

## **PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN MALEN NACH WÖRTERN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA**

**Surya Masniari Hutagalung**  
*Universitas Negeri Medan*

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan dua siklus. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan proses penerapan teknik permainan Malen nach Wörterndalam pembelajaran dan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata mahasiswa semester satu Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Unimed. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester satu Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Unimed sebanyak 30 orang. Penerapan teknik permainan Malen nach Wörtern berlangsung lancar, sesuai skenario. Berdasarkan hasil observasi pada siklus pertama, mahasiswa dapat merespon dengan baik dan semangat dalam pelaksanaan teknik permainanMalen nach Wörtern. Nilai yang dihasilkan pada tes awal rata-rata 60, sedangkan pada tes akhir rata-rata 70. Perbaikan dilaksanakan pada siklus kedua berdasar pada evaluasi dan refleksi pada siklus pertama. Nilai yang dihasilkan pada tes akhir siklus kedua rata-rata 85. Berdasar pada nilai siklus pertama dan siklus kedua dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata mahasiswa dapat meningkat dengan menggunakan teknik permainan Malen nach Wörtern.

**Kata kunci:** penerapan, teknik permainan, malen nach wörtern, penguasaan kosakata

**Abstract:** This research is a classroom action research that uses two cycles. The purposes of this research are to describe the process of the implementation ofMalennachWörtern GamesTechniques in German Language Learning and to increase of students' vocabulary mastery of the first semester students of German Language Education study program, the state university of Medan. The sample in this researchare 30 students ofthe first semester student German Language Education study program. The implementation ofMalennachWörtern GamesTechniques went smoothly, based on the scenario. Based on observations in the first cycle, the students may respond well and enthusiastic in implementingMalennachWörtern gametechniques. Theaverage ofpre-test resulting value was 60, while the average of final test was 70. Based on the evaluation and reflection on the first cycle, improvements occurred in the second cycle. The resulting value at the end of the second cycle test average was 85. Based on the value of the first cycle and the second cycle, it can be concluded that students increase their vocabulary mastery by using MalennachWörterngamestechniques.

**Keywords:** implementation, gamestechniques, malennachwörtern, vocabulary mastery

## PENDAHULUAN

Empat keterampilan berbahasa yakni keterampilan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara dalam pembelajaran bahasa asing sangatlah penting. Salah satu dari keterampilan tersebut tidak bisa diabaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dasar utama untuk dapat menguasai empat keterampilan tersebut adalah penguasaan kosakata. Bila kosakata terbatas, maka apa yang didengar, dibicarakan, dibaca, tidak dapat direspon dengan tepat, baik secara tertulis maupun lisan.

Penguasaan kosakata mahasiswa semester satu Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Unimed masih tergolong rendah. Data ini diperoleh dari hasil penilaian hasil belajar kosakata ketika pembelajaran. Beberapa kali diadakan latihan menyebut apa yang didengar, mahasiswa tidak dapat menjawab dengan sempurna. Latihan menyebut kata-kata tersebut dilakukan dengan menggunakan CD atau ditanya secara langsung. Ketika angket disebar diperoleh jawaban mahasiswa; (a) 80% menyatakan tidak senang dengan kegiatan menghafal, (b) 10% menyatakan cepat lupa, (c) 5% menyatakan kata-kata yang diucap, tidak jelas pengucapannya, (d) 5% menyatakan waktu menjawab terlalu dibatasi.

Hasil penilaian dan observasi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mencoba salah satu teknik permainan yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Beberapa teknik permainan yang dipertimbangkan pada awalnya adalah; (1) teknik permainan *Einkaufszettel*, (2) *Anna sagt*, (3) *malen nach Wörtern*, dan (4) *Einreise nach*. Keempat teknik permainan tersebut dimuat dalam buku *Dreiunddreissig Aussprachspiele* yang ditulis oleh Ursula Hirschfeld dan Kerstin Reinke. Sebenarnya semua teknik permainan

yang ada dalam buku tersebut disusun untuk melatih pengucapan dalam Bahasa Jerman. Akan tetapi peneliti mengujicobakan teknik permainan *Malen nach Wörtern* dalam melatih kemampuan penguasaan kosakata, dengan tujuan untuk mengetahui keunggulan teknik permainan tersebut.

