

MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

Dahlia Nur Hamidah

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Dahlia.nurh@gmail.com

Drs. Suwarno Imam S, M.Pd

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penguasaan kosakata memiliki peranan penting pada pembelajaran bahasa. Karena semakin banyak kosakata yang dikuasai semakin terampil siswa dalam memproduksi kalimat suatu bahasa. Pada proses pembelajarannya diperlukan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media papan permainan monopoli menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana media papan permainan monopoli digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan media papan permainan monopoli sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskripsi dengan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Hauberman. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media papan permainan monopoli sesuai dengan prinsip-prinsip media grafis, karakteristik media permainan dan kriteria pemilihan gambar untuk media grafis.

Kata Kunci: media pembelajaran, papan permainan monopoli, kosakata.

Abstract

Vocabulary mastery has an important role in language learning. As more vocabularies are mastered the more skilled the students are in producing the sentence of a language. In the learning process required an effective learning media to achieve learning objectives. Media board game monopoly into one of the alternativ that can be used. The formulation of the problem in this research is: Is the media board game monopoly worthy to be used for learning the vocabulary of German language? While the purpose of this study is to describe the feasibility of monopoly board game media for learning German vocabulary.

This study aims to describe the process of making and feasibility of monopoly board game media. In this stud used a qualitative description approach with data analysis techniques proposed by Miles and Hauberman. The results obtained from this research in the form of monopoly board game products. From the results of data analysis shows that the media board game monopoly in accordance with the principles of graphics media, the characteristics of media games and criteria for the selection of images for graphics media

Keywords: Learning Media, Monopoly Game, Vocabulary

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan dari pembelajaran bahasa yang bersifat produktif. Keterampilan ini dianggap sulit untuk dikuasai siswa karena banyak sebab, diantaranya adalah rasa takut dan kurang percaya diri siswa untuk menyampaikan informasi, pikiran dan prasaannya dalam bahasa Jerman, kurangnya kosakata yang dimiliki, kurangnya latihan serta motivasi untuk berbicara dalam bahasa Jerman. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran di dalam kelas agar tujuan pembelajaran tercapai. Media papan permainan

monopoli adalah salah satu media yang dapt menjadi alternatif. Gambar pada petak papan permainan diganti dengan gambar dan kosakata bahasa Jerman.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana media permainan monopoli digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa jerman?” Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan media papan permainan monopoli untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Agar penelitian ini tepat sasaran dan lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi dengan hal berikut:

1. Media permainan monopoli ini hanya menggunakan satu tema, yaitu *Im Sprachkurs* untuk siswa SMA.
2. Kosakata yang digunakan untuk media permainan monopoli ini diambil dari buku Studio D A1.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif. Sumber data penelitian ini terdiri dari : a. Buku Studio D A1, b. Internet sebagai sumber pencarian gambar. Data penelitian ini adalah berupa kosakata dalam bentuk kata kerja dan kata benda yang diambil dari buku StudioD A1 dengan tema *Im Sprachkurs*.

Teknis Pengumpulan data menggunakan studi pustaka dan observasi. Sedangkan teknis analisis data dilakukan dengan cara mereduksi data, menyajikan data lalu menarik kesimpulan dari analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perumusan Tujuan

Sebelum melakukan analisis data, hal pertama yang perlu dilakukan adalah merumuskan tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan agar media yang dikembangkan dapat menunjang proses pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran kosakata disesuaikan dengan kurikulum 2013 untuk keterampilan berbicara dengan tema identitas diri, kelas X semester 1.

Analisis Data

1. Nomen

Hasil dari pengumpulan data yang dilakukan, maka didapat 12 kata benda dan 12 gambar. Kata dan gambar untuk kategori der Nomen, adalah *der Bleistift, die Stühle, die Lampe, die Bücher, der Radiergummi, der Computer, das Fernsehen, die Tafel, das Heft, der Tisch, die Papiere* dan *die Tasche*. Data-data tersebut dipilih karena telah memenuhi teori kriteria pemilihan gambar dari Sadiman (2011), yaitu 1) Keaslian gambar. Dalam memilih gambar hendaknya sesuai dengan kosakata dan mepresentasikan bentuk asli dari benda nyata. Gambar yang digunakan pada tiap petak papan permainan monopoli ini sesuai dengan bentuk asli dari bendanya. 2) Kesederhanaan, sederhana dalam warna. Beberapa gambar yang digunakan adalah gambar benda dengan satu warna, contohnya pada gambar *die Lampe* dan *die Tasche*. 3) Bentuk item mudah dipahami dan dapat menggunakan gambar dari majalah, surat kabar, dsb. Bentuk item pada gambar yang dipilih dari internet memiliki bentuk

