

DESAIN PERANGKAT PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN (WORTSCHATZ) BERDASARKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS-GAMES-TOURNAMENTS (TGT) DI SMA NEGERI KOTA MAKASSAR

Misnawaty Usman

Jurusan Pendidikan Bahasa Asing/Prodi Pendidikan Bahasa Jerman

Email: misnawatyusman@yahoo.co.id

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk mendesain perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (Wortschatz) berdasarkan model pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “bagaimana mendesain perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (Wortschatz) yang valid, praktis, dan efektif berdasarkan model pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT)?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dan gambaran tentang: a) deskripsi perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (Wortschatz) yang valid, praktis, dan efektif yang akan diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman pada siswa SMA Negeri di kota Makassar. b) keefektifan pembelajaran kosakata bahasa Jerman (Wortschatz) berdasarkan model pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT). Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 11 Makassar. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar keterlaksanaan perangkat, angket dan tes. Kualitas perangkat pembelajaran ditinjau dari tiga aspek, yaitu; validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Pengembangan perangkat pembelajaran ini mengikuti prosedur modifikasi pengembangan perangkat pembelajaran 4-D Thiagarajan (Simmel dan Semmel (Thiagarajan, 1974) yang meliputi empat tahap, yaitu: (1) tahap pendefinisian (Define), (2) tahap perancangan (Design), (3) tahap pengembangan (Develop), dan (4) tahap penyebaran (Dessiminate). Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (Wortschatz) berdasarkan model pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT) ini telah valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi dan analisis data uji coba menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (Wortschatz) berdasarkan model pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT) yang terdiri dari : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (3,86), Buku Ajar (3,58), Lembar Kerja Siswa (3,78), dan Buku Pegangan Guru (3,84). Kriteria kepraktisan keterlaksanaan pada setiap perangkat pembelajaran karena secara keseluruhan terlaksana dengan baik. Uji keefektifan perangkat pembelajaran menggunakan rumus uji-t dan hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_h (10,128) > t_t (2,002)$ dengan taraf alpha (α) 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT) efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran, Kosakata Bahasa Jerman, Model Pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT).

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Data pengguna bahasa Jerman yang ditulis oleh Ammon (1991) menunjukkan bahwa bahasa Jerman termasuk salah satu bahasa yang banyak penggunaannya di dunia, sebanyak 120 juta penutur di dunia yang berbahasa Jerman dan sekitar 20 juta orang di seluruh dunia mempelajari bahasa Jerman. Bahasa Jerman merupakan bahasa ibu bagi sebagian besar masyarakat Eropa, tidak hanya di negara Jerman tetapi juga di Austria, Swiss, Luxemburg, dan Lichtenstein. Hal tersebut menempatkan bahasa Jerman diantara delapan bahasa paling umum dipakai di dunia dengan persentase 1,39% dari populasi dunia.

Berdasarkan hal ini, di Indonesia bahasa Jerman telah terpilih sebagai salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah menengah atas (SMA),

Sekolah Menengah Kejuruan dan Madrasa Aliyah (MA), dan fokus pengajaran bahasa Jerman ditempatkan pada komunikasi. Penguasaan bahasa Jerman mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, yakni menyimak (*Hörverstehen*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Leseverstehen*) dan menulis (*Schreibfertigkeit*). Keempat keterampilan bahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Selain keempat aspek tersebut, terdapat dua kemampuan yakni penguasaan kosakata (*Wortschatz*) dan tata bahasa (*Strukturen/Grammatik*). Hal tersebut sesuai dengan standar isi dan standar kompetensi mata pelajaran bahasa Jerman di SMA, SMK dan MA.

Tujuan pengajaran bahasa Jerman di SMA dan sederajat adalah agar peserta didik terampil berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis, atau

peserta didik terampil dalam hal menyimak, berbicara, membaca, dan menulis karena bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang untuk berinteraksi menyampaikan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan kepada manusia lainnya baik dalam situasi formal maupun situasi non formal. Untuk bisa melakukan hal itu seseorang harus memiliki penguasaan kosakata karena dengan penguasaan kosakata yang cukup seseorang mampu berkomunikasi secara lisan ataupun tulisan dengan baik. Sebaliknya, tanpa memiliki perbendaharaan kosakata yang memadai, seseorang tidak bisa berkomunikasi dengan baik.

Komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung efektif, baik antara guru dengan peserta didik maupun diantara para peserta didik sendiri sebab mekanismenya memungkinkan para peserta didik terbiasa mengemukakan pendapat secara argumentatif dan mengkaji dirinya, apakah yang telah diketahuinya itu benar atau tidak. Hal-hal penting yang perlu diperhatikan saat proses informasi untuk komunikasi dalam pembelajaran, antara lain: (1) hal yang akan disampaikan sampai kepada penerima tanpa ada pembiasan isi (*subject=outcome*), (2) hal yang akan disampaikan setingkat dengan kemampuan siswa dalam menelaah (tingkat intelegensi siswa, pengalaman-pengalaman yang pernah diperoleh), (3) siswa terikat secara aktif dalam proses belajar dengan cara menghubungkan apa yang mereka dapat sebelumnya dengan hal baru yang akan disampaikan, (4) siswa diminta menunjukkan kemajuan sehingga pencapaiannya dapat dianalisis, umpan balik mendapat respon sehingga terlihat jelas sukses dalam usahanya, dan (5) siswa diberi waktu luang yang cukup untuk berlatih dengan kondisi beragam untuk meyakinkan proses retensi dan tranfer yang sedang terjadi.

Dari hasil observasi di beberapa SMA Negeri di kota Makassar seperti: SMA Negeri 1 Makassar, SMA Negeri 2 Makassar, SMA Negeri 10 Makassar, dan SMA Negeri 11 Makassar, banyak peserta didik (70-80%) yang mengalami kesulitan belajar bahasa Jerman. Kurangnya penguasaan kosakata merupakan faktor salah satu yang menyebabkan peserta didik kurang menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut. Hal ini dapat dilihat ketika peserta didik diminta untuk mengerjakan soal latihan, mereka langsung membuka kamus, ini menunjukkan lemahnya penguasaan kosakata peserta didik. Termasuk pada saat mereka diajak berkomunikasi dalam bahasa Jerman, mereka masih mengalami kesulitan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tingkat dasar.

Penguasaan kosakata merupakan hal terpenting untuk mempelajari berbagai keterampilan berbahasa. Dengan banyaknya penguasaan kosakata, maka semakin mudah penguasaan keterampilan berbahasa. Penguasaan kosakata memberikan kontribusi yang

sangat besar dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Dengan kata lain, penguasaan kosakata yang baik akan memudahkan siswa dalam proses belajar bahasa Jerman dan sebaliknya jika penguasaan kosakata terbatas, maka akan berdampak pada kurangnya kemampuan berbahasa Jerman siswa.

Pada kenyataannya, keterampilan berbahasa Jerman di SMA masih belum memuaskan. Peserta didik merasa kesulitan dalam menguasai keterampilan bahasa Jerman yang baru mereka pelajari di SMA, sehingga menyebabkan peserta didik merasa takut salah apabila diminta mengungkapkan ide-ide atau gagasan baik secara lisan ataupun tulisan dengan menggunakan bahasa Jerman, karena keterbatasan kosakata yang mereka kuasai. Untuk dapat menguasai keempat keterampilan tersebut dengan baik, tentunya peserta didik harus menguasai kosakata yang memadai. Penguasaan kosakata merupakan dasar kuat untuk penguasaan tingkat lanjutannya. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Jadi, semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang semakin besar kemungkinan terampil dalam menggunakan bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, pengetahuan kosakata sangat penting untuk dikuasai karena pengetahuan kosakata merupakan dasar bagi keterampilan berbahasa yang lain.

B. Permasalahan

Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah “bagaimana mendesain perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) yang valid, praktis, dan efektif berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT)?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) dengan berdasar pada model pembelajaran *Times-Games-Tournament* (TGT).