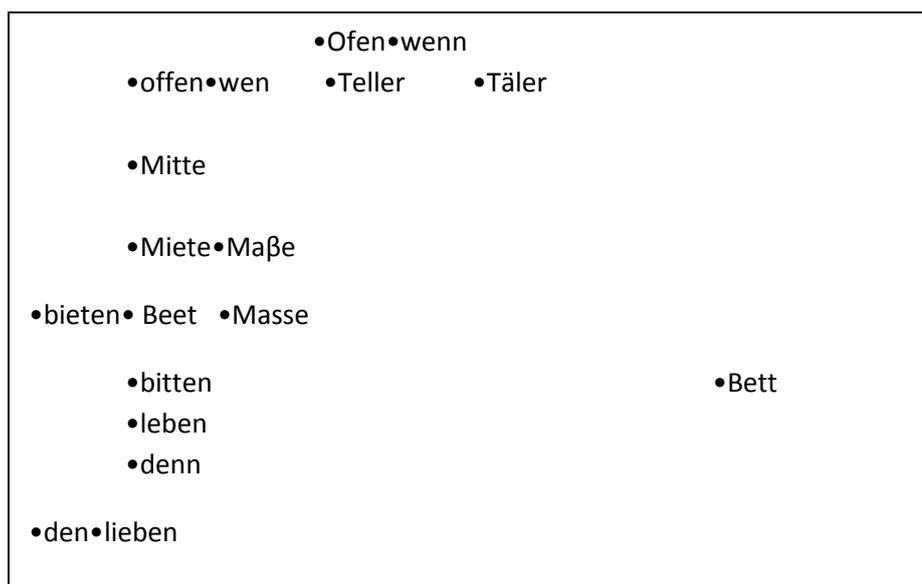
Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; (1) bagaimana proses penerapan teknik permainan *Malen nach Wörtern* pada pembelajaran mahasiswa semester satu Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, (2) bagaimana peningkatan penguasaan kosakata mahasiswa semester satu Prodi Pendidikan Bahasa Jerman setelah menggunakan teknik permainan *Malen nach Wörtern*. Tujuan penelitian sejalan dengan rumusan masalah, yaitu untuk; (1) memaparkan pelaksanaan penerapan teknik permainan *Malen nach Wörtern* pada pembelajaran mahasiswa semester satu Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, (2) untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata mahasiswa.

## KAJIAN PUSTAKA

### Teknik Permainan *Malen nach Wörtern*

Teknik permainan dalam pembelajaran bahasa asing sangat disarankan, agar mahasiswa lebih ringan dalam mencerna materi yang diterima. Erikson dan Freud (2002) mengungkapkan bahwa teknik permainan adalah salah satu bentuk yang dapat berguna untuk membantu pembelajar dalam pembelajaran terutama untuk menghilangkan ketakutan dan kekakuan selama berlangsungnya pembelajaran. Salah satu teknik permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah teknik permainan *Malen nach Wörtern*. Teknik permainan ini disampaikan Hirschfeld dan Reinke dalam bukunya

*Dreiunddreissig Aussprachspiele.*  
Contoh sketsa gambar dapat berupa apa saja, seperti sketsa berikut.



**Gambar 1. Sketsa Materi Malen nach Wörtern**

Teknik permainan *Malen nach Wörtern* merupakan teknik permainan yang berlangsung hanya lima sampai sepuluh menit saja. Jumlah peserta permainan lebih banyak, lebih baik. Dosen menyiapkan materi permainan berupa satu atau dua lembar sketsa gambar, dan dicopy sebanyak peserta permainan.

Sebelum permainan dimulai, sebaiknya dipelajari kata-kata yang akan didengar. Kata-kata yang dipelajari adalah kata-kata yang hampir sama bunyinya, seperti *Beet* dan *Bett*, *lieben* dan *leben*, *bitten* dan *bieten*, dan seterusnya. Dosen menyampaikan perbedaan bunyi dan perbedaan makna. Selama penyampaian materi, sebaiknya disampaikan kepada mahasiswa harus dapat membedakan cara pengucapannya, agar tidak salah mengerti. Sebelum permainan dimulai mahasiswa sudah

harus paham arti kata-kata tersebut. Langkah-langkah permainan *Malen nach Wörtern* adalah sebagai berikut.

