

EFEKTIVITAS METODE ROLLENSPIEL DALAM PEMBELAJARAN MATERI POSSESSIVARTIKEL A1 BAHASA JERMAN

Mohamad Nur Fauzi¹, Lucky Amalputra², Dani Hendra³

*Program Studi Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra
Universitas Pendidikan Indonesia*

mohamadnurfauzi@upi.edu, luckyamalputra@gmail.com, dani.hendra@upi.edu

ABSTRAKSI

Nomina dan pronomina merupakan jenis kata yang penting dalam pembelajaran bahasa Jerman. Keduanya dapat menjadi subjek, objek, dan keterangan dalam kalimat. Terdapat beberapa aturan mengenai nomina dalam bahasa Jerman, salah satunya yaitu pronomina posesiva yang digunakan untuk mengungkapkan bahwa sesuatu adalah milik seseorang. Akan tetapi pemelajar bahasa Jerman di Indonesia masih memiliki kesulitan dalam pembelajaran *Possessivartikel*, karena penggunaan *Possessivartikel* dalam tata bahasa Indonesia lebih mudah dari penggunaan *Possessivartikel* dalam tata bahasa Jerman. Untuk mengatasi kesulitan tersebut maka diperlukan metode pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Akan hal itu metode *Rollenspiel* dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik sebelum penerapan metode *Rollenspiel*, 2) Penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik setelah penerapan metode *Rollenspiel*, 3) Perbedaan penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik sebelum dan setelah penerapan metode *Rollenspiel*, dan 4) Efektivitas penerapan metode *Rollenspiel* dalam pembelajaran materi *Possessivartikel* bahasa Jerman. Penelitian ini menggunakan jenis *Pre-Experiment* dengan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2022/2023. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa: 1) Penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik sebelum penerapan metode *Rollenspiel* termasuk dalam kategori kurang, 2) Penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik setelah penerapan metode *Rollenspiel* termasuk dalam kategori baik, 3) Terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode *Rollenspiel*, 4) Penerapan metode *Rollenspiel* efektif digunakan dalam pembelajaran materi *Possessivartikel*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan uji t yang menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penerapan metode *Rollenspiel* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran alternatif dalam pembelajaran materi *Possessivartikel* A1 bahasa Jerman.

Kata Kunci: Efektivitas, Metode Pembelajaran, *Possessivartikel*, *Rollenspiel*

¹ Penulis Utama

² Penulis Penanggung Jawab

³ Penulis Penanggung Jawab

ABSTRACT

Nouns and pronouns are important parts of speech when learning German. Both of them can be used as the subject, object, and adverb in the sentence. There are several rules regarding nouns in German, for instance, one of example of this type is Possessivartikel that used as a pronoun to express that something belongs to someone. Unfortunately, German learners especially in Indonesia face difficulties in learning Possessivartikel. the most factor is because the rules of Possessivartikel in Indonesian grammar is easier than the Possessivartikel's rules in German grammar. In order to solve these problem, need a learning methods that can increase the students' motivation and enhusiasm for the learning. Therefore, the Rollenspiel-method can be used in learning German. The purpose of this study was to find out: 1) the understanding of the possessivartikel by the students before using the Rollenspiel-method. 2) the understanding of the possessivartikel by the students after using the Rollenspiel-method. 3) the difference in students understanding of the Possessivartikel before and after using the Rollenspiel-method. 4) the effectiveness of the Rollenspiel-method in learning Possessivartikel German. This study used the pre-experiment with quantitative method. The population in this study was 30 students of class XII MIPA 1 in the 2022/2023 accademic year. The result showed that: 1) the understanding of the possessivartikel by the students before using the Rollenspiel-method is in the not good category. 2) the understanding of the possessivartikel by the students after using the Rollenspiel-method is in the good category. 3) There is a significant difference between the understanding of the Possessivartikel by the students before and after using the Rollenspiel-method. 4) the Rollenspiel-method is effective to be used in learning Possessivartikel German. This was proved by the results of the t-test calculation, that the significance value obtained is lower than 0,05. Based on the result of this study, the Rollenspiel-method can be used as an alternative in learning Possessivartikel.