II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Desain Perangkat Pembelajaran

Desain pembelajaran merupakan hal yang penting bagi seorang guru dalam melaksanakan tugasnya dalam proses pembelajaran. Guru memiliki tugas mengajar (mengelola pembelajaran) untuk menyusun perencanaan pengajaran dengan baik dan terencana. Adanya pemahaman dari seorang guru mengenai desain pembelajaran diharapkan guru mampu mengaaplikasikannya dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat memperbaiki kualitas dan mutu pendidikan.

Istilah pengembangan sistem instruksional (*instructional system development*) dan desain instruksional (*instructional design*) sering dianggap

sama atau tidak dapat dibedakan secara tegas dalam penggunaannya, meskipun menurut arti katanya (Harjanto, 2008:95) secara harfiah ada perbedaan antara kata “desain” dan “pengembangan”. Kata “desain” berarti membuat sketsa atau pola/*outline*/ragangan, atau rencana pendahuluan, sedangkan kata “pengembangan” membuat tumbuh secara teratur untuk menjadikan sesuatu lebih besar, lebih baik, lebih efektif dan sebagainya.

Desain bermakna adanya keseluruhan, struktur, kerangka atau *outline*, dan urutan atau sistematika kegiatan (Gagnon dan Collay, 2001). Selain itu, kata desain juga dapat diartikan sebagai proses perencanaan yang sistematika yang dilakukan sebelum tindakan pengembangan atau pelaksanaan sebuah kegiatan (Smith dan Ragan, 1993). Desain bermakna adanya keseluruhan, struktur, kerangka atau *outline*, dan urutan atau sistematika kegiatan (Gagnon dan Collay, 2001). Selain itu, kata desain juga dapat diartikan sebagai proses perencanaan yang sistematika yang dilakukan sebelum tindakan pengembangan atau pelaksanaan sebuah kegiatan (Smith dan Ragan, 1993:4).

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang melibatkan banyak komponen dalam kehidupan bermasyarakat. Sebagaimana dikemukakan oleh Sanjaya (2012:51) “Pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa yang melibatkan berbagai komponen”. Senada dengan pendapat tersebut, Chalil dan Latuconsina (2008:1) “Pembelajaran adalah interaksi antara individu dengan kelompok, dalam hal ini guru selaku individu berinteraksi dengan sekelompok peserta didik”. Hubungannya dengan interaksi Schelle dkk., (2010:14) menambahkan “*Unterricht ist ein Interaktionsgeschehen, in dem es um einen bestimmten Gegenstand geht, über den der eine unterrichtet und der andere unterrichtet wird*”. Artinya, pembelajaran merupakan suatu interaksi yang di dalamnya membahas sebuah tema tertentu yang memicu seseorang saling mengajar satu sama lain.

Crawford (2004:116) mendefinisikan desain pembelajaran sebagai “the distinct systematic process through which evolves a superior instructional product...as delineated through an instructional design model”. Maksudnya, desain pembelajaran adalah proses yang sistematis yang menghasilkan suatu produk pembelajaran... melalui model desain pembelajaran.

Sedangkan desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang (Reigeluth, 2012). Desain pembelajaran juga diartikan sebagai proses merumuskan tujuan, strategi, teknik, dan media.

B. Klasifikasi Kosakata Bahasa Jerman (*Wortschatz*)

Istilah kosakata dalam bahasa Indonesia sejajar dengan istilah perbendaharaan kata atau leksikon. Membicarakan kosakata berarti membicarakan suatu bidang bahasa yang disebut leksikon atau ilmu kosakata. Leksikologi atau ilmu kosakata adalah ilmu yang mempelajari seluk beluk kata. Kosakata merupakan suatu kata baik pasif maupun aktif yang digunakan dalam suatu bahasa dan memiliki makna tertentu sesuai dengan aturan kaidah-kaidah tertentu.

Penguasaan kosakata pada dasarnya adalah kemampuan menggunakan kosakata, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Penguasaan kosakata terdiri dari penguasaan yang bersifat reseptif (menerima) yakni bilamana seseorang memahami kosakata melalui kegiatan membaca dan menyimak, dan produktif (menghasilkan) ketika seseorang dapat menggunakan kosakata dalam bentuk ujaran dan tulisan.