- (1) Dosen menyampaikan cara permainan
- (2) Dosen membagikan mahasiswa sketsa yang akan digambar, masing-masing mahasiswa memperoleh satu sketsa.
- (3) Dosen sebagai pemimpin permainan mengatakan bahwa kata-kata yang akan didengar dari CD digambar pada sketsa, dengan cara menyambung titik-titik sampai menghasilkan satu gambar.
- (4) Dosen memutar CD.
- (5) Mahasiswa menyambung titik-titik pada sketsa sesuai urutan yang didengar dari CD.
- (6) Mahasiswa yang berhasil menyambung titik-titik menjadi satu gambar merupakan pemenang.

Permainan *Malen nach Wörtern* juga bisa divariasikan langkah-

langkahnya, tergantung situasi dan kondisi kelas. Peneliti melakukan variasi lain seperti langkah-langkah berikut.

- (1) Dosen menyampaikan cara permainan
- (2) Dosen membagi kelas ke dalam dua kelompok besar, satu kelompok berjumlah lebih sedikit 50% dari kelompok lain.
- (3) Dosen membagi sketsa gambar kepada kelompok yang lebih besar jumlahnya, sedangkan kepada kelompok yang lebih kecil jumlahnya, dosen membagi lembaran teks.
- (4) Dosen memutar CD, kelompok dengan jumlah besar menyambung titik-titik pada sketsa sesuai urutan yang didengar dari CD, sedangkan kelompok dengan jumlah kecil membaca teks dengan setengah suara. Fungsi kelompok ini hanya sebagai pengecoh.
- (5) Mahasiswa yang berhasil menyambung titik-titik menjadi satu gambar merupakan pemenang.
- (6) Langkah berikutnya, peserta bertukar, sehingga tidak ada mahasiswa yang tidak menggambar sketsa.

Keuntungan variasi kedua adalah mahasiswa lebih terlatih untuk mendengar dengan baik, akan tetapi diperlukan konsentrasi penuh untuk mendengarkan kata-kata yang dimaksud. Langkah-langkah tersebut di atas bisa diulang tiga kali, tetapi tetap harus dimulai dari awal sampai akhir. Bukan satu kata diulang tiga kali.

Variasi lain yang dilakukan peneliti adalah dengan membuat kata dalam bahasa Indonesia pada sketsa. Langkah berikut adalah variasi kedua yang dikembangkan peneliti sendiri. Nama baru diberikan peneliti untuk variasi ini, namanya “Teknik Dengar Terjemahkan Gambar (DTG)”. Dalam bahasa Jerman

disebut “*Malen nach übergetzten Wörtern*”. Langkah tersebut sebagai berikut.

- (1) Dosen menyampaikan cara permainan
- (2) Dosen membagikan mahasiswa sketsa yang akan digambar, masing-masing mahasiswa memperoleh satu sketsa. Dalam sketsa kata yang tertulis bukanlah bahasa Jerman, melainkan bahasa Indonesia.
- (3) Dosen sebagai pemimpin permainan mengatakan bahwa kata-kata yang akan didengar adalah dalam bahasa Jerman, lalu terjemahkan artinya dalam bahasa Indonesia, lihat artinya dalam sketsa lalu sambung titik-titik sampai menghasilkan satu gambar.
- (4) Mahasiswa menyambung titik-titik pada sketsa sesuai urutan yang didengar arti kata-kata yang diucapkan dosen.
- (5) Mahasiswa yang berhasil menyambung titik-titik menjadi satu gambar merupakan pemenang.

Teknik permainan ini tidak membutuhkan persiapan yang rumit. Dosen mempersiapkan sketsa beberapa gambar yang dapat menarik perhatian mahasiswa. Kertas yang menjadi wadah sketsa gambar pun cukup pada kertas HVS. Waktu yang dibutuhkan tidak terlalu lama, karena sketsa yang dibuat dicopy sebanyak jumlah mahasiswa.

