

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA JERMAN BERBASIS KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN KOSAKATA DAN KETERAMPILAN BERBICARA**

(Studi Pengembangan di SMAN 2 Kota Bengkulu)

Rati Mayasari¹⁾, Johannes Sapri²⁾, Turdja'i²⁾

¹⁾Mahasiswa Pasca TP, ²⁾Universitas Bengkulu

[^{1\)}ratimaya31@gmail.com](mailto:ratimaya31@gmail.com) [^{2\)}johannessapri@unib.ac.id](mailto:johannessapri@unib.ac.id) , [^{2\)}turdjai@unib.ac.id](mailto:turdjai@unib.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Jerman yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan kosakata bagi siswa kelas X semester genap SMAN 2 Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan desain awal (4) uji terbatas, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan. Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar bahasa Jerman yang telah divalidasi ahli. Evaluasi bahan ajar dinilai dari aspek isi, bahasa, penyajian dan tampilan menunjukkan bahwa bahan ajar layak. Uji efektifitas menunjukkan bahwa bahan ajar bahasa Jerman yang diterapkan di kelas eksperimen bisa meningkatkan kosakata siswa dan keterampilan berbicara siswa

Kata kunci: *pengembangan, bahan ajar, kosakata, keterampilan berbicara*

**THE DEVELOPMENT OF GERMAN LANGUAGE INSTRUCTIONAL MATERIAL
BASED ON COMIC TO IMPROVE VOCABULARY AND SPEAKING SKILL**

(Development Study in SMAN 2 Kota Bengkulu)

Rati Mayasari¹⁾, Johannes Sapri²⁾, Turdja'i²⁾

¹⁾Mahasiswa Pasca TP, ²⁾Universitas Bengkulu

[^{1\)}ratimaya31@gmail.com](mailto:ratimaya31@gmail.com) [^{2\)}johannessapri@unib.ac.id](mailto:johannessapri@unib.ac.id) , [^{2\)}turdjai@unib.ac.id](mailto:turdjai@unib.ac.id)

Abstract

The purpose of this research was to develop the german language instructional material for the second semester class X SMAN 2 Bengkulu that can improve student's speaking skills and vocabulary. This method used is Research and Development, which refers to the development model of Borg and Gall with 6 stages, namely (1) Research and Information Collecting, (2) Planning, (3) Develop Preliminary of Product, (4) Preliminary Field Testing, and (5) Main Product Revision, (6) Main Field Testing. This research and development produce a instructional material based on comic were validate by expert judgment. Effectiveness test shows that comic based instructional material applied in the experimental class can improve student's vocabulary and speaking skill.

Keywords : *development, instructional materials, vocabulary, speaking skills.*

PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang merupakan sarana untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam kegiatan berbahasa seperti menulis, membaca, berbicara dan menyimak. Pada prinsipnya menurut Lestari (2013:2), semua buku dapat dijadikan bahan belajar bagi siswa, namun yang membedakan bahan ajar dengan buku lainnya adalah cara penyusunannya karena didasarkan atas pembelajaran yang diinginkan siswa dan belum dikuasai dengan baik. Penggunaan buku teks pelajaran sebagai satu-satunya bahan ajar dirasa kurang mendukung perkembangan keterampilan siswa. Buku teks yang digunakan kurang memotivasi siswa untuk mempelajari bahasa Jerman dengan menyenangkan. Mencermati hal tersebut, guru diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar yang dirancang menarik dengan memanfaatkan media gambar berdasarkan konsep komunikatif yang menitikberatkan bahasa sebagai alat komunikasi.

Terkait fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan. Berbicara menurut Mulgrave (dalam Tarigan, 1984:16) merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-

gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman, ditekankan pada komunikasi dua arah yaitu memberi dan menerima. Berdasarkan data yang diperoleh, pencapaian hasil belajar siswa pada tahun 2017/2018 masih relatif rendah. Data menunjukkan hanya 7 dari 30 siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Pengamatan di lapangan menunjukkan, bahwa siswa kelas X SMAN 2 belum memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan isi pesannya kepada orang lain, yaitu kemampuan untuk menyelaraskan apa yang ada di pikiran dan apa yang diucapkannya kepada orang lain.