Rastuti (2009:3) berpendapat bahwa kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan yang dimiliki seorang pembicara atau penulis, kata-kata yang digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu, seperti ekonomi, sosial, pendidikan atau fisika. Selanjutnya, menurut Tarigan (2011:3) kosakata adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Selanjutnya Djiwandono (2008:126) mengatakan bahwa: “Kosakata adalah perbendaharaan kata-kata dalam berbagai bentuknya yang meliputi: kata-kata lepas atau tanpa imbuhan, dan kata-kata yang merupakan gabungan dari kata-kata yang sama atau berbeda, masing-masing dengan artinya sendiri”.

Scholl (2007:271) mengatakan bahwa: “*Als wortschatz bezeichnet man die Gesamtheit der Wörter einer Sprache; Gesamtheit der Wörter, die jemanden anwenden kann*”. Artinya, kosakata menunjukkan keseluruhan kata-kata suatu bahasa; keseluruhan kata-kata yang dapat digunakan oleh seseorang. Drowdowski (2003:1454) memberikan batasan istilah sebagai berikut: “*Wortschatz ist 1) gesamtheit der Wörter einer Sprache; 2) ein einzelner Verfügt: Aktiven (vom Sprecher, Schreiber, tatsächliche Verwender) passiven (vom Hörer, Leser, Verstandener, aber nicht Verwender)*”. Maksud dari pernyataan tersebut adalah: 1) kosakata adalah keseluruhan kata dalam suatu bahasa; 2) kosakata adalah semua kata yang tersedia baik kosakata aktif maupun kosakata pasif yang digunakan oleh pembicara dan pendengar.

Berbicara tentang penguasaan bahasa sangatlah bergantung pada penguasaan kosakata, karena penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek dalam kemampuan berbahasa. Tarigan (2011:2) berpendapat bahwa “kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya”. Semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, semakin besar kemungkinannya untuk

terampil berbahasa atau dengan kata lain terampil tidaknya seseorang menggunakan bahasa dapat dilihat dari kosakata yang digunakannya. Hal senada diungkapkan oleh Silahidin (1991:1) bahwa: “penguasaan kosakata memegang peranan penting dalam kegiatan berbahasa lisan maupun tulisan”. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah kumpulan kata yang dimiliki ataupun digunakan seseorang dalam berbahasa untuk menyampaikan ide, gagasan dan perasaan baik sebagai pembicara, pendengar, penulis, maupun sebagai pembaca.

C. Jenis-jenis kata dalam bahasa Jerman

Ada beberapa jenis kata dalam bahasa Jerman menurut Hidayat (2007: 14) antara lain: *Verb* (kata kerja), *Nomen* (kata benda), *Adjektif* (kata sifat), *Adverbia* (kata keterangan), *Präpositionen* (kata depan), *Konjunktion* (kata penghubung).

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Perangkat pembelajaran yang dirancang terdiri dari: a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), b) Bahan Ajar (BA) yang dirancang berdasarkan tahapan-tahapan dalam pengembangan model pembelajaran TGT, c) Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Buku Pegangan Guru (BPG). Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yang bersifat deskriptif analisis, sedangkan jenis penelitiannya termasuk jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengacu pada model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel (Thiagarajan, 1974) yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*).

Untuk mengetahui dampak penggunaan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*wortschatz*) berdasarkan model pembelajaran TGT dirancang dalam bentuk eksperimen untuk membandingkan pencapaian kompetensi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*wortschatz*) berdasarkan model pembelajaran TGT dan pembelajaran bahasa Jerman yang diajar dengan pembelajaran yang biasa digunakan guru (konvensional) dengan menggunakan rancangan eksperimen sebagai berikut:

Kelompok A	E ₁	T ₁	O ₁
Kelompok B	E ₂	T ₂	O ₂

Rancangan Penelitian Eksperimen
“Randomized group design”

Keterangan:

E₁ = kelompok eksperimen

E₂ = kelompok kontrol

T₁ = perlakuan kelompok eksperimen (pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis model komunikasi SMCR Berlo)

T₂ = perlakuan kelompok kontrol (pembelajaran konvensional)

O₁ = observasi kelompok eksperimen

O₂ = observasi kelompok kontrol

B. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 11 Makassar. Penelitian ini bersifat eksperimental maka kelas dipilih secara random dari 10 kelas XI yang ada di SMA Negeri 11 Makassar dan kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas IPA 2 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan teknik random.