Keywords: *Effectiveness, Possessivartikel, Rollenspiel-method.*

PENDAHULUAN

Artikel merupakan kata sandang pada setiap kata benda (*Nomen*) dalam bahasa Jerman. Artikel dapat memberikan informasi penting dari kata benda yaitu sebagai pembeda; Genus (*Maskulin, Feminin, Neutral*), Numerus (*Singular, Plural*), dan Kasus (*Nominativ, Akkusativ, Dativ, Genitiv*). Artikel juga memiliki fungsi untuk memahami materi selanjutnya dalam pembelajaran bahasa Jerman, salah satunya yaitu *Possessivartikel*.

Possessivartikel adalah kata ganti dalam menyatakan kepemilikan atau kepemilikan suatu benda. Lebih jauh diartikan *Possessivartikel* dapat digunakan untuk mengekspresikan, bahwa seseorang memiliki sesuatu benda atau bahwa antara orang atau sesuatu memiliki hubungan satu dengan lainnya. Seperti dalam kalimat “*Bayu adalah adik dari Ani*” maka dalam bahasa Jerman menjadi “*Bayu ist Anis Brüder*” dan dalam *Possessivartikel* maka akan menjadi “*Bayu ist ihr Brüder*” dengan catatan nama Ani sudah disebutkan pada kalimat sebelumnya.

Sama seperti pada kasus Artikel, *Possessivartikel* juga memiliki 4 jenis yakni *Nominativ, Akkusativ, Dativ, Genitiv*. Maka dari itu sering sekali terjadi kesalahan dalam penggunaannya seperti pada kalimat “*Ayu holt ihr Brüder ab*”, Pada kasus

Possessivartikel ini terdapat kesalahan yang mendasar dimana kata ganti milik dia perempuan memang *ihr* namun kata *Brüder* merupakan kata benda yang memiliki artikel *der* dan bersifat sebagai *Objek akkusativ* sehingga berubah menjadi *den*, maka deklinasi dari *Possessivartikel* yang tepat adalah *ihren*

Kerumitan ini yang membuat penulis ingin mencari solusi, agar pembelajar bahasa Jerman khususnya Peserta didik di SMA tidak lagi melakukan kesalahan yang mendasar seperti pada contoh kalimat di atas. Banyak sekali model dan metode pembelajaran yang dihadirkan untuk membantu mempermudah penyampaian materi terkait, namun masih kurang begitu efektif dikarenakan tidak dipahaminya materi oleh pemelajar bahasa Jerman yang disebabkan banyak faktor, salah satunya yaitu kurangnya kontribusi peserta didik dalam pembelajaran

Berkaitan permasalahan mengenai sulitnya memahami *Possessivartikel*, yang diakibatkan kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran, maka penulis mengemukakan sebuah metode pembelajaran yakni *Rollenspiel* guna meningkatkan keaktifan pemelajar bahasa Jerman agar materi pembelajaran khususnya *Possessivartikel* dapat lebih efektif. *Rollenspiel* merupakan metode

pembelajaran yang melibatkan penuh kontribusi peserta didik, dalam metode ini menuntut pelakunya untuk memainkan satu peran atau pemikiran yang tidak nyata. Berdasarkan dengan permasalahan yang sudah dibahas di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Efektivitas Metode Rollenspiel dalam Pembelajaran materi Possessivartikel A1 Bahasa Jerman”**.