### **Penguasaan Kosakata**

Kosakata adalah salah satu bagian yang menjadi dasar pemahaman bahasa. Götz, Hänsch, Wellman (2008:1239) berpendapat bahwa kosakata adalah semua kata yang ada dalam satu bahasa, yang terdiri dari dua jenis kosakata yaitu kosakata aktif dan kosakata pasif. Kosakata aktif adalah semua kata yang digunakan untuk berbicara, sedangkan kosakata pasif adalah semua kata yang maknanya dapat dimengerti

tapi tidak digunakan. Bahasa Jerman mempunyai sepuluh jenis kata yaitu.

- (1) kata kerja, contoh: *essen, trinken, lesen, schreiben*, dan lain-lain
- (2) kata benda, contoh: *Buch, Stuhl, Flasche, Tasche, Marmelade*, dan lain-lain
- (3) artikel, yakni: *der, die das, ein, eine*
- (4) kata ganti orang, contoh: *ich, du, dich, dir, mein, sein*, dan lain-lain
- (5) kata sifat, contoh: *gut, kurz, langsam, schwer, nett*, dan lain-lain
- (6) kata bilangan, contoh: *eins, zwei, drei, der Zweite, ein Halb*, dan lain-lain
- (7) kata kerja ganti, contoh: *er geht sehr schnell, ich komme sofort*, dan lain-lain
- (8) kata depan, contoh: *durch, unter, für, ohne, seit, von*, dan lain-lain
- (9) kata sambung, contoh: *und, aber, dann, weil, dass*, dan lain-lain.
- (10) kata seru, contoh: *ach!, au!, ach so! aha!* Dan lain-lain.

Semua jenis kata tersebut sama pengertiannya dengan jenis kata dalam bahasa Indonesia. Bedanya setiap kata benda dalam bahas Jerman mempunyai artikel, dalam bahasa Indonesia tidak ada. Bahasa Jerman mempunyai beberapa kata dengan pengucapan yang hampir sama, dengan makna berbeda.

*Teller* diucapkan hampir sama dengan *Täler*

*Den* diucapkan hampir sama dengan *denn*  
*Ofen* diucapkan hampir sama dengan *offen*

*Stadt* diucapkan hampir sama dengan *Statt*

*Schön* diucapkan hampir sama dengan *schon* dan hampir sama dengan *Sohn*

Pengucapan kata-kata seperti contoh di atas bila diucapkan *native speaker* tentu bisa langsung dibedakan,

beda halnya dengan mahasiswa dan dosen. Pengucapan yang salah akan mengakibatkan kesalahan makna. Latihan pengucapan kosakata seperti contoh di atas sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jerman, karena banyak kosakata yang mirip satu sama lain baik dalam pengucapan maupun dalam penulisan. Latihan pengucapan dan penulisan kosakata ini harus sering dilatihkan agar bisa membedakan kata-kata yang didengar dan tidak salah pemahaman.