C. Variabel yang Diselidiki

Variabel utama yang diteliti dalam penelitian ini adalah variabel respons guru dan siswa dalam menggunakan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*wortschatz*) berdasarkan model pembelajaran TGT.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) perangkat tes, 2) Lembar Observasi Aktivitas Guru, 3) Lembar Observasi Aktivitas Siswa, 4) Angket Respon Guru, 5) Angket Respon Siswa.

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh berdasarkan model yang dikembangkan oleh peneliti, bertujuan untuk menganalisis keefektifan model. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk merevisi perangkat pembelajaran dari draf awal hingga draf akhir dengan menganalisis: data validasi pakar, aktivitas siswa, kemampuan guru mengelola pembelajaran, keterlaksanaan perangkat pembelajaran, dan penguasaan siswa terhadap materi ajar.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

1. Hasil Analisis Awal Akhir (*Front-end analysis*)

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 11 Makassar tentang kegiatan pembelajaran bahasa Jerman di sekolah tersebut, diperoleh informasi bahwa guru menerapkan pembelajaran bahasa Jerman dengan metode ceramah dan pemberian tugas, kurangnya buku-buku materi pelajaran bahasa Jerman baik yang bersifat buku wajib

maupun buku penunjang, minimnya pemahaman tentang metode-metode pembelajaran bahasa yang *up to date* dan relevan dengan materi ajar, kurangnya media inovatif serta masih langkanya penerapan model-model pembelajaran yang baik sehingga interaksi dalam proses pembelajaran bahasa Jerman khususnya dalam pembelajaran kosakata tidak berjalan secara maksimal. Pada kondisi lain, kosakata bahasa Jerman siswa masih kurang, kondisi ini tampak buruk pada pencapaian hasil belajar bahasa Jerman siswa khususnya dalam penguasaan kosakata deskripsi bahasa Jerman.

2. Hasil Analisis Siswa

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas XI Program IPA 1 SMA Negeri 11 Makassar tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang dipilih secara random dari kelas. Pada bagian ini, yang ditelaah adalah: latar belakang pengetahuan siswa, bahasa yang digunakan dan tingkat perkembangan kognitif siswa. Hasil telaah menunjukkan bahwa siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 11 Makassar mempelajari materi *die Kleidung* yang merupakan prasyarat untuk mempelajari materi tersebut di SMA. Walaupun demikian, guru masih perlu mengingatkan kembali materi tersebut di awal pertemuan. Bahasa yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran adalah bahasa Indonesia dan bahasa Jerman.

3. Hasil Analisis Materi

Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi-materi utama yang dipelajari siswa, selanjutnya materi tersebut disusun secara hierarkis. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah materi "*die Kleidung*" sesuai dengan standar isi.

B. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan merancang prototipe perangkat pembelajaran. Hasil pada tahap perancangan (*design*) berupa empat buah perangkat pembelajaran, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (*Lehrniskizze*), Buku Ajar (*Lehrnsbuch*), Buku Latihan Siswa (*Übungsbuch*), Buku Pegangan Guru (*Lehrhandbuch*). Perangkat pembelajaran berupa RPP, Buku Ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Buku Pegangan Guru yang dihasilkan dirancang berdasarkan model pembelajaran TGT.

C. Hasil Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap lanjutan dari tahap pendefinisian dan tahap perancangan dan merupakan tahapan ketiga dari model 4-D (Four-D Models). Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah direvisi dan layak untuk diujicobakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah: validasi ahli dan praktisi, simulasi dan uji keterbacaan perangkat.

D. Hasil Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Perangkat yang dihasilkan pada tahap akhir pengembangan, selanjutnya disebar atau disosialisasikan secara terbatas pada guru bahasa Jerman dan siswa SMA Negeri 11 Makassar. Dari hasil penyebaran diperoleh beberapa saran dan digunakan untuk merevisi draft awal menjadi draft final sebagai pengembangan akhir perangkat.