KAJIAN PUSTAKA

Efektivitas Pembelajaran

Efektifitas berasal dari kata efektif yang berarti tepat guna atau berhasil, dengan kata lain efektivitas dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang sesuai dengan perencanaan. Krauth (2018) menyatakan bahwa efektivitas merupakan *“Beurteilungskriterium, mit dem sich beschreiben lässt, ob eine Maßnahme geeignet ist, ein vorgegebenes Ziel zu erreichen”*. Dalam kutipan tersebut dapat dimengerti bahwa efektivitas adalah kriteria penilaian yang dapat digunakan untuk menggambarkan apakah suatu ukuran cocok untuk mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran adalah bentuk dari proses belajar mengajar berupa interaksi antara peserta didik dan sumber belajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan

belajar. Seperti yang dikemukakan (Suardi, 2018, hlm. 7) bahwa “Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah kriteria untuk menilai terciptanya tujuan belajar yang dicapai secara tepat dan dengan cara yang seefisien mungkin.

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan tingkat ketercapaian tujuan belajar oleh siswa. Setyosari (2017 hlm. 20) menyatakan bahwa “pembelajaran yang efektif dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan belajar peserta didik sebagaimana yang diharapkan oleh guru”. Sehingga dapat kita pahami bahwa pembelajaran yang berhasil dalam artian mencapai tujuan belajar merupakan ciri-ciri dari efektivitas pembelajaran

Metode Pembelajaran

Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani yang memiliki arti cara atau jalan. Menurut Nathan (2021) *Lernmethode* merupakan *“Didaktische Maßnahmen, die das Lernen effizienter gestalten”* atau dapat dipahami bahwa metode pembelajaran merupakan langkah-

langkah didaktif yang membuat pembelajaran lebih efisien. Sehingga disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah separangkat cara atau teknik yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang dirumuskan dalam silabus mata pelajaran tersebut.

Rollenspielmethode

Rollenspiel atau dalam bahasa Inggris *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran guna meningkatkan kemampuan dalam penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Menurut Riedl (2012, hlm. 106) “*Ein Rollenspiel ist ein teilnehmeraktives Simulationsspiel, das einen vereinfachten Ausschnitt einer realen oder imaginären Umgebung abbildet*”. Kutipan tersebut dapat dipahami bahwa metode *Rollenspiel* adalah permainan simulasi yang melibatkan aktif peran peserta didik dalam meniru bagian kehidupan nyata yang disederhanakan atau menggambarkan dari imajinasi.

Metode *Rollenspiel* merupakan metode belajar kelompok yang memerlukan kerja sama tim. Hal tersebut dapat melatih peserta didik dalam berinteraksi sosial, yang mana sangat dibutuhkan dalam perkembangan

keterampilan berfikir mereka. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Vigotsky (dalam Rohmawati, 2015, hlm. 16-17) bahwa “Pengalaman interaksi sosial merupakan hal penting bagi perkembangan keterampilan berfikir (*thinking skill*)”.

Di sisi lain, metode *Rollenspiel* juga masih membutuhkan banyak perbaikan. Dikarenakan termasuk metode belajar yang masih baru, sehingga kekurangan metode ini perlu diperhatikan oleh setiap pendidik yang akan menerapkannya. Salah satu kendalanya adalah *Rollenspiel* memerlukan waktu persiapan yang cukup lama.

Nomina

Nomina dan pronomina merupakan kelas kata terpenting dalam bahasa Jerman setelah verba. Keduanya dapat menjadi subjek, objek, pelengkap, dan keterangan. Helbig & Buscha (1996 hlm. 230) menyatakan “*Substantive sind Wörter, die über eine ausgeprägte lexikalische Bedeutung verfügen und unabhängig von Kontextbedingungen stehen können (Autosemantika)*”. Kutipan tersebut menyatakan bahwa Nomina atau kata benda adalah kata yang memiliki makna leksikal suatu benda atau sesuatu yang dibendakan, yang tidak bergantung pada unsur lain (autusemantika).

bahwa nomina maupun pronomina dalam bahasa Jerman dapat dikategorikan

menjadi 3 kelompok. Pengkategorian ini berdasarkan aspek gramatikal (genus), aspek semantis (numerus), dan aspek sintaksis (kasus). Ketiga aspek tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Genus