Siswa harus didukung oleh penguasaan kosakata dan tata bahasa agar dapat berbicara dalam dialog sederhana. Oleh karena itu penguasaan kosakata pada tingkat dasar penting sebagai bekal untuk mempelajari bahasa pada tingkat selanjutnya. Dengan kata lain, siswa yang tidak memiliki penguasaan kosakata yang baik akan mengalami kesulitan untuk membuat kalimat sederhana bahasa Jerman. Sebaliknya, siswa yang memiliki kualitas dan kuantitas kosakata yang memadai, maka akan baik keterampilannya berbicaranya. Pembelajaran kosakata melalui pendekatan komunikatif kosakata tidak berdiri sendiri, melainkan langsung diajarkan terpadu dengan

keterampilan berbahasa seperti berbicara, mendengar, membaca dan menulis.

Dalam pembelajaran bahasa, guru diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar yang dapat menyampaikan informasi secara tepat dan menyenangkan serta dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Konsep bahan ajar yang menyenangkan ini sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap bahasa Jerman. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan media gambar. Dalam Waluyanto (2005:51) disebutkan bahwa komik merupakan suatu bentuk media komunikasi visual yang ringan dan menghibur dengan memadukan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu peristiwa. Komik dapat menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti melalui gambar dan tulisan yang dipadukan dan dirangkai dalam suatu alur cerita. Sifat komik yang mudah dan sederhana dapat membantu siswa untuk mengingat kosakata dan memahami penggunaan tata bahasa sesuai dengan konteks.

Depdiknas (2008:8) menyebutkan bahwa jika bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum tidak ada atau sulit diperoleh, maka guru disarankan untuk membuat bahan ajar sendiri yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain lingkungan sosial, budaya, dan geografis, karakteristik sasaran juga mencakup tahapan

perkembangan siswa, kemampuan awal yang telah dikuasai, minat, latar belakang keluarga dan sebagainya. Berdasarkan kondisi pembelajaran bahasa Jerman di SMA yang belum memadai untuk bahan ajar yang menyenangkan, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar bahasa Jerman berbasis komik yang bertujuan untuk membantu siswa memahami materi dengan bahan ajar yang kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2009: 407) metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan. Dari sepuluh tahapan yang ada, proses pengembangan produk diperpendek dikarenakan keterbatasan waktu dan sumber daya peneliti. Adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

- a. Pengumpulan informasi, merupakan studi pendahuluan yang meliputi studi pustaka, studi lapangan, pengumpulan informasi terkait analisis kebutuhan dan identifikasi permasalahan yang dijumpai, pencarian kurikulum, silabus dan pengumpulan materi.
- b. Perencanaan, meliputi: perumusan tujuan, analisis

- kompetensi dasar dan kompetensi inti pada mata pelajaran bahasa Jerman tema *Schule*, menyusun dan mengembangkan instrumen.
- c. Pengembangan draft awal produk meliputi menyiapkan media pembelajaran, menentukan materi pokok yang akan dibahas berdasarkan silabus, membuat kerangka materi, penyusunan dan desain draf bahan ajar. Draft awal ini kemudian divalidasi oleh ahli sebelum diujicobakan ke siswa. Ahli terdiri dari 3 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Adapun penilaian berdasarkan aspek isi, penyajian, bahasa dan kegrafikan. Sebelum diujicobakan, bahan ajar direvisi terlebih dahulu sesuai masukan ahli.
 - d. Uji coba awal, uji coba awal terdiri dari uji coba terbatas yang melibatkan 12 orang siswa dan uji coba satu kelas yang melibatkan subjek yang lebih luas. Uji coba awal merupakan uji coba penggunaan oleh guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan bahan ajar bahasa Jerman berbasis komik. Uji coba materi pada peserta didik untuk mengetahui komentar dan saran penilaian terhadap buku bahan ajar.
 - e. Melakukan revisi produk berdasarkan masukan dan saran dari uji hasil uji coba awal sehingga didapat produk yang dapat digunakan pada uji coba lapangan
 - f. Uji coba lapangan dilakukan dengan membandingkan kelas yang menggunakan bahan ajar berbasis komik dengan kelas yang tidak menggunakan bahan ajar berbasis komik untuk mengetahui efektifitas. Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas X SMAN 2 Bengkulu dengan peserta didik sebanyak 30 untuk kelas eksperimen dan 30 kelas kontrol. Desain uji produk yang digunakan adalah *quasi eskperimen nonequivalent control group design*.
- Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu angket analisis kebutuhan dan observasi awal pembelajaran, berupa lembar validasi ahli, angket respon siswa, lembar observasi pemakaian bahan ajar, hasil belajar siswa Instrumen angket analisis kebutuhan digunakan untuk mendapatkan data-data sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengembangan produk bahan ajar. Lembar validasi ahli dilakukan untuk memperoleh penilaian, masukan, dan saran untuk perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar yang dikembangkan sebelum diujicobakan. Angket respon siswa digunakan untuk mengukur tanggapan siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman yang menggunakan bahan ajar berbasis komik. Kriteria yang digunakan dalam evaluasi bahan ajar komik berupa kualitas isi, penyajian, ilustrasi dan tampilan menyeluruh. Lembar observasi pemakaian bahan

