang efektif untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan sebelumnya, memotivasi para siswa, dan media ini sangat disenangi karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full *color*.

Adapun kekurangan penggunaan media *Ular Tangga* menurut Selviana, dkk dalam (Melsi 2015:12) yakni membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran, penggunaan media ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa, kurangnya pemahaman aturan permainan dapat menimbulkan kericuhan. Dan bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan bermain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Ular Tangga* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar dan tidak membuat siswa jenuh. Namun penggunaannya media pembelajaran ini tidak

untuk setiap pembelajaran, melainkan perlu dirancang pada waktu dan topik pokok bahasan tertentu.

Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2007:97) mengemukakan kosakata adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

Sejalan dengan pendapat di atas Rastuti dan Puji (2009:3) "kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan yang dimiliki seseorang pembaca atau penulis, kata-kata yang digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu. Selain itu Scholl (2007:4) menyatakan bahwa "*als Wortschatz bezeichnet maan die Gesamtheit der Worter, Die Jemanden anwenden kann*". Artinya kosakata menunjukkan keseluruhan kata-kata suatu bahasa yang dapat digunakan oleh seseorang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan keseluruhan kata-kata atau perbendaharaan kata suatu bahasa dan memiliki nilai dan konsep.

METODE PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variable, yaitu variable bebas (X) dan variable terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Ular Tangga* sedangkan variabel terikat adalah penguasaan kosakata Bahasa Jerman.

Penelitian ini merupakan penelitian model *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One group Pretest-Posttest Design*, yang mana penelitian ini belum merupakan eksperimen sungguhan, karena masih terdapat variabel luar ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen. Desain penelitian ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Komodo. Sampel dalam penelitian adalah satu kelas XI Bahasa dan Budaya yang terdiri dari 30 orang, dipilih menggunakan teknik *total sampling*.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes tertulis kosakata Bahasa Jerman berbentuk pilihan ganda dan mencocokkan gambar. Pemberian tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan eksperimen disebut (*posttest*). *Pretest* diberikan pada kelas Eksperimen (sebelum diberi treatment). Setelah pembelajaran kosakata Bahasa Jerman dengan media pembelajaran *Ular Tangga* (treatment). Pada tahap akhir, peneliti memberi *posttest*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis statistic deskriptif untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan tabel z-score dan chi-kuadrat. Sebelum menentukan uji normalitas data maupun uji hipotesis terlebih dahulu tentukan nilai rata-rata (mean), simpangan baku, dan varian.

HASIL PEMBAHASAN

Penelitian ini, diperoleh hasil pemilihan sampel melalui teknik *total sampling* dengan pengambilan semua populasi digunakan sebagai sampel yaitu kelas XI Bahasa dan Budaya yang berjumlah 30 siswa, yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa ada kelas kontrol. Pembelajaran dilakukan masing-masing 4 pertemuan.

Sebelum dilakukan pembelajaran, terlebih dahulu diadakan *pre-test*, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal penguasaan kosakata siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Memeroleh nilai rata-rata (mean) *pre-test* kelas adalah 76,13 termasuk kategori cukup. Kemudian siswa diberikan treatment/ perlakuan pembelajaran dengan media pembelajaran *Ular Tangga*. Setelah melakukan proses pembelajaran, selanjutnya siswa diberikan *post-test* untuk mengukur kembali kemampuan siswa. Dari hasil *post-test* memperoleh nilai rata-rata (mean) 84,9 termasuk kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan kosakata Bahasa Jerman siswa mengalami perubahan setelah diberikan treatment.