Dalam bahasa Jerman terdapat dua macam Genus, yakni genus alamiah dan genus gramatis. Genus alamiah adalah genus yang terdiri atas maskulin dan feminin saja sedangkan genus gramatis terdiri atas maskulin, feminin, dan neutral. Perbedaan antara keduanya adalah genus alamiah terdapat sufik atau akhiran (-in) ketika menandai genus feminin. Dalam bahasa Jerman genus gramatis lebih banyak memainkan peran dibandingkan genus alamiah.

b. Numerus

Dalam kategori numerus berkaitan dengan bentuk realitas nomina, berupa nomina dengan jumlah tunggal atau jamak. Dalam bahasa Jerman, sebagian besar nomina memiliki kategori tunggal dan jamak. Namun ada beberapa nomina yang termasuk kategori hanya tunggal, seperti pada kata *die Eltern* 'ayah ibu (orang tua)'

c. Kasus

Selain menyatakan genus dan numerus, nomina juga dapat menjadi pemarkah kasus. Dalam hal ini, kasus menyatakan hubungan suatu nomina

dengan nomina lain. Fungsi sintaksis sebuah nomina dapat dilihat dari pemarkah kasus ini, apakah nomina tersebut menjadi subjek, objek, keterangan, atau hanya pelengkap.

Possessivartikel

Menurut Meliss (2018) *Possessivartikel* atau dalam bahasa Indonesia disebut pronomina posesiva adalah “*deklinierte Wortart, die im Deutschen in adsubstantivischer Position auftritt und eine spezifische Zugehörigkeitsrelation ausdrückt*” yang dapat diartikan sebagai deklinasi atau bentuk perubahan dari jenis kata dalam bahasa Jerman yang menduduki posisi adsubstantif dan mengungkapkan hubungan kepemilikan.

Serupa dengan Artikel, pronomina posesiva juga mengalami proses deklinasi sesuai dengan kasus yang ditemui. Mengutip dari <https://mein-deutschbuch.de/possessivartikel.html> contoh dari penggunaan *Possessivartikel* adalah sebagai berikut :

“**Meine Eltern** haben **meinem Bruder** zu **seinem Geburtstag** **ihr** altes Auto geschenkt”

Berdasarkan contoh di atas dapat dijelaskan bahwa kalimat tersebut bersudut pandang orang pertama sehingga menggunakan *possessivartikel* (*mein*). Kata

(*Eltern*) sebagai kasus *Nominativ* dan memiliki artikel *die* sehingga berubah menjadi (*meine*). Kata *Bruder* merupakan kasus *Dativ* dan memiliki artikel *der* sehingga berubah menjadi (*meinem*). Kata *Bruder* juga menjadi kata rujukan (*Bezugswort*) pada deklinasi dari *Geburtstag*, dimana posesivanya menjadi *sein* dan bertemu dengan kasus *Dativ* sehingga berubah menjadi (*seinem*). Kata (*Auto*) memiliki artikel *das* dan merujuk pada *Eltern* sehingga berubah menjadi (*ihr*).

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-Experimental design* dengan *one group pretest-posttest design* atau desain *pretest posttest* satu kelompok. Desain penelitian ini meliputi hanya satu kelompok kelas yang diberikan *pretest* dan *posttest* tanpa adanya kelompok kelas kontrol atau pembandingan. Pada tahap awal, peneliti memberikan *pretest* yang berisi soal latihan pengetahuan konsep (*Possessivartikel*) dengan tujuan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi *Possessivartikel* sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan). Kemudian dilakukan perlakuan berupa pemberian materi *Possessivartikel* dengan

menggunakan metode pembelajaran *Rollenspiel*. Setelah memberikan perlakuan, peneliti melakukan *posttest* tentang *Possessivartikel* kepada peserta didik. *Posttest* ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penguasaan *Possessivartikel* peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Objek dan Tempat Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah peserta didik SMA di kota Bandung yang mendapatkan mata pelajaran bahasa Jerman. Adapun populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XII di salah satu SMA di kota Bandung, dengan sampel penelitian diambil dari salah satu kelas XII di SMA tersebut. Tempat dilakukannya penelitian ini adalah kelas XII IPS 3 dan XII MIPA 1 SMA Negeri 19 Bandung dan waktu dilaksanakannya penelitian ini pada tanggal 10, 11 Agustus dan 1, 2 September 2022 .