ajar digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis Jerman. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar bahasa Jerman berbasis komik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar bahasa Jerman berbasis komik adalah dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Angket penilaian responden disusun dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari 4 pilihan yaitu 4 (Sangat Sesuai), 3 (Sesuai), 2 (Tidak Sesuai), 1 (Sangat Tidak Sesuai). Teknik analisis data untuk kelayakan bahan ajar dari validator dilakukan dengan langkah sebagai berikut: a) mentabulasi semua data dari validator, b) menghitung skor total rata-rata dengan menggunakan statistik deskriptif

Tabel 1. Kategori Tingkat Kevalidan Produk

| (%) | Interpretasi |
|--------|--------------|
| 80-100 | Valid |
| 60-79 | Cukup Valid |
| 50-59 | Kurang Valid |
| 0-49 | Tidak Valid |

Sumber: Arikunto (2008:43)

Untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan dilakukan dengan angket. Analisis deskriptif terhadap respon siswa dilakukan menghitung persentase aktivitas siswa. Kategori respon siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 2: Katerori Respon Siswa

| Persentase | Keterangan |
|------------|---------------|
| 81-100 | Sangat baik |
| 61-80 | Baik |
| 41-60 | Cukup |
| 21-40 | Kurang |
| 0-20 | Sangat Kurang |

Analisis data efektifitas bahan ajar bahasa Jerman berbasis komik dilakukan dengan menggunakan pengolahan hasil tes yang diperoleh dalam penelitian. Untuk mengetahui tingkat efektifitas bahan ajar bahasa Jerman berbasis komik terhadap hasil belajar siswa pada keterampilan berbicara dan kosakata sebelum dan sesudah analisis secara statistik menggunakan uji t taraf signifikansi 5% dengan menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan dan Uji Coba Bahan Ajar

Hasil analisis terhadap angket kebutuhan bahan ajar menurut guru dan siswa SMAN 2 Bengkulu dapat diuraikan sebagai berikut: a) siswa membutuhkan bahan ajar dengan rincian materi yang mudah dipahami, b) siswa menginginkan penyajian materi yang dapat menarik minat dan tampilan bahan ajar yang menarik, c) siswa menginginkan dikembangkan bahan ajar dalam bentuk komik karena dianggap menarik, d) dibutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum 2013, e) isi materi pembelajaran dapat memperhatikan konteks keterampilan berbahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan secara

spesifik didesain untuk keterampilan berbicara, f) bahan ajar dengan kualitas baik dan desain menarik yang didesain khusus untuk keterampilan berbicara dapat mengaktifkan siswa untuk berbicara lebih banyak, g) bahan ajar yang dapat digunakan pada kondisi dan fasilitas pembelajaran sekolah yang terbatas.

Hasil pengembangan produk awal bahan ajar ini berbentuk cetak yang terdiri dari 3 komponen utama, yaitu bagian pembuka, inti dan penutup. Unsur-unsur yang terdapat dalam bahan ajar ini sesuai dengan pendapat Prastowo dalam Lestari (2013: 24) bahwa unsur yang terdapat dalam bahan ajar harus mencakup petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, materi, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, evaluasi.

Bagian pembuka terdiri dari sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk belajar, tujuan pembelajaran. Halaman sampul memuat judul bahan ajar, logo dan institusi pengembang produk, sasaran produk dan gambar yang menarik. Kata pengantar berisi tentang ucapan syukur dan tujuan pembuatan produk. Daftar isi berisi sub bab dan judul anak bab beserta halamannya. Petunjuk penggunaan buku berisi panduan dalam memahami isi buku sehingga mudah glosarium. Kunci jawaban evaluasi ada di bagian akhir soal.

Bahan ajar bahasa Jerman berbasis komik melalui proses validasi ahli materi dan ahli media.

digunakan dan berisi fitur-fitur yang membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Tujuan pembelajaran berisi kompetensi yang harus yang diharapkan siswa setelah menyelesaikan tugas pada bahan ajar.