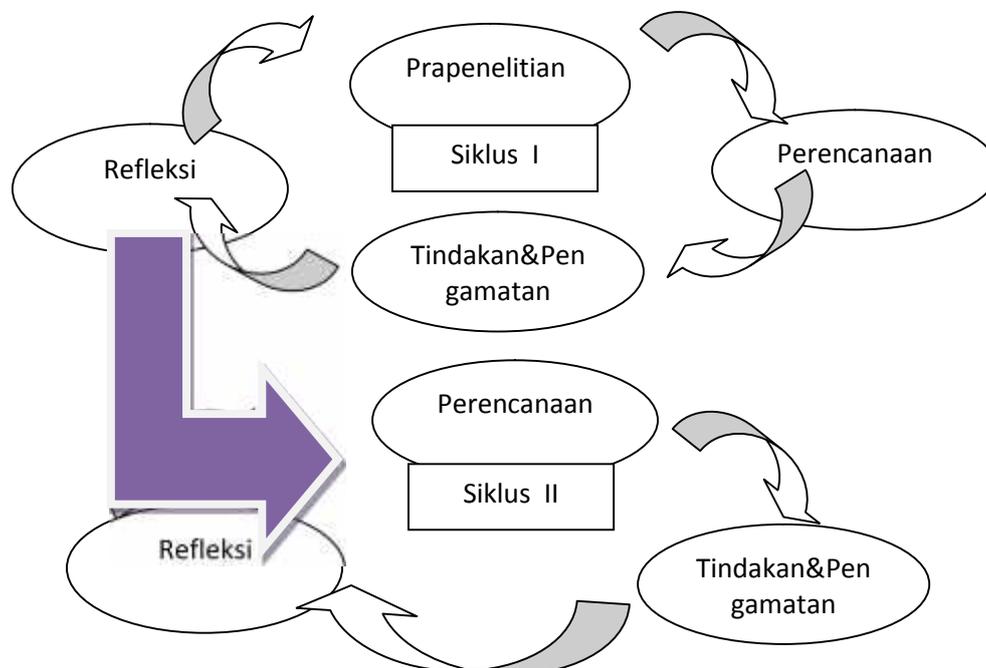
Penguasaan kosakata mempengaruhi keterampilan berbahasa, yaitu berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Oleh sebab itu penguasaan kosakata sangat penting dalam pembelajaran bahasa, terutama bahasa asing. Bila seseorang ingin berbicara atau ingin member respon terhadap apa yang didengar atau dibaca, tentu memerlukan kosakata yang cukup. Kosakata harus dimiliki sebanyak mungkin, agar bisa berkomunikasi dalam bahasa yang dipelajari. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin besar kemungkinan dia dapat berbahasa dengan lancar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan pada mahasiswa semester pertama Kelas A, Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Unimed. Penelitian berjalan selama kurang lebih tiga bulan, terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat fase yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebenarnya fase tindakan dan pengamatan dilaksanakan secara bersamaan. Sebelum pelaksanaan penelitian, dilakukan observasi guna menemukan hal yang paling mendesak yang dibutuhkan mahasiswa dalam peningkatan hasil belajar. Setelah observasi berhasil

menemukan titik permasalahan, maka dilakukan perencanaan. Pada kegiatan perencanaan dipersiapkan hal-hal yang mendukung penelitian, termasuk pemilihan teknik permainan yang tepat untuk menjawab permasalahan, instrumen penelitian, rancangan pembelajaran, dan lain-lain. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengikuti skenario yang telah disusun pada rancangan pembelajaran. Bersamaan dengan tindakan, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas dosen dan aktivitas mahasiswa. Pengamatan dilakukan oleh dosen tim. Pengamatan bertujuan untuk melihat apakah aktivitas dosen dan mahasiswa sesuai dengan skenario atau tidak. Melalui pengamatan juga dilihat hal-hal yang menjadi kendala dan hal-hal lain yang ditemukan sebagai bahan refleksi.

Fase terakhir yaitu refleksi, dilakukan setelah posttest pada akhir tindakan. Hasil nilai dan hasil pengamatan dibicarakan oleh dosen tim, guna perbaikan pada siklus kedua. Hal yang ditemukan pada siklus pertama sebagai kendala penelitian, akan dicarikan solusi agar tidak menjadi kendala pada siklus kedua. Hal lain yang merupakan hasil pengamatan yang bisa mengganggu tindakan, juga direfleksikan agar tidak terjadi pada siklus kedua. Setelah diputuskan akan dilakukan siklus kedua, maka dilakukan perencanaan untuk penelitian siklus kedua, sesuai dengan langkah pada siklus pertama. Langkah-langkah penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



**Gambar 2. Alur Penelitian Penerapan Teknik Permainan *Malen nach Wörtern***

Instrumen penelitian terdiri dari (1) tes yaitu pretes dan postes, (lembar

observasi, (3) angket. Tes dilakukan sebelum penelitian, dan setelah siklus

pertama dan siklus kedua. Sedangkan lembar observasi diisi oleh pengamatan ketika berlangsung tindakan. Angket dibuat untuk mengetahui minat dan pendapat mahasiswa tentang teknik permainan yang digunakan. Angket tersebut diisi mahasiswa setelah selesai tindakan.