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen untuk perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Yang meliputi :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu pedoman yang dibuat agar pengajar mampu memberikan pembelajaran sesuai dengan standar

kompetensi dan standar kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja peserta didik merupakan sarana pembantu kegiatan belajar mengajar yang berisi materi, rigkasan, dan latihan soal bagi peserta didik. Materi yang diberikan dalam LKPD ini adalah *Possessivartikel*.

3. Instrumen Evaluasi

Instrumen evaluasi penguasaan *Possessivartikel* yang digunakan pada penelitian ini berbentuk tes tertulis dengan menggunakan angket soal dan angket kuisisioner yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan materi peserta didik dan mendapatkan opini dari peserta didik terkait metode yang digunakan.

Uji Instrumen

Uji instrumen berguna untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Apabila item soal terbukti valid dan realibel maka instrumen dapat dinyatakan layak digunakan untuk penelitian. Dalam uji instrumen ini peneliti menggunakan aplikasi anates sebagai alat untuk membantu pengujian data.

Analisis Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk

mengetahui suatu data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas nantinya akan berkaitan dengan pemilihan uji statistik. Dikarenakan data pada penelitian ini berjumlah tidak lebih dari 50 atau penelitian berskala kecil pengujian ini dapat dihitung menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, dengan taraf signifikannya adalah 5% ($\alpha = 0,05$) dan didasarkan pada $P\text{-value} < \alpha$.

b) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih yang bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok data sampel bersifat homogen atau tidak. Pemberian kesimpulan hipotesis dilakukan dengan berdasarkan taraf signifikansi uji homogenitas, apabila nilai $\text{Sig} > 0,05$ berarti kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians homogen (sama), sedangkan apabila nilai $\text{Sig} < 0,05$ berarti kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians tidak homogen (berbeda)

c) Uji Signifikansi Data

Uji signifikansi data adalah uji yang menentukan apakah hipotesis yang ditentukan di awal penelitian akan diterima atau ditolak. Untuk menguji signifikansi pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji *paired sample t-test*, yang memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat

perbedaan rata-rata dari dua sampel yang saling berhubungan. Syarat yang harus dipenuhi dalam uji *paired sample t-test* yaitu data harus berdistribusi normal, karena uji ini merupakan bagian dari analisis statistik parametrik.

Hipotesis dalam pengambilan keputusan pada uji *paired sample t-test* adalah sebagai berikut :

- a) Jika nilai Sig. (*2 tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* peserta didik.
- b) Jika nilai Sig. (*2 tailed*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* peserta didik.

d) Uji N-Gain

Uji *N-gain* merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan penguasaan *Possessivartikel* peserta didik setelah dilakukannya *treatment* (perlakuan). Penilaian ini diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh setelah penelitian.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 menunjukkan tingkat

signifikansi pada nilai *pretest* sebesar 0,063 dan pada nilai *posttest* sebesar 0,081. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa nilai signifikansi data lebih besar dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diujikan berdistribusi normal atau H_0 dinyatakan diterima.

Uji Homogenitas

Berdasarkan uji homogenitas *Levene-test* yang telah dilakukan dapat diuraikan bahwa nilai signifikansi *based on mean* dari data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,727. Hasil tersebut menunjukkan nilai yang lebih besar dari taraf signifikan uji homogenitas, sehingga disimpulkan bahwa kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians homogen dan H_0 dinyatakan diterima.