yang sama dengan aslinya sehingga mudah dipahami. 4) Fotografi, gambar tidak terlalu terang atau gelap. Gambar yang didapat dari internet adalah gambar yang memiliki resolusi bagus, maksudnya gambar tersebut jelas, tidak terlalu gelap atau terang dan memiliki ukuran resolusi besar sehingga memiliki kualitas gambar yang bagus. 5) Artistik, gambar disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Gambar yang diperoleh dari internet disesuaikan dengan tema *im Sprachkurs* dan kosakata yang tertera.

2. Verben

Sedangkan data yang termasuk dalam kategori die Verben adalah *lesen, hören, essen, gehen, kommen, antworten, kaufen, spielen, trinken, sprechen, wohnen* dan *lernen*. Data-data tersebut dipilih karena telah sesuai dengan tema identitas diri (*im Sprachkurs*) untuk kelas X semester 1, keterampilan berbicara kurikulum 2013 dan telah memenuhi teori kriteria pemilihan gambar dari Sadiman, dkk (2011), yaitu 1) Keaslian gambar. Dalam memilih gambar hendaknya sesuai dengan kosakata dan mepresentasikan bentuk asli dari benda nyata. Gambar yang digunakan pada tiap petak papan permainan monopoli ini sesuai dengan bentuk asli dari sebuah aktivitas. 2) Kesederhanaan, sederhana dalam warna. Meskipun gambar yang dipilih memiliki banyak warna, tapi warna-warna tersebut menjadikan gambar lebih hidup dan sesuai dengan keadaan aslinya. 3) Bentuk item mudah dipahami dan dapat menggunakan gambar dari majalah, surat kabar, dsb. Bentuk item pada gambar yang dipilih dari internet memiliki bentuk yang sama dengan kegiatan aslinya sehingga mudah dipahami. 4) Fotografi, gambar tidak terlalu terang atau gelap. Gambar yang didapat dari internet adalah gambar yang memiliki resolusi bagus, maksudnya gambar tersebut jelas, tidak terlalu gelap atau terang dan memiliki ukuran resolusi besar sehingga memiliki kualitas gambar yang bagus. 5) Perbuatan, yaitu menunjukkan hal yang sedang melakukan suatu perbuatan. Gambar yang dipilih telah mempresentasikan sebuah kegiatan yang sesuai dengan masing-masing kata kerja. 6) Artistik, gambar disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Gambar yang diperoleh dari internet disesuaikan dengan tema *im Sprachkurs* dan kosakata yang tertera.

Jika dilihat dari jenis media pembelajaran, menurut Azhar (2011) media papan permainan monopoli ini termasuk dalam jenis media tradisional

dalam bentuk papan permainan. Papan permainan ini juga termasuk dalam media grafis karena menyajikan simbol grafis yang berupa gambar dan tulisan. Sedangkan jika dilihat dari segi fungsi media pembelajaran, media ini termasuk dalam fungsi kompensatoris. Dengan menggunakan media permainan monopoli siswa diharapkan mampu menyampaikan atau melafalkan serta mengingat kosakata bahasa Jerman dengan baik.