Guna menganalisa hasil belajar mahasiswa digunakan metode persentase yaitu jumlah mahasiswa yang lulus dibagi dengan jumlah seluruh mahasiswa, dikali seratus persen. Demikian juga halnya dalam menganalisa angket, digunakan teknik persentasi. Jumlah mahasiswa yang memilih jawaban ya dibagi dengan jumlah seluruh mahasiswa, dikali seratus persen. Sedangkan untuk lembar observasi digunakan tekni deskriptif. Dosen tim akan melihat secara langsung hasil observasi lalu membandingkannya dengan rancangan pembelajaran, lalu mendeskripsikan hasil pengamatan.

## HASIL PENELITIAN

Berikut disajikan hasil penelitian yang terdiri dari dua siklus, masing-masing dengan susunan kegiatan (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan dan pengamatan, (3) refleksi.

### Siklus Pertama

#### *Perencanaan*

Observasi pada awal penelitian menghasilkan keputusan, akan digunakan teknik permainan *Malen nach Wörtern* dalam peningkatan penguasaan kosakata. Berdasarkan keputusan tersebut disusun rancangan pembelajaran yang terdiri dari empat kali pertemuan dalam satu siklus. Tema dan SKKD disesuaikan dengan tema dan SKKD berjalan. Bila diperlukan akan diadakan lebih dari dua siklus. Akan tetapi bila sudah cukup meyakinkan akan hasil siklus satu atau siklus dua atau siklus tiga, penelitian berhenti pada siklus

yang terakhir. Penelitian dibantu oleh teman dosen tim untuk melakukan pengamatan. Persiapan dilakukan dengan menyusun media pembelajaran, instrument tes, lembar observasi, dan lembar angket. Kelas A sebanyak 30 orang ditentukan sebagai sampel, karena peneliti mengajar pada kelas A. Penelitian yaitu siklus pertama dilakukan pada tanggal 25 September, 2 Oktober, 9 Oktober, dan 16 Oktober.

### *Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan*

Pertemuan pertama tanggal 25 September 2014 dimulai dengan melaksanakan pretes selama 15 menit. Dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan 75 menit. Kehadiran mahasiswa pada pertemuan pertama 100%. Tema yang dibawakan adalah *Städte-Länder-Sprachen*. Sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Malen nach Wörtern*, dosen menyampaikan tata cara permainan dan tujuan yang akan dicapai. Pelaksanaan tindakan berjalan sesuai skenario yang telah disusun. Pengamatan juga dilakukan selama proses pembelajaran. Pertemuan pertama berjalan lancar, walau kadang-kadang ada kecanggungan pada pelaksanaan permainan. Pada menit pertama agak sedikit berisik, akan tetapi bisa diatasi setelah dosen menenangkan dan memberi penjelasan ulang. Demikian juga pada pertemuan kedua pada tanggal 2 Oktober 2014, kehadiran mahasiswa juga 100%. Tema pada pertemuan kedua sama seperti tema pada pertemuan pertama. Pada pertemuan ini pelaksanaan tindakan berlangsung lebih baik daripada pertemuan pertama. Hampir tidak ada lagi berisik, permainan sudah mulai bisa dipahami. Tampaknya mahasiswa

semakin antusias menggambar sketsa dengan benar.

Pertemuan ketiga pada tanggal 9 Oktober 2014 diadakan dengan membuat variasi pada permainan. Tujuannya agar mahasiswa tidak terlalu cepat bosan dengan langkah yang sama. Kehadiran mahasiswa 100%. Tema yang dibawakan *Menschen und Häuser*. Aktivitas dosen dan mahasiswa berjalan baik sesuai rancangan pembelajaran. Pada tanggal 16 Oktober pertemuan keempat dengan tema *Menschen und Häuser* lanjutan tema pada pertemuan ketiga. Kehadiran mahasiswa 100%, pengamatan tetap berjalan sebagaimana biasa. Mahasiswa semakin baik dan tertib dalam pelaksanaan tindakan. Pada akhir pertemuan diadakan postes selama 15 menit.