Penguasaan Materi *Possessivartikel* Peserta Didik Sebelum Perlakuan

Berdasarkan hasil penelitian pada instrumen *pretest*, diperoleh data yang dapat mendeskripsikan kemampuan awal peserta didik dalam menguasai materi *Possessivartikel*. Nilai terendah yang diperoleh adalah 30 dan nilai tertinggi sebesar 80 dari nilai maksimal yaitu 100 dengan nilai rata-rata kelas 50. Hasil dari *pretest* tersebut menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh peserta didik masih di bawah kriteria yang telah ditetapkan. Oleh

karena itu kemampuan peserta didik dalam menguasai materi *Possessivartikel* sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) dinyatakan kurang.

Penguasaan Materi *Possessivartikel* Peserta Didik Setelah Perlakuan

Berdasarkan hasil penelitian pada instrumen *posttest*, diperoleh data yang dapat mendeskripsikan penguasaan peserta didik dalam menguasai materi *Possessivartikel* setelah diberikan *treatment* (perlakuan) berupa pembelajaran dengan metode *Rollenspiel*. Adapun nilai terendah yang diperoleh adalah 50 dan nilai tertinggi sebesar 100 dari nilai maksimal yaitu 100 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75. Berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan hasil dari *posttest* tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menguasai materi *Possessivartikel* setelah diberikan *treatment* (perlakuan) dinyatakan Baik.

Perbedaan Penguasaan Materi *Possessivartikel* Peserta Didik Sebelum dan Setelah Perlakuan

Diketahui nilai rata-rata kelas yang diperoleh dari *pretest* sebesar 30, dan nilai rata-rata kelas pada *posttest* adalah 75. Hal tersebut menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata pasca diberikan *treatment* (perlakuan). Selain membandingkan hasil dari nilai rata-rata kelas, adapun uji

signifikansi data yang berguna untuk mengetahui perbedaan dari hasil *pretest* dengan hasil *posttest*. Uji signifikansi dilakukan menggunakan metode *Paired Sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

Berdasarkan hasil penghitungan diketahui nilai Sig. (2 tailed) yaitu sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik meningkat setelah diberikan pembelajaran menggunakan metode *Rollenspiel*, atau H_0 dinyatakan diterima.

Peningkatan Penguasaan Materi *Possessivartikel* Peserta Didik yang Menerapkan Metode *Rollenspiel*

Setelah mengetahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik, selanjutnya dilakukan pengujian untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang diperoleh setelah penggunaan metode *Rollenspiel*. Pengujian ini menggunakan metode uji *N-Gain* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran dengan metode *Rollenspiel* dapat meningkatkan penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik. Peningkatan penguasaan materi *Possessivartikel* ini dapat dilihat dari skor keseluruhan yang diperoleh peserta didik pada kriteria yang telah ditetapkan. Diketahui skor mean dari *N-Gain test* sebesar 0,519 sehingga dapat diartikan bahwa peningkatan signifikansi nilai antara *pretest* dan *posttest* berada dalam kategori sedang.

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas metode *Rollenspiel* dalam pembelajaran materi *Possessivartikel* A1 Bahasa Jerman yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan peserta didik dalam menguasai materi *Possessivartikel* yang diketahui dari nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode *Rollenspiel* menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh 30 peserta didik hanya sebesar 50 dengan nilai terendah sebesar 30 dan nilai tertinggi sebesar 80 dari nilai maksimal 100. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* peserta didik termasuk dalam kategori kurang.
2. Kemampuan peserta didik dalam menguasai materi *Possessivartikel* yang diketahui dari nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *Rollenspiel* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh 30 peserta didik sebesar 75 dengan nilai terendah sebesar 50 dan nilai tertinggi mencapai skor maksimal 100. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* peserta didik termasuk dalam kategori baik.
3. Perbedaan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* peserta didik menunjukkan peningkatan yang positif. Hal tersebut dilihat dari hasil uji *paired sample t test* yang dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Nilai signifikansi (*2-tailed*) pada uji tersebut diketahui sebesar 0,000 yang artinya nilai signifikansi kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest*.
4. Tingkat signifikansi yang diperoleh dari uji *N-Gain* menunjukkan angka 0,519. Hal tersebut berarti bahwa

kenaikan nilai dari hasil pretest dan posttest berada dalam taraf sedang, berdasarkan taraf signifikansi yang telah ditetapkan.