PENUTUP

Simpulan

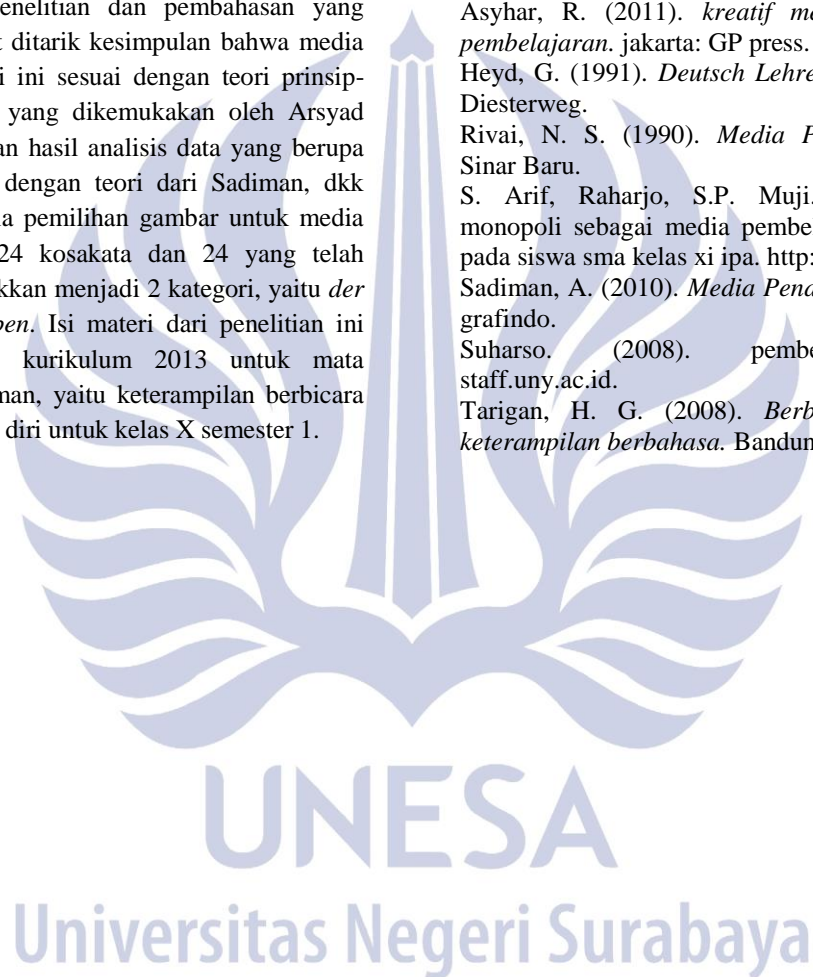
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan monopoli ini sesuai dengan teori prinsip-prinsip media grafis yang dikemukakan oleh Arsyad (2009:107). Sedangkan hasil analisis data yang berupa gambar telah sesuai dengan teori dari Sadiman, dkk (2011) tentang kriteria pemilihan gambar untuk media pembelajaran. Dari 24 kosakata dan 24 yang telah diperoleh, dikelompokkan menjadi 2 kategori, yaitu *der Nomen dan die Verben*. Isi materi dari penelitian ini juga sesuai dengan kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa Jerman, yaitu keterampilan berbicara dengan tema identitas diri untuk kelas X semester 1.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian media permainan monopoli untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman, disarankan agar dalam proses belajar kosakata bahasa Jerman hendaknya menggunakan media pembelajaran, salah satu alternatifnya adalah menggunakan media permainan monopoli. Media ini merupakan media alternatif yang diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jerman.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: GP press.
- Heyd, G. (1991). *Deutsch Lehren*. Frankfurt am Main: Diesterweg.
- Rivai, N. S. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- S. Arif, Raharjo, S.P. Muji. (t.thn.). permainan monopoli sebagai media pembelajaran sub materi sel pada siswa sma kelas xi ipa. <http://ejournal.unesa.id>.
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: pt raja grafindo.
- Suharso. (2008). pembelajaran kosakata. staff.uny.ac.id.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.



MONOPOLISPIEL ALS LERNMEDIUM FÜR WORTSCHATZ IM DEUTSCHUNTERRICHT

Dahlia Nur Hamidah

Mahasiswa Program Studi Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Dahlia.nurh@gmail.com

Drs. Suwarno Imam S, M.Pd

Dosen Program Studi Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Auszug

Wortschatz spielt wichtige Rolle im Sprachunterricht, wenn die Schuelern viele Wortschatz beherrschen, koennen sie viele Sätze produzieren. In dem Unterricht braucht es ein effektives Lernmedium um eines Lernziel zu erreichen. Monopolispieler wird ein alternatives Lernmedium, das kann benutzt werden. Diese Untersuchung hat die Formulierung des Problems : "Wie ist Monopolispieler als Lernmedium für Wortschatz im Deutschunterricht?" Das Ziel dieser Untersuchung ist es, beschreibt das Monopolispielermedium als Lernmedium für Wortschatz im Deutschunterricht.