Deskripsi Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Pengamatan terhadap kemampuan guru mengelola pembelajaran menggunakan instrumen lembar observasi pengelolaan pembelajaran. Penilaian pengamatan dilakukan oleh satu orang pengamat terhadap kemampuan guru mengelola pembelajaran kosakata bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT). Prosedur yang ditempuh adalah pengamat mengamati guru dalam mengelola pembelajaran dan memberikan penilaian sesuai dengan skor penilaian yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil analisis data, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) berada pada kategori baik. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan berkembang dengan sangat baik. Guru mulai bisa mengaplikasikan hal-hal yang terkandung dalam model

Deskripsi Hasil Respon Siswa

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data respon siswa adalah angket respon siswa. Angket ini diberikan kepada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam pengajaran kosakata bahasa Jerman untuk diisi menurut pendapat mereka terhadap perangkat pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Respon siswa terhadap perangkat pembelajaran dibagi dalam tiga aspek, yaitu respon terhadap pelaksanaan pembelajaran, respon terhadap *Lernbuch*, respon siswa terhadap *Übungsbuch*.

Berdasarkan hasil analisis data terlihat bahwa respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) sangat baik. Rata-rata 92,83% siswa menyatakan senang terhadap perangkat pembelajaran, materi pelajaran, suasana pembelajaran di kelas, dan cara guru mengajar. 86,33% siswa menyatakan perangkat pembelajaran, materi pelajaran, suasana pembelajaran di kelas, dan cara guru mengajar dianggap baru bagi mereka. 83,72% siswa menyatakan berminat untuk mengikuti pelajaran seperti yang telah mereka ikuti (pembelajaran kosakata

deskripsi bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT). 90,67% siswa menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) menarik dan merasakan ada kemajuan setelah mengikuti proses pembelajaran. 92,67% siswa menyatakan setuju jika dalam kegiatan belajar mengajar guru menggunakan perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT).

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Ketercapaian Tujuan Penelitian

a. Kevalidan

Berdasarkan hasil validasi ahli dapat disimpulkan bahwa RPP, Buku Latihan Siswa, Buku Ajar, dan Buku Panduan Guru, secara keseluruhan telah memenuhi kriteria kevalidan. Hasil penilaian ahli dan praktisi dalam bidang pendidikan bahasa Jerman menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) ditinjau dari keseluruhan aspek dapat dinyatakan sangat valid dengan nilai masing-masing: RPP (3,86), Buku Ajar (3,58), Lembar Kerja Siswa (3,78), Buku Pegangan Guru (3,89), meskipun masih terdapat saran-saran perbaikan yang perlu diperhatikan untuk kesempurnaan perangkat yang dikembangkan. Saran-saran tersebut meliputi:

- 1) Desain perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus disesuaikan dengan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) sehingga dapat dibandingkan dengan perangkat pembelajaran yang lain.
- 2) Penyajian materi pada perangkat pembelajaran harus disesuaikan dengan perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT)

Setelah dilakukan revisi, perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di SMA dan SMK.

b. Kepraktisan

Secara teoretis, hasil penilaian ahli dan praktisi dalam bidang pendidikan bahasa Jerman terhadap perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) menyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Secara empirik, hasil pengamatan terhadap perangkat pembelajaran oleh observer menyatakan bahwa perangkat pembelajaran terlaksana dengan baik pada saat uji coba. Berdasarkan hasil penilaian pengamat, perangkat pembelajaran telah memenuhi kriteria kepraktisan.