5. Hasil yang positif juga didapatkan pada angket kuesioner yang diberikan kepada peserta didik. Diperoleh indeks total prosentase sebesar 76%, dan berdasarkan skor interval pada skala *Likert* hasil tersebut termasuk ke dalam kategori Baik. Hal tersebut mendukung hasil temuan pada uji sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Rollenspiel* dalam pembelajaran materi *Possessivartikel* dinyatakan efektif.

Implikasi

Implikasi secara teoritis dan praktis yang dapat dikemukakan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Implikasi Teoritis

- a. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran materi *Possessivartikel* menggunakan metode *Rollenspiel*, terdapat peningkatan hasil yang signifikan.
- b. Motivasi belajar peserta didik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi

tentunya memiliki hasil belajar yang lebih baik dari peserta didik dengan motivasi yang kurang. Penggunaan metode *Rollenspiel* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena termasuk metode belajar yang menarik dan menyenangkan.

2. Implikasi Praktis

Hasil Penelitian ini merupakan eksperimen yang diharapkan dapat menjadi alternatif dalam memilih metode pembelajaran bahasa Jerman yang efektif khususnya pada materi *Possessivartikel*. Dengan berbagai kelebihan yang telah dijelaskan, metode *Rollenspiel* dapat dijadikan sebagai pilihan metode pembelajaran yang menarik dan efektif baik bagi pengajar maupun peserta didik.

Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran *Rollenspiel* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam materi *Possessivartikel*. Hal ini dikarenakan metode *Rollenspiel* dapat

- menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
2. Pendidik diharuskan mampu mengendalikan suasana kelas karena metode *Rollenspiel* membutuhkan perhatian yang terpusat agar penyampaian materi dapat merata.
 3. Dalam menerapkan metode *Rollenspiel*, setiap peserta didik harus mendapatkan pengawasan, karena merupakan metode pembelajaran kelompok sehingga sulit bagi pendidik memahami kekurangan tiap individu peserta didik.
 4. Metode pembelajaran *Rollenspiel* dapat menjadi pilihan bagi materi lain yang membutuhkan pemahaman mendalam. Hal itu dikarenakan metode *Rollenspiel* dapat meningkatkan semangat belajar dan secara tidak langsung melatih aktivitas berbahasa peserta didik.
 5. Bagi peneliti yang hendak meneliti pembelajaran materi *Possessivartikel*, disarankan untuk memilih metode pembelajaran lain yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan seksama. Hal itu dikarenakan materi *Possessivartikel* memiliki aturan yang kompleks dan tidak ditemukan pada struktur bahasa dalam bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Krauth, C. (2018). *Was ist Effektivität* [Online]. Diakses dari <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/effektivitaet-33138>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (Edisi Pertama). Yogyakarta : Deepublish.

- Setyosari, P. (2017). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jurnal inovasi dan teknologi pembelajaran: kajian dan riset dalam teknologi pembelajaran*, 1(1), 20-30
- Nathan, B. (2021). *Lernmethode* [Online]. Diakses dari <https://view.genial.ly/presentation-lernmethoden>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), hlm. 16-17
- Helbig, G. & Buscha, J., (1996). *Deutsche Grammatik Ein Handbuch für den Ausländerunterricht* (hlm 230). Leipzig : Verlag Enzyklopädie.
- Meliss, M. (2018). Wörterbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft (WSK). *Jurnal Grammatik : Formenlehre*. <https://doi.org/10.1515/wsk.1.1.possessivartikel>
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta
- Sundayana. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.