Diese Untersuchung verwendet einen qualitative Beschreibungsatz. Der Technik dieser Untersuchung ist die, analysiert Daten (Miles and Hauberman). Das Ziel dieser Untersuchung zeigt, dass Monopolispieler entsprechend mit den Prinzipien der grafischen Medien, Charakterisierung des Spielmedium, und Bildauswahlkriterium für grafisches Medium.

Stichwoerter :Lernmedium, Monopolispieler, Wortschatz.

Abstract

Vocabulary mastery has an important role in language learning. As more vocabularies are mastered the more skilled the students are in producing the sentence of a language. In the learning process required an effective learning media to achieve learning objectives. Media board game monopoly into one of the alternativ that can be used. The formulation of the problem in this research is: Is the media board game monopoly worthy to be used for learning the vocabulary of German language? While the purpose of this study is to describe the feasibility of monopoly board game media for learning German vocabulary.

This study aims to describe the process of making and feasibility of monopoly board game media. In this stud used a qualitative description approach with data analysis techniques proposed by Miles and Hauberman. The results obtained from this research in the form of monopoly board game products. From the results of data analysis shows that the media board game monopoly in accordance with the principles of graphics media, the characteristics of media games and criteria for the selection of images for graphics media

Keywords: Learning Media, Monopoly Game, Vocabulary

EINLEITUNG

Sprechfertigkeit ist eine productive Sprachfähigkeit. Diese Fertigkeit ist schwierig für die Schuelern basierend auf viele Begründung z.B : die Schuelern hat Angst zum Deutsch Sprechen, habe weniger Vertrauen um die Informationen und Gedanken auf Deustch zu sprechen, wenige Wortschatz, wenige Sprechübungen und Motivation um Deustch zu sprechen. Daraus wird ein Lernmedium in der Klasse gebraucht um das Lernziel zu erreichen. Lernmedium "Monopolispieler" ist eine Alternative. Das Medium hat Bilder. Die Bilder im

Monopolispieler kann mit Bilder und Wortschatz im Deutschunterricht ersatz werden.

Diese Untersuchung hat die Formulierung des Problems : "Ist Monopolispieler als Lernmedium für Wortschatz im Deutschunterricht verwendet wird?" Das Ziel dieser Untersuchung ist es, beschreibt die Machbarkeit um Monopolispieler als Lernmedium für Wortschatz im Deutschunterricht.

Diese Untersuchung hat Problem Einschränkungen. Das sind :

1. Das Lernmedium "Monopolispieler" verwendet ein Thema des Unterricht. Das ist "Im

Sprachkurs". Das Thema ist fuer Deutschstudierende in dem Klass X und in ersten Semester.

2. Das Lernmedium "Monopolispiel" verwendet die Wortschatz aus Studio A1 Kursbuch.

METHODE

Diese Untersuchung verwendet einen qualitative Beschreibungssatz. Die Daten Quelle dieser Untersuchung kommen aus : a. Studio D A1 Kursbuch, b. Internet als die Quelle um die Bilder zu suchen. Die Daten dieser Untersuchung sind Wortschatz (Nomen und Verben) aus Studio D A1 Kursbuch mit dem Thema "Im Sprachkurs".

Technische Daten sammlung dieser Untersuchung sind Literaturstudie und Beobachten. Und Die Daten wird analysiert, beim Daten reduzieren, die Daten beschreiben, und die Schlüsse ziehen.

DIE ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Bevor die Daten werden analysiert, die Untersucher will ein Lernziel formuliert. Das Lernziel wird gebraucht um der Deutschunterricht zu unterstützen. In dieser Untersuchung wird die Lernziel basierend auf Curriculum 2013 formuliert.