c. Keefektifan

- 1 Sesuai dengan hasil *pre-test* siswa di kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) penguasaan kosakata siswa adalah 55,33 dan masih dikategori rendah dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 46. Hasil *pre-test* siswa di kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) kemampuan kosakata siswa adalah 52,67 dan nilainya termasuk dalam kategori kurang yang nilai tertinggi adalah 70 dan nilai terendah adalah 43.
2. Berdasarkan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol, bila dibandingkan yaitu $55,33 > 52,67$ dan selisihnya 2,66. Perbandingan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki perbedaan yang kecil. Dengan demikian, nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan nilai rata-rata siswa kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan karena perbedaan kecil yaitu 2,66, yang berarti tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jerman di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama (homogen).
3. Berdasarkan hasil *post-test* siswa di kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) kemampuan kosakata siswa adalah 75,40 dan dikategori baik yang nilai tertingginya ialah 83 dan nilai terendahnya ialah 70.
4. Berdasarkan hasil *post-test* siswa di kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) keterampilan berbahasa siswa adalah 60,00 dan nilainya dikategori cukup yang nilai tertinggi adalah 70 dan nilai terendah adalah 43.
5. Sesuai dengan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol, bila dibandingkan yaitu $75,40 > 60,00$ dan selisihnya sebanyak 15,4. Perbandingan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang besar. Dengan demikian, nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan nilai rata-rata siswa kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan karena perbedaan besar yaitu 15,4, yang berarti pengembangan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) lebih baik dari model pembelajaran sebelumnya.
6. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian homogenitas. Dalam uji homogenitas, data yang diambil adalah hasil *pre-test* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuannya ialah untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pada kelas eksperimen menunjukkan varians yaitu 52,89, sedangkan varians kelas kontrol yaitu 48,22. Sesuai dengan kriteria pengujianya, hasilnya ialah $F_{hitung} < F_{tabel}$ yakni $F_{hitung} 1,159 < F_{tabel} 6,388$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua sampel *pre-test* tersebut dinyatakan homogen.

7. Setelah pengujian homogenitas, dilakukan pula uji normalitas data. Dalam pengujian normalitas, data yang diambil ialah data nilai *pre-test* dan *post-test* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.
8. Hasil uji normalitas data *pre-test* kelas eksperimen menunjukkan bahwa data kelas eksperimen memiliki kai kuadrat hitung yang lebih kecil dari kai kuadrat tabel, $X_{hitung} < X_{tabel}$ yaitu $-36,20 < 9,49$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data kelas eksperimen dinyatakan normal. Hasil uji normalitas data *pre-test* kelas kontrol menunjukkan bahwa data kelas eksperimen memiliki kai kuadrat hitung yang lebih kecil dari kai kuadrat tabel, $X_{hitung} < X_{tabel}$ yaitu $-33,38 < 9,49$, sehingga data tersebut dinyatakan normal.
9. Hasil uji normalitas data *post-test* kelas eksperimen menunjukkan bahwa data kelas eksperimen memiliki kai kuadrat hitung yang lebih kecil dari kai kuadrat tabel, $X_{hitung} < X_{tabel}$ yaitu $-30,98 < 9,49$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data kelas eksperimen dinyatakan normal. Hasil uji normalitas data *post-test* kelas kontrol menunjukkan bahwa data kelas eksperimen memiliki kai kuadrat hitung yang lebih kecil dari kai kuadrat tabel, $X_{hitung} < X_{tabel}$ yaitu $-24,72 < 9,49$, sehingga data tersebut dinyatakan normal. Setelah hasil analisis di atas, dilanjutkan dengan uji-t untuk melihat hasil akhir penelitian ini. Hasilnya adalah $t_h(10,128) > t_t(2,002)$. Dengan demikian, berarti hasil uji keefektifan perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran kosakata bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional.

Sesuai dengan hasil pengujian hipotesis di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Pengembangan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) memenuhi kriteria sangat valid, karena semua aspek pengembangan perangkat terlaksana dengan baik.
2. Keterlaksanaan pengembangan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) memenuhi kriteria praktis karena seluruh komponen pengembangan perangkat terlaksana dengan baik.

3. Penerapan pengembangan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT), memenuhi kriteria efektif, karena kemampuan guru melaksanakan pembelajaran sangat baik, aktivitas siswa terlaksana secara keseluruhan, respon siswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan sangat positif.
4. Perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) yang dikembangkan berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) memenuhi kriteria sangat valid, praktis, dan efektif.

B. Saran

1. Desain perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) hendaknya dikembangkan untuk materi dan keterampilan lainnya agar dapat membuat siswa lebih tertarik, senang, dan aktif dalam belajar bahasa Jerman.
2. Perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman yang dihasilkan hanya diuji coba pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Makassar. Uji coba ini yang menjadi dasar pertimbangan dalam merevisi perangkat pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memperoleh hasil yang lebih baik disarankan untuk melakukan uji coba pada skala yang lebih luas.
3. Penelitian ini telah menghasilkan desain perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) berdasarkan pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang sangat valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jerman untuk mengimplementasikan perangkat pembelajaran tersebut dalam pembelajaran bahasa Jerman.
4. Pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) yang dikembangkan berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kosakata bahasa Jerman, oleh karenanya disarankan agar guru mata pelajaran bahasa Jerman menggunakan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT).