1. Bagian inti terdiri dari pendahuluan materi, uraian materi, dan latihan. Pada bagian inti terdapat 4 sub pokok yang dibahas yang menampilkan contoh dan latihan. Adapun sub pokok bahasan tersebut mengenai *Studeplan, Uhrzeit, Adjektive dan Aktivitäten in der Schule* (kata kerja) yang berkaitan dengan tema sekolah. Latihan difokuskan pada keterampilan lisan dengan bentuk variasi dialog secara berpasangan. Siswa juga diminta untuk membuat percakapan berdasarkan gambar tanpa kata. Latihan tertulis berupa latihan mengkunjugasikan verba.

2. Bagian penutup terdiri dari evaluasi, informasi pendukung, dan kunci jawaban. Bagian evaluasi terdiri dari dua bentuk, yaitu soal pilihan ganda dan uraian dalam bentuk lisan. Evaluasi dalam bentuk pilihan ganda untuk menilai penguasaan kosakata peserta didik, sedangkan evaluasi dalam bentuk lisan untuk mengukur kemampuan berbicara peserta didik berbicara berdasarkan gambar sesuai dengan materi yang dipelajari. Informasi pendukung bahan ajar berupa Hasil penilaian masing-masing validator dihitung persentase untuk setiap aspek validasi sehingga diketahui kelayakan bahan ajar.

Hasil perhitungan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi dan Media Bahan Ajar bahasa Jerman Berbasis Komik

| No | Validasi | Aspek | % | Ket |
|----|----------|------------|-------|-------------|
| 1 | Materi | Isi/materi | 75 | Cukup valid |
| | | Penyajian | 80 | Valid |
| | | Bahasa | 80 | Valid |
| | | Rata-rata | 78,3 | |
| 2 | Media | Isi/materi | 86,1 | Valid |
| | | Penyajian | 86,6 | Valid |
| | | Bahasa | 87,5 | Valid |
| | | Kegrafikan | 90 | Valid |
| | | Rata-rata | 87,55 | |

Tabel 3 menjelaskan bahwa nilai rata-rata persentase kelayakan isi oleh ahli materi adalah 78,3%

Tabel 4. Catatan Perbaikan Hasil Validasi

| No | Ahli | Catatan Perbaikan |
|----|-------------|--|
| 1 | Ahli Materi | Perbaikan ejaan dan struktur bahasa Jerman Perubahan tampilan gambar dari monolog ke dialog Menambahkan kata yang masih belum diketahui artinya oleh siswa Perbaikan format latihan |
| 2 | Ahli media | Perbaikan sistematika daftar isi Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi Pencantuman sumber bacaan Perubahan judul kecil dari buku percakapan bahasa Jerman menjadi bahan ajar bahasa Jerman Perbaikan ejaan dan |

yang berada pada kategori cukup valid. Interpretasi tersebut menunjukkan bahwa materi pembelajaran dan latihan soal cukup sesuai dengan KI, KD dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Adapun bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa. Sedangkan nilai persentase rata-rata yang diperoleh dari ahli media adalah 87,55 % yang berada pada kategori valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa tampilan bahan ajar dari segi penyajian dan kegrafisan sangat baik.

Selain memberikan penilaian dalam bentuk angka, validator juga memberikan penilaian dalam bentuk saran untuk dijadikan acuan selanjutnya yaitu sebagai berikut.

tanda baca

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa bahan ajar sudah berada pada kategori layak dari segi isi, penyajian, bahasa dan tampilan. Kemudian dilakukan revisi sebelum diujicobakan ke siswa. Uji coba terbatas dilakukan terhadap peserta didik. Dalam hal ini peserta didik memberikan penilaian dengan mengisi angket yang diberikan. Penilaian tersebut meliputi aspek isi, penyajian, bahasa, dan tampilan. Hasil penilaian dijadikan sebagai salah satu masukan untuk merevisi bahan ajar.