Setelah dilakukan analisis statistik deskriptif, selanjutnya dilakukan analisis inferensial yaitu dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dimaksud untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas pada *pre-test* menunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki chi-kuadrat hitung lebih kecil dari chi-kuadrat tabel, yakni $X^2_{hitung} (7,24) \leq X^2_{tabel} (11,07)$. Dengan demikian distribusi data *pre-test* dinyatakan normal (taraf signifikan 0,05). Kemudian dilakukan uji normalitas pada *post-test* menunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki chi-kuadrat hitung lebih kecil dari chi-kuadrat tabel, yakni $X^2_{hitung} (-45,3) \leq X^2_{tabel} (11,07)$. Dengan demikian distribusi data *post-test* dinyatakan normal (taraf signifikan 0,05). Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan meningkatkan kosakata bahasa Jerman sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *Ular Tangga* pada hasil *post-test*. Uji-t dilakukan untuk mencari hasil akhir penelitian ini. Hasil dari nilai t_{hitung} dalam penelitian ini adalah 71,48 dan t_{tabel} adalah 2,002. Setelah dikonsultasikan dengan t-tabel (t_{tabel}) pada taraf signifikan (0,05) df 58 sebesar 2,002 maka dapat disimpulkan bahwa t-hitung (t_{hitung}) lebih besar dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05. Dengan demikian H_0 yang menyatakan media pembelajaran *Ular Tangga* tidak efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Jerman **ditolak**. Konsekuensi dari penolakan H_0 , maka H_1 dalam penelitian ini menyatakan media pembelajaran *Ular Tangga* efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Jerman **diterima**.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ular Tangga* dalam meningkatkan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa dan Budaya SMA Negeri 2 Komodo dinyatakan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada IV, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ular Tangga* dalam meningkatkan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa dan Budaya SMA Negeri 2 Komodo efektif. Peningkatan tersebut dapat dilihat nilai rata-rata siswa dari 76,13 setelah diberikan treatment ke 84,7.

Media pembelajaran Ular Tangga dalam meningkatkan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 2 Komodo dinyatakan efektif, dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t terhadap nilai post-test siswa, yakni hasil analisis uji-t yaitu, $t_{hitung} = 71,48 > t_{tabel} = 2,002$ pada taraf signifikan 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ayudiany, F. (2016). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Pasundan 1 Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia
- Basri, H., Waspodod., dan Sri, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Computer Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Despriani, R. (2016). Pengaruh Penggunaan Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mndarin Siswa Kelas XI SMA Giki 2 Surabaya. *Jurnal Mandarin Unesa Universitas Negeri Surabaya*.
- Endah, R. (2011). Penggunaan Media Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII A SMP Negeri 2 Mlati Sleman Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. *Skripsi Universitas Sanata Dharma*
- Fauzi R, Sri Wahyu, dan Nana Rahayu. (2016). Keefektifan Permainan Sugoroku (Ular Tangga) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa SMK Kansai Pekanbaru). *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. Universitas Riau.
- Hayani, R., & Sari, F. Putri. (2020). Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Perancis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Perancis*
- Melsi, A. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rastuti M & Hesti G Puji. (2009). *Ragam Kata Bahasa Indonesia*. Surabaya: Jepepres
- Sadiman A. S. dkk. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Saputri, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran permainan "Schlangen und Leiter Der Konjunktionen" berbasis digital pada matakuliah Struktur und Wortschatz III. *Journal DaFlna-Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 2(2), 278-29
- Scholl, S. (2007). *Führt der Einsatz der Wortschatzkiste im Sprachunterricht Norderstadt*. Germany: GRIN Verlag.
- Selviana, N. H. (2020). *Media Pembelajaran Kosakata*. Parepare: Yayasan Biharul Ulum Maarif.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjianto dan Hadidi, A. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kasaim Blane.
- Suhartat, H. R. (2016). Improving The German Speaking Skill German of The Grade XC Students at SMAN 1 Prambanan Klaten Through Snake and Ladder Technique. *Bahasa Jerman-Theodisca Lingua*, 5(1), 139-149.
- Syahrial. (2016). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syaifuddin I. (2008). *Materi Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Samawa.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Zuhdi, U. dkk. (2010). Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Vocabulary) pada Mahasiswa S-1 PGSD. *Jurnal Pendidikan Wacana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vo:06.