Daten analysieren

1. Nomen

Es gibt 12 Wörter und 12 Bilder van der Daten Versammlung. Die Nomen und die Bilder sind *der Bleistift, die Stühle, die Lampe, die Bücher, der Radiergummi, der Computer, das Fernsehen, die Tafel, das Heft, der Tisch, die Papiere und die Tasche*. Die gewählte Daten sind passt auf die Bilder Kriterien Theorien van Sadiman (2011), es ist : (1) Originale Bilder. Um die Bilder zu wählen muss die Bilder passt auf die Wortschatz und representieren die Dinge. Die Bilder in dem Monopolispiel sind passt auf die originale Dinge. (2) Die Einfachheit in der Farbe. Einige Bilder, die im Monopolispiel verwendet wird, haben nur eine Farbe, zum Beispiel : *die Lampe und die Tasche*. (3) das Formen dessen Bilder sind einfach zu verstehen, und es kann die Bilder aus die Zeitung oder die Magazine verwenden. Die Bilderformen, die aus dem Internet gewählt werden, haben ähnliche Formen wie die originale Dinge. Deshalb die Bilder werden einfach verstanden. (4) Fotografieren. Die Bilder sind nicht zu hell oder zu dunkel. Die Bilder, die auf dem Internet gewählt werden, haben gute Resolution. Die Bilder ist gut geschehen, nicht zu hell oder zu dunkel, und haben grosse Resolution, deshalb haben die Bilder gute Qualität. (5) Künstlerisch. Die Bilder werden mit dem Lernziel angepasst.

Die Bilder, die auf dem Internet gewählt werden, werden mit dem Thema "*Im Sprachkurs*" angepasst und auch die Wortschatz.

2. Verben

Die Verben, die passt auf dem Lernziel sind, sind *lesen, hören, essen, gehen, kommen, antworten, kaufen, spielen, trinken, sprechen, wohnen, und lernen*. Die gewählte Daten sind passt auf die Bilder Kriterien Theorien van Sadiman (2011), es ist : (1) Originale Bilder. Um die Bilder zu wählen muss die Bilder passt auf die Wortschatz und representieren die Dinge. Die Bilder in dem Monopolispiel sind passt auf die originale Dinge. Es ist die Aktivitäten. (2) Die Einfachheit in der Farbe. Einige Bilder, die im Monopolispiel verwendet wird, haben nur einige Farben. Aber die Farben sind klar, und machen die Bilder mehr interessant. (3) das Formen dessen Bilder sind einfach zu verstehen, und es kann die Bilder aus die Zeitung oder die Magazine verwenden. Die Bilderformen, die aus dem Internet gewählt werden, haben ähnliche Formen wie die originale Dinge. Deshalb die Bilder werden einfach verstanden. (4) Fotografieren. Die Bilder sind nicht zu hell oder zu dunkel. Die Bilder, die auf dem Internet gewählt werden, haben gute Resolution. Die Bilder ist gut geschehen, nicht zu hell oder zu dunkel, und haben grosse Resolution, deshalb haben die Bilder gute Qualität. (5) Tätigkeiten, Die Bilder representieren eine Aktivität mit einem Verb. (6) Künstlerisch. Die Bilder werden mit dem Lernziel angepasst. Die Bilder, die auf dem Internet gewählt werden, werden mit dem Thema "*Im Sprachkurs*" angepasst und auch die Wortschatz.

SCHLIESSEN

Abschluss

Basieren auf die Untersuchung und die Diskussionen, das Lernmedium "Monopolispiel" passt auf die Kriterien dessen grafischen Medien (Arsyad, 2009:107). Und die Ergebnisse von der Data Analysieren sind die Bilder passen auf die Kriterien des Lernmedium Theorien von Sadiman, dkk (2011). Aus 24 Wortschatz und 24 Bilder werden 2 Kategorien klassifiziert. Das sind *der Nomen und die Verben*.

Vorschlag

Basierend auf dem Forschungsergebnis der Monopolispiel als Lernmedium für Wortschatz im Deutsch Unterricht, geben Forscher an, dass im Lernprozess das Vokabular der deutschen Sprache auf Lehrmedien zurückgreifen

sollte, eine der Alternativen ist die Verwendung von Monopolspielmedien. Diese Medien sind ein alternatives Medium, von dem erwartet wird, dass es den Schülern hilft, den deutschen Wortschatz zu lernen.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *kreatif mengembangkan media pembelajaran*. jakarta: GP press.
- Heyd, G. (1991). *Deutsch Lehren*. Frankfurt am Main: Diesterweg.
- Rivai, N. S. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- S. Arif, Raharjo, S.P. Muji. (t.thn.). permainan monopoli sebagai media pembelajaran sub materi sel pada siswa sma kelas xi ipa. <http://ejournal.unesa.id>.
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan*. jakarta: pt raja grafindo.
- Suharso. (2008). pembelajaran kosakata. staff.uny.ac.id.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.