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT., karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya sehingga laporan penelitian dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Disadari bahwa dalam pelaksanaan dan pembuatan laporan ini tidak sedikit hambatan yang dihadapi, namun berkat bantuan dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak hambatan-hambatan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan ucapan terima

kasih yang sebesar-besarnya kepada: Bapak Dirjen Dikti, Bapak Rektor UNM, Bapak Ketua Lembaga Ketua Lembaga Penelitian UNM beserta staf, Dekan FBS-UNM beserta Staf, Peer-Group FBS-UNM, Bapak Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan bahasa Asing, ibu Ketua prodi pendidikan bahasa Jerman serta para mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini. Akhirnya, penulis harapan semoga segala bantuan dan kerjasama yang baik menjadi pahala di sisi-Nya, aamiin.

PUSTAKA

- [1] Ammon, Ulrich. *De Internationale Stellung der deutschen Sprache*. Berlin: Walter der Gruyter & Co. 1991.
- [2] Chalil, Achjar & Latuconsina Hudaya. *Pembelajaran Berbasis Fitrah*. Jakarta: Balai Pustaka. 2008.
- [3] Crawford, Caroline. *Non-Linear Instruction Design Model*. (Online) Vol.35, Issue 4. 2004.
- [4] Djiwandono, M. Soenardi. *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Perngajar Bahasa*. Jakarta: PT. Mancanan Jaya Cemerlang. 2008.
- [5] Drowdowski, Günther. *Deutsher Universal Wörterbuch*. Bibliografischer Insstitut Mannheim. Wien Zurich. Duden Verlag. 2003.
- [6] Gagne, Robert M. *Principles of Instructional Design*. (Online) Vol. 44 Issue 2. 2005.
- [7] Gagnon, George W & Collay, Michelle. *Constructivist Learning Design*. New York: Corwin Press. 2011.
- [8] Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta. Rineka Cipta. 2008.
- [9] Hidayat, Amir F. *Intisari Gramatika Bahasa Jerman: Praktis, Aplikatif, Intergratif*. Jawa Barat: Pustaka Setia. 2007.
- [10] Reigeluth, C. *Instructional Theory and Technology for the New Paradigm of Education*. RED, *Revista de Educación a Distancia*. Número 32. 30 de septiembre de 2012. Consultado el (dd/mm/aaa) en <http://www.um.es/ead/red/32.2012>.
- [11] Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. 2012.
- [12] Schelle, C., Rabenstein, K., Reh, S. *Unterricht als Interaktion. Ein Fallbuch für die Lehrerbildung*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. 2010.
- [13] Silahidin, Sofyan. *Ragam dan Dialek Bahasa Melayu Bangka*. Jakarta: Depdikbud. 1991.
- [14] Smith, Patricia L & Ragan, Tillman J. *Instructional Design*. New York: Macmillan Publishing Company, USA. 1993.
- [15] Scholl, Stefani. *Führt der Einsatz der Wörtscachtzleiste im Sprachunterricht*. Norderstedt. Germany: GRIN Verlag. 2007.
- [16] Slavin, R.E. *Educational Psychology, Theory and Practice*. United State of America: Allyn & Bacon. 2000.
- [17] Rastuti, M.G Hesti Puji. *Ragam Kata Bahasa Indonesia*. Surabaya: Jepe Press Media Utama. 2009.
- [18] Scholl, Stefani. *Führt der Einsatz der Wörtscachtzleiste im Sprachunterricht*. Norderstedt. Germany: GRIN Verlag. 2007.
- [19] Tarigan, H.G. *Pengajaran Kosakata (Edisi Revisi)*. Bandung: Angkasa. 2011.
- [20] Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. *Introductinal Development for Training Teachers of Expectation Children*. USA. 1974.