### **Refleksi**

Hasil pretes pada pertemuan pertama menunjukkan nilai rata-rata mahasiswa dalam menjawab 20 pertanyaan hanya 60. Dua orang mahasiswa (7%) di bawah nilai rata-rata, yaitu 50 dan 55. Sedangkan di atas nilai rata-rata ada 3 (10%) yaitu 70,75, dan 85. Hasil postes pada pertemuan keempat menunjukkan ada peningkatan. Nilai rata-rata mahasiswa menjadi 70 sebanyak 25 mahasiswa (83%). Di bawah nilai rata-rata ada dua orang yaitu 60 (7%). Sedangkan di atas nilai rata-rata ada 6 orang (20%), yaitu 2 orang 75, 1 orang 80, 3 orang 85. Berdasar pada hasil postes disimpulkan bahwa ada peningkatan penguasaan kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Malen nach Wörtern*. Akan tetapi peneliti belum puas dengan hasil nilai tersebut sehingga direncanakan ada siklus kedua.

Hasil pengamatan menunjukkan semua berjalan dengan baik sesuai rancangan pembelajaran. Kekurangan pada pertemuan pertama hanya berisik

dan bukan menjadi kendala yang berarti. Kehadiran mahasiswa juga menunjukkan bahwa mahasiswa sangat senang dengan teknik permainan tersebut. Angket yang disebar menunjukkan 100% mendapat respon positif. Berdasar pada hasil tes, pengamatan dan angket peneliti memutuskan akan melakukan penelitian siklus kedua. dengan teknik permainan yang sama, akan tetapi dimodifikasi dengan langkah yang disusun oleh peneliti, sehingga disebut dengan teknik "Malen nach übergesetzten Wörtern".

### **Siklus Kedua**

#### **Perencanaan**

Siklus kedua direncanakan akan menggunakan variasi dalam teknik permainan. Langkah Malen nach Wörtern dimodifikasi dengan langkah yang disusun peneliti, sehingga kata-kata yang didengar diterjemahkan dulu oleh mahasiswa, lalu kemudian dicari kata-kata tersebut pada sketsa, dan digambar. Sketsa digambar dengan menggunakan kata-kata dalam bahasa Indonesia, akan tetapi kata-kata yang diucapkan dosen adalah bahasa Jerman. Sama halnya dengan siklus pertama, siklus kedua akan dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Tema dan SKKD disesuaikan dengan tema dan SKKD berjalan. Bila hasil siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata, maka direncanakan siklus berhenti pada siklus kedua. Penelitian tetap akan dibantu oleh teman dosen tim untuk melakukan pengamatan. Persiapan dilakukan dengan menyusun media pembelajaran yang baru yaitu sketsa yang baru, lalu diperbanyak. Penelitian pada siklus kedua dilakukan pada tanggal 23 Oktober, 30 Oktober, 6 November, dan 13 November.

**Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan**

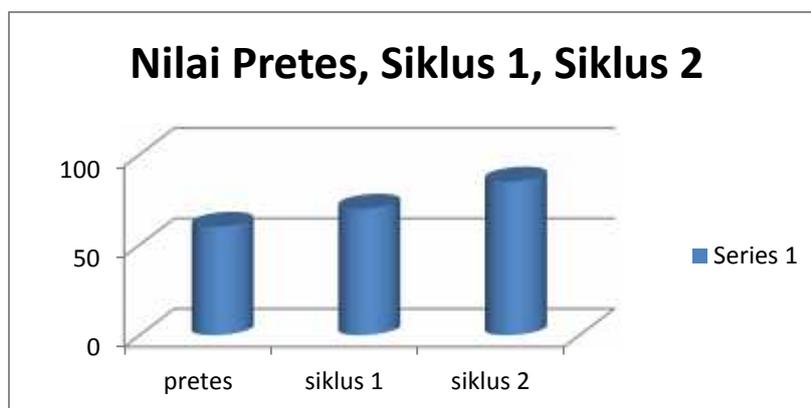
Pertemuan pertama siklus kedua tanggal 23 Oktober 2014 dimulai pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran selama 90 menit. Kehadiran mahasiswa pada pertemuan pertama 100%. Tema yang dibawakan adalah *Termine*. Sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Malen nach übergesetzten Wörtern*, dosen menyampaikan tata cara permainan dan tujuan yang akan dicapai. Pelaksanaan tindakan berjalan sesuai skenario yang telah disusun. Pengamatan tetap dilakukan selama proses pembelajaran. Pertemuan kedua pada tanggal 30 Oktober 2014, kehadiran mahasiswa juga 100%. Tema pada pertemuan kedua adalah lanjutan dari tema *Termine*. Pada pertemuan ini pelaksanaan tindakan berlangsung lebih baik daripada siklus pertama. Mahasiswa lebih tertarik dengan teknik terjemahan kata baru gambar.