Data hasil uji coba pemakaian bahan ajar bahasa Jerman berbasis komik yang dikembangkan pada uji coba awal terbatas ditunjukkan oleh tabel berikut Tabel 5. Hasil angket peserta didik pada uji coba terbatas

| No | Aspek | % | Interpretasi |
|----|-----------|-------|--------------|
| 1 | Penyajian | 81,64 | Sangat Baik |
| 3 | Bahasa | 86,1 | Sangat Baik |
| 4 | Tampilan | 82,29 | Sangat Baik |
| | Rata-rata | 82 | |

Tabel 5. Menunjukkan bahwa

persentase rata-rata respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan sebesar 82% yang berada pada kategori baik, yang artinya tidak memerlukan revisi kembali. Dari total 12 siswa, 5 orang memberikan respon sangat baik sedangkan 7 orang siswa memberikan respon baik. Dari total 12 siswa, 5 orang memberikan respon sangat baik sedangkan 7 orang siswa memberikan respon baik. Saran dan perbaikan yang dilakukan setelah uji coba satu kelas meliputi, (1) perubahan ukuran huruf yang awalnya tidak konsisten menjadi ukuran yang sama, (2) penambahan informasi penjas, (3) perubahan warna sampul dari yang agak mencolok menjadi warna yang lebih lembut, (4) penambahan symbol fonetik pada beberapa kata bahasa Jerman yang dianggap sulit, (4) perbaikan kesalahan cetak dan ejaan yang salah, (5) perbaikan nomor halaman.

Pada uji coba lebih luas yang melibatkan satu kelas berjumlah 30 orang peserta didik, peserta didik diminta untuk mengisi angket. Berikut data hasil penilaian peserta didik pada uji coba satu kelas

Tabel 6 menunjukkan persentase respon siswa terhadap bahan ajar berdasarkan aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa dan tampilan pada uji coba satu kelas.

Tabel 6. Hasil Angket Peserta Didik

| No | Aspek | % | Interpretasi |
|----|-----------|-------|--------------|
| 1 | Isi | 80,83 | Sangat Baik |
| 2 | Penyajian | 84,17 | Baik |
| 3 | Bahasa | 81,84 | Sangat Baik |
| 4 | Tampilan | 85 | Sangat Baik |
| | Rata-rata | 83% | |

Persentase rata-rata total dari ke 14 poin tersebut adalah sebesar 83% yang termasuk dalam kategori sangat baik (berada pada rentang 81-100%), yang artinya tidak memerlukan adanya revisi kembali. Dari hasil rekapitulasi 30 siswa pada uji coba lapangan diperoleh bahwa 17 orang memberikan respon yang baik, dan 13 orang memberikan respon sangat baik.

Uji Efektifitas Bahan Ajar

Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar, diperoleh hasil belajar siswa pada uji coba lapangan. Uji efektifitas dilakukan dengan metode penelitian eksperimen. Kemudian data hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan uji t. Data hasil belajar siswa terdiri dari data tes penguasaan kosakata dan data tes keterampilan berbicara. Sebelum diberikan perlakuan, diadakan tes kemampuan awal siswa (*pre-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki rata-rata yang hampir sama, baik pada tes penguasaan kosakata maupun tes keterampilan berbicara. Hasil *post-test* siswa kelas eksperimen yang menggunakan bahan ajar berbasis komik pada proses pembelajaran memiliki rata-rata

yang lebih tinggi pada tes penguasaan kosakata yaitu sebesar 75,4 dibandingkan kelas kontrol sebesar 68,8. Rata-rata *post-test* kelas eksperimen untuk keterampilan berbicara juga lebih tinggi yaitu sebesar 70, jika dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 64,6.

Tabel 7. Uji Independent Sampel T-test Kosakata

| | Mean | T | df | Sig. (2-tailed) |
|------------------|------|------|----|-----------------|
| Kelas eksperimen | 75,4 | 3,35 | 58 | 0,001 |
| Kelas kontrol | 68,8 | | | |

Dari Tabel 7 terlihat pada *equal variance assumed sig (2-tailed) 0,001 < 0,05*, artinya terdapat perbedaan penguasaan kosakata yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan bahan ajar berbasis komik dengan kelas kontrol yang menggunakan bahan ajar lama. Hasil uji t

Tabel 8. Uji Independent Sampel T-test Keterampilan Berbicara

| | Mean | T | df | Sig. (2-tailed) |
|------------------|------|------|----|-----------------|
| Kelas eksperimen | 70 | 3,22 | 58 | 0,002 |
| Kelas kontrol | 64,6 | | | |

Dari Tabel 8 terlihat pada *equal variance assumed sig (2-tailed) 0,002 < 0,05*, artinya terdapat perbedaan keterampilan berbicara

Selanjutnya dilakukan analisis uji t dengan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok dan melihat ada tidaknya perbedaan perlakuan dengan menggunakan bahan ajar berbasis komik. Berikut hasil analisis data untuk tes penguasaan kosakata kelas eksperimen dan kelas kontrol yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil uji t menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis komik lebih efektif dibandingkan dengan bahan ajar lama.

Hasil uji efektifitas menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis komik dapat meningkatkan kosakata dan keterampilan berbicara. Melalui media komik, motivasi belajar siswa dapat meningkat dan memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga keterampilan berbahasa dapat meningkat. Ilustrasi gambar dapat mempermudah siswa dalam memahami teks dan kata. Hal ini dikarenakan komik dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih mudah. Sesuai dengan pendapat Rohani (1997: 76) sebagai media instruksional edukatif, komik memiliki sifat yang sederhana, jelas, mudah.

Penggunaan bahan ajar berbasis komik, dapat melatih keterampilan berbicara secara aktif, interaktif dan komunikatif. Melalui stimulus pada bahan ajar berbasis komik, keterampilan berbicara siswa dapat tergali. Siswa dilibatkan secara aktif untuk bertanya dan

memberikan respon, sehingga terjadi pembicaraan dua arah dan membentuk komunikasi. Sejalan dengan tujuan berbicara menurut Sunendar dan Iskandarwassid (2008: 286) yaitu dalam berbicara siswa mengirim pesan kepada lawan bicara. Kemudian lawan bicara akan memberikan respon jika pesan sudah diterima, sehingga terjadi pertukaran informasi antar personal. Dalam pengembangan bahan ajar berbasis komik ini menempatkan keterampilan berbicara sebagai keterampilan utama yang distimulus, tetapi keterampilan lainnya seperti mendengar, membaca dan menulis menjadi terintegrasi.

Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis komik akan efektif jika dipadukan dengan metode mengajar yang tepat. Hal ini senada dengan Sudjana&Riva'i (2007:68) yang menyatakan bahwa buku komik jika dipadukan dengan metode pengajaran akan menjadi alat pengajaran yang efektif. Dalam penggunaan bahan ajar berbasis komik, guru dituntut untuk menerapkan strategi yang berorientasi pada keaktifan siswa. Peran guru yang awalnya menjadi sumber belajar berubah menjadi fasilitator. Guru bertugas untuk memberikan instruksi, mengawasi dan memberikan bantuan pada siswa saat praktik berbicara. Siswa dituntut untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitan dan pengembangan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan kosakata siswa dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan bahan ajar didasari oleh analisis kebutuhan siswa dan guru. Hasil analisis kebutuhan selanjutnya dirumuskan pada prinsip pengembangan bahan ajar. Bahan ajar dievaluasi berdasarkan empat aspek, yaitu aspek isi, penyajian, kebahasaan dan kegrafikan. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar cetak bahasa Jerman berbasis komik dengan judul "Deutsch macht Spaß" yang telah divalidasi oleh beberapa ahli dan telah melalui uji coba terbatas dan uji coba satu kelas. Berdasarkan hasil uji coba, bahan ajar masuk dalam kategori layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil uji efektifitas menunjukkan bahwa bahan ajar bahasa Jerman berbasis komik efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan kosakata siswa. Hal tersebut ditunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Adapun beberapa saran yang dipaparkan sebagai berikut: (1) Bagi guru dan praktisi bahasa Jerman, hendaknya dapat menggunakan bahan ajar bahasa Jerman berbasis komik di sekolah maupun lembaga pendidikan khususnya (SMA/SMK). Penyebaran produk ini tetap memperhatikan karakteristik siswa agar penyebaran produk bermanfaat. (2) Bagi penelitian selanjutnya, hendaknya

dapat mengembangkan penelitian ini dengan memasukkan variabel lain yang belum ada pada penelitian ini seperti pada keterampilan menyimak, menulis dan membaca. Penelitian bisa dikembangkan lagi pada materi lain yang lebih luas. Selain itu bahan ajar yang cetak yang dikembangkan dapat dilengkapi dengan audio.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasardasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar berbasis Kompetensi*. Padang: Alkademia Permata.
- Rohani, A. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana & Riva'i Ahmad. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung:Angkasa
- Waluyanto, H,D. 2005. *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan, Vol.7. No 1: hlm 45-55.
- Yamasari, Y. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS Surabaya 4 Agustus 2010 ISBN No. 979-545-0270-1.
- Sunendar, Dadang dan Iskandarwassid. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.