Pertemuan ketiga pada tanggal 6 November 2014 kembali menggunakan variasi pada permainan. Tujuannya agar mahasiswa tidak terlalu cepat bosan dengan langkah yang sama. Kehadiran

mahasiswa 100%. Tema yang dibawakan *Orientierung*. Aktivitas dosen dan mahasiswa berjalan baik sesuai rancangan pembelajaran. Pada tanggal 13 November 2014 pertemuan keempat dengan tema lanjutan *Orientierung*. Kehadiran mahasiswa 100%, pengamatan tetap berjalan sebagaimana biasa. Mahasiswa semakin terbias dalam pelaksanaan tindakan. Pada akhir pertemuan diadakan postes selama 15 menit.

**Refleksi**

Hasil postes pada siklus kedua menunjukkan nilai rata-rata mahasiswa (77%) dalam menjawab 20 pertanyaan 85. Hasil ini jauh lebih baik dari hasil pretes dan postes siklus kedua. Nilai di bawah nilai rata-rata hanya satu orang (3%) yakni 80. Sedangkan nilai di atas nilai rata-rata diperoleh 6 mahasiswa (20%) yaitu 90. Hasil postes pada siklus kedua ini meyakinkan peneliti, bahwa teknik permainan *Malen nach Wörtern* dapat meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa. Hasil nilai mahasiswa pada pretes, siklus pertama, dan siklus kedua ditunjukkan pada grafik berikut.



Grafik 1. Hasil Nilai Mahasiswa dengan Tindakan Teknik Permainan *Malen nach Wörtern*

Hasil pengamatan menunjukkan semua berjalan dengan baik sesuai rancangan pembelajaran. Kehadiran mahasiswa yang selalu 100%, menunjukkan bahwa mahasiswa sangat senang dengan teknik permainan *Malen nach Wörtern*. Berdasar pada hasil tes dan pengamatan peneliti memutuskan akan berhenti pada siklus kedua, karena hasil pada siklus pertama dan siklus kedua sudah dapat menjawab rumusan permasalahan dan mencapai tujuan penelitian.

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan penerapan teknik permainan *Malen nach Wörtern* dilakukan dalam dua siklus. Proses pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan tersebut sudah dilaksanakan optimal. Dosen menjelaskan dengan jelas arah dan tujuan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Malen nach Wörtern*. Mahasiswa dapat memahami dan mengikuti permainan dengan baik. Sesuai hasil pengamatan aktivitas dosen dan mahasiswa sudah sesuai dengan rancangan pembelajaran.

Nilai rata-rata mahasiswa pada pretes, postes siklus pertama dan postes siklus kedua semakin meningkat. Nilai rata-rata pada pretes 60, pada postes siklus pertama 70, dan postes pada siklus kedua 85. Berdasar pada hasil nilai mahasiswa ini dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar yaitu penguasaan kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Malen nach Wörtern*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Erikson und Freud. 2002. Dalam Pengertian Permainan <http://bujang10001247bk.wordpress.com/2012/04/05/13>.
- Götz, Hänsch, Wellman. 2008. *Langenscheidt Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Berlin und München: Langenscheidt KG.
- Hirschfeld. Reinke. 2009. 33 *Aussprachespiele. Deutsch als Fremdsprache*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen.