

## UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN PESERTA DIDIK KELAS XI MELALUI MEDIA PERMAINAN *SCHNELL FINDEN*

### *THE EFFORT TO IMPROVE THE GERMAN VOCABULARY MASTERY OF THE 11<sup>TH</sup> GRADE STUDENTS TROUGH THE “SCHNELL FINDEN”*

Oleh: Kartika Cahyaning Ratri, Pendidikan Bahasa Jerman  
kartika.cahyaning14@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan (1) penguasaan kosakata bahasa Jerman, (2) keaktifan peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali melalui media permainan *schnell finden*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Strategi yang diterapkan ditentukan bersama secara kolaboratif antara peneliti, guru dan peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali yang terdiri dari 30 peserta didik. Penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus yang pada tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah (1) keberhasilan proses dan (2) keberhasilan produk. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi kelas, wawancara, catatan lapangan, angket dan tes. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan (1) penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Boyolali. Peningkatan nilai rata-rata mencapai 13,4 %, (2) selain keberhasilan produk juga terdapat keberhasilan proses berupa peningkatan keaktifan peserta didik sebesar 58%.

Kata kunci: media permainan, *schnell finden*, penguasaan kosakata

#### **Abstract**

*This study aims to improve (1) vocabulary authority in German for the 11<sup>th</sup> grade students of SMA N 1 Boyolali, (2) the learners' activity for the 11<sup>th</sup> grade students of SMA N 1 Boyolali using the application of the “Schnell finden”. The type of this study is the Classroom Action Research (CAR). The strategy was determined collaboratively between researcher, teacher, and students. The subjects are thirty students in the 11<sup>th</sup> grade of SMA N 1 Boyolali. This classroom action research consisted of 2 cycles. Each of the cycles consisted of 4 steps, namely planning, action, observation, and reflection. The indicators of success in this study were (1) the success of the process and (2) the success of the product. The data in this study were obtained through interviews, observation, questionnaires, field notes and vocabulary authoritytest in German. The data was analyzed by using qualitative descriptive analysis. The result of this study indicates that the “Schnell finden” (1) can improve vocabulary mastery in German for the 11<sup>th</sup> grade students of SMA N 1 Boyolali. The improvement of the average grades of the students' German vocabulary mastery reaches 13,4%. In addition to the success of the product, there is also (2) the success of the process in from of the learners' activity improvement the reaches 58%.*

*Keywords: game media, schnell finden, vocabulary mastery*

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi untuk mengungkapkan sebuah ide dan perasaan seseorang. Dalam kehidupan sehari-hari bahasa juga sebagai alat untuk berinteraksi. Seiring berkembangnya jaman dan kemajuan teknologi manusia tidak hanya dituntut untuk bisa menguasai bahasa nasional akan tetapi juga harus bisa menguasai bahasa asing. Oleh karena itu penguasaan bahasa sangatlah penting, terutama bahasa asing.

Dalam era globalisasi, kemampuan menggunakan bahasa asing kedua selain bahasa Inggris, dalam hal ini bahasa Jerman, merupakan hal yang sangat penting. Banyak informasi baik di bidang teknik, ilmu-ilmu murni, ekonomi, psikologi, maupun seni bersumber dari buku-buku berbahasa Jerman. Disamping sebagai sarana komunikasi bahasa Jerman juga berperan dalam pengembangan dunia pariwisata.

Bahasa Jerman memiliki empat aspek keterampilan yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Untuk dapat menguasai empat aspek tersebut terutama dalam pembelajaran bahasa asing penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting. Ketika penguasaan kosakata baik, maka akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa Jerman. Oleh karena itu semakin banyak kosakata yang diketahui maka akan memudahkan untuk saling berkomunikasi.

Aspek kata atau leksikal merupakan satuan terkecil dalam konteks sintaksis dan wacana. Kalimat dibangun dan dihadirkan melalui kata, wacana dibangun dari kalimat yang

hakikatnya juga dibangun lewat kata. (Nurgiyantoro, 2014: 172). Oleh karena itu peserta didik dapat berkomunikasi karena dibangun, dihadirkan, dan diartikan lewat kata-kata.

Berdasarkan hasil pengamatan selama observasi di sekolah diketahui bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher oriented*). Selain pengamatan juga dilakukan wawancara dengan peserta didik secara acak. Dari wawancara tersebut peneliti mendapatkan data bahwa pelajaran bahasa Jerman adalah pelajaran yang susah bagi peserta didik, karena banyak kosakata yang belum mereka kenal dan sulit untuk diingat. Hal tersebut mengakibatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik rendah. Data lainnya adalah kurangnya penggunaan media untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik cenderung malas untuk belajar bahasa Jerman. Selain itu buku dan kamus bahasa Jerman di sekolah untuk referensi peserta didik dalam pembelajaran masih terbatas, sehingga menjadikan minat peserta didik untuk belajar bahasa Jerman masih sangat minim.

Atas dasar masalah tersebut peneliti berpendapat bahwa perlu adanya perbaikan proses pembelajaran, agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media permainan. Dengan berbagai kelebihanannya media permainan dapat meningkatkan minat, motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk itu peneliti dalam penelitian ini memilih salah satu media permainan yaitu *schnell finden*.

Media permainan *schnell finden* membutuhkan sebuah teks dan kartu huruf yang dimulai dari huruf A sampai Z dan ditambah beberapa huruf yang ada di dalam bahasa Jerman seperti Ä, Ü, Ö, ß. Melalui media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran kosakata ini peserta didik dilatih untuk cepat dan teliti dalam mengingat kata yang ada di dalam teks. (Endah, 2011: 78)

Permainan *schnell finden* memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) dengan menggunakan kartu akan menghadirkan suasana senang ketika proses belajar mengajar, (2) mempermudah dan mempercepat menghafal kata-kata, (3) tidak membutuhkan biaya yang banyak dan mudah untuk dibuat, (4) melatih kecepatan dan ketelitian berpikir. Oleh karena itu media ini dirasa tepat untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik karena melalui permainan menumbuhkan jiwa kompetitif sehingga setiap peserta didik akan berusaha untuk menjadi yang terbaik. Selain itu peserta didik tidak hanya bisa mengingat kosakata tapi juga bisa menuliskannya dan menerapkannya dalam kalimat.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dan meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali melalui media permainan *schnell finden*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang penerapan media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman.

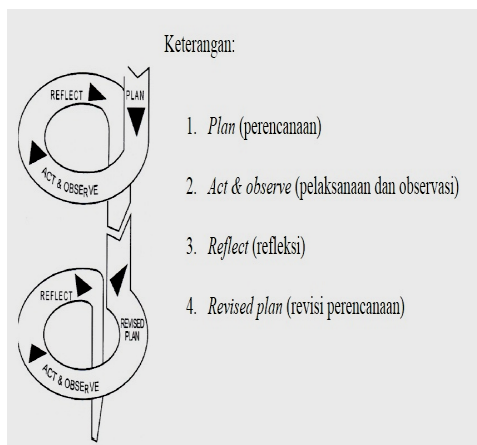
## **Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang bisa diajukan sebagai penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian tentang “Keefektifan Penggunaan Memory dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Di SMA Negeri 3 Temanggung” oleh Antonius Badmas Sirken dan Penelitian kedua yang diajukan adalah “Efektifitas Media Skrebel dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Perancis Siswa SMK PI Ambarukmo Sleman 1 Yogyakarta” oleh Heni Sulistyowati.

Kedua penelitian tersebut memiliki persamaan dalam hal media yang digunakan yaitu media kartu. Selain itu juga memiliki persamaan keterampilan yang diteliti yaitu kosakata (asing). Akan tetapi, jenis penelitian yang digunakan berbeda. Pada kedua penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian eksperimen, tetapi pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research* yang dilakukan secara kolaboratif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian model *Kemmis & Mc Taggart*.



Gambar 1. PTK Model Kemmis dan Taggart

(<https://tatangmanguny.files.wordpress.com/>)

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA N 1 Boyolali yang terletak di Jl Kates No. 8 Boyolali. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015, yaitu mulai bulan Maret sampai dengan Mei 2015.

### Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IIS (Ilmu-Ilmu Sosial) 2 SMA Negeri 1 Boyolali yang terdiri dari 30 peserta didik dengan komposisi 24 perempuan dan 6 laki-laki. Objek Penelitian ini adalah pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan media permainan *schnell finden*.

### Prosedur Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua tahapan yaitu siklus 1 dan siklus 2. Masing-masing siklus terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, keempat tahap saling terkait dalam satu kesatuan siklus.

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Pada tahapan ini peneliti mempersiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun instrumen penelitian seperti lembar observasi, pedoman wawancara, angket dan soal. Kemudian peneliti menyusun perangkat pembelajaran yaitu RPP, media dan materi.

Tindakan dilakukan dengan menggunakan media permainan *schnell finden* dalam pembelajaran. Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan dalam tiga kali tindakan. Tahap tindakan dilakukan oleh guru dengan menerapkan permainan *schnell finden* dalam pembelajaran. Selanjutnya, Observasi kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Hal ini untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang terkait dengan prosesnya.

Hasil pengamatan yang ada dapat dijadikan sebagai bahan untuk pertimbangan langkah yang akan ditempuh selanjutnya. Kegiatan refleksi dilakukan ketika guru sudah melakukan tindakan. Tujuan dilakukan refleksi adalah untuk memberi pemaknaan terhadap hasil dari tindakan yang dilakukan.

### Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi, pedoman wawancara, angket, dan tes. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, catatan lapangan, wawancara mengenai data yang bersifat deskriptif kualitatif yaitu berupa informasi-informasi lisan dari para responden, angket yang berupa persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jerman,

dokumentasi yang berupa RPP, silabus, presensi peserta didik, hasil evaluasi peserta didik, jadwal pelaksanaan penelitian dan tes untuk mengetahui sejauh mana kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik.

### **Teknik Analisis Data**

Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data tersebut berupa informasi dari hasil observasi, wawancara, angket dan catatan lapangan. Data kuantitatif yang berupa nilai penguasaan kosakata bahasa Jerman dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu dengan mencari rata-rata nilai dan persentase kenaikan nilai.

### **Validitas Data**

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan siklus-siklus yang telah direncanakan hingga mencapai hasil yang diinginkan. Data yang dikumpulkan perlu diketahui taraf validitasnya, sehingga dapat dipertanggung jawabkan. Validitas dalam penelitian tindakan kelas ini ada 3 yaitu validitas demokratis, validitas hasil, dan validitas proses.

#### **1. Validitas Demokratis**

Validitas demokratis berkenaan dengan jangkauan kekolaboratifan penelitian dan pencakupan berbagai pendapat atau saran. Penelitian tindakan perlu memenuhi tuntutan validitas demokratis dengan guru/pakar sebagai kolaborator, dan peserta didik diberi kesempatan menyuarakan apa yang dipikirkan dan dirasakan serta dialaminya selama penelitian berlangsung.

#### **2. Validitas Hasil**

Validitas hasil mengandung konsep bahwa tindakan kelas membawa hasil yang sukses di dalam penelitian. Validitas hasil tergantung pada validitas proses pelaksanaan penelitian, yang menjadi kriteria berikutnya.

#### **3. Validitas Proses**

Validitas proses ini mengamati proses dari kegiatan pembelajaran bahasa Jerman menggunakan media permainan *schnell finden* yang dimulai dari perencanaan sampai dengan refleksi. Dalam pengamatan peneliti mengumpulkan data dengan membuat catatan lapangan. Selain itu peneliti juga merekam proses pembelajaran melalui video maupun foto.

### **Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terdiri dari 2 indikator yaitu:

#### **1) Indikator Keberhasilan Proses**

Keberhasilan proses dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku atau perubahan sikap peserta didik. Perubahan tersebut meliputi jika sebelumnya peserta didik hanya pasif ketika di kelas menjadi aktif, sebelumnya tidak suka mengerjakan tugas menjadi suka mengerjakan tugas.

#### **2) Indikator Keberhasilan Produk**

Keberhasilan produk dapat dilihat dengan cara membandingkan hasil pembelajaran yang dicapai sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar

bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Boyolali dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman melalui permainan *schnell finden*. Keberhasilan ini berupa kenaikan nilai peserta didik.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan observasi sebelum penelitian secara keseluruhan peserta didik sudah cukup baik untuk menerima pembelajaran di kelas akan tetapi keaktifan peserta didik masih belum merata hanya beberapa peserta didik yang aktif. Sebanyak 6 peserta didik atau 20% masih pasif di dalam kelas. Sebanyak 18 peserta didik atau 60% cukup baik di dalam kelas, hanya saja mereka berani berpendapat ketika guru memberikan pertanyaan langsung ditujukan kepada dirinya.

Dalam hal kemampuan kosakata peserta didik masih kurang, peserta didik merasa kesulitan untuk mengingat kosakata yang mereka dapat. Banyak peserta didik yang bingung ketika guru mengucapkan kalimat dalam bahasa Jerman. Hal itu dapat diketahui dari nilai pratindakan bahwa 66,6 % peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan guru adalah 80. Terdapat 10 peserta didik atau 33,4 % yang belum tuntas. Terdapat 8 peserta didik atau 26,6% masih dibatas KKM.

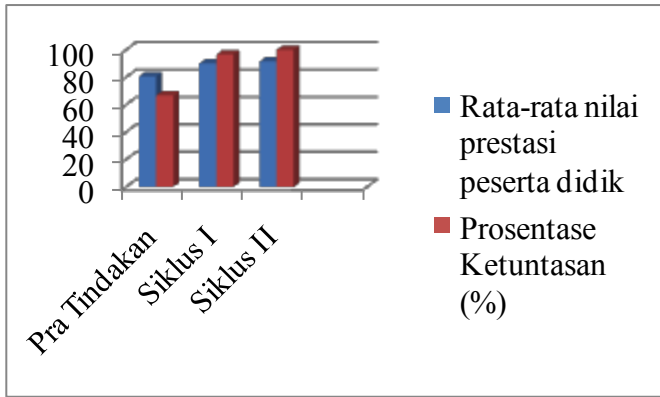
Dari analisis melalui observasi dari segi guru dan peserta didik, hasil tes, wawancara, dan angket refleksi siklus I. Pelaksanaan siklus I

dengan media permainan *schnell finden* sudah dilaksanakan dengan baik. Hasil tes siklus I disimpulkan bahwa rata-rata nilai peserta didik naik dari 80,6 menjadi 90,1 naik 9,5 point. Selain itu, diketahui bahwa keaktifan meningkat, 17 dari 30 peserta didik atau 56,6 % di siklus I menjadi lebih baik dan 13 dari peserta didik masih terbilang cukup.

Pelaksanaan tindakan siklus II telah memberikan hasil yang diharapkan. Berdasarkan observasi peserta didik menunjukkan perubahan yang lebih positif yaitu dengan peningkatan keterlibatan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tes pada siklus II rata-rata nilai penguasaan kosakata naik menjadi 91,4 dengan persentase kelulusan 100 %. Keaktifan peserta didik meningkat, 8 dari 30 peserta didik atau 26,6 % di siklus II menunjukkan sudah ajeg ambil bagian dalam proses pembelajaran, 20 peserta didik atau 66,6 % sudah sering ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg dan 2 peserta didik atau 6,8 % menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran. Hal ini menandakan sudah mulai meratanya keaktifan dari peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **PEMBAHASAN**

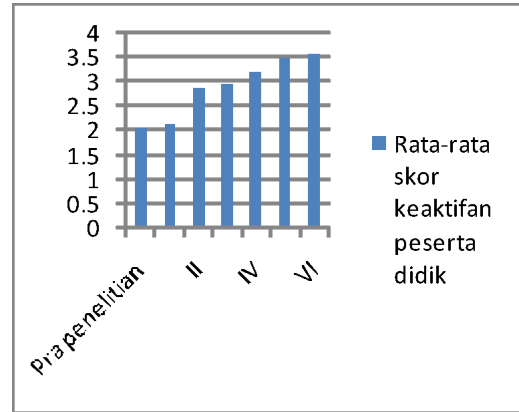
Grafik rata-rata nilai prestasi peserta didik dan persentase ketuntasan



Gambar 2. Kenaikan Rata-rata Skor Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik dan Persentase Ketuntasan

Berdasarkan data yang telah disajikan, penerapan media permainan *schnell finden* terbukti dapat meningkatkan prestasi penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik dan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat terlihat dari rata-rata nilai peserta didik kelas XI IIS 2 meningkat. Sebelum diberi tindakan persentase ketuntasan peserta didik adalah 66,6% setelah siklus I dilaksanakan terdapat kenaikan sebesar 11,8 %. Kemudian, dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan 1,6 %. Jadi, peningkatan sebelum menggunakan media permainan *schnell finden* sampai pelaksanaan siklus II selesai sebesar 13,4 %.

Grafik rata-rata skor keaktifan peserta didik kelas XI IIS 2



Gambar 3. Kenaikan Skor Keaktifan Peserta Didik

Peserta didik lebih aktif setelah menggunakan media *schnell finden*, yang terlihat ketika diskusi dilaksanakan, mereka lebih banyak berinteraksi dengan temannya untuk memecahkan masalah yang ada, mereka juga lebih intensif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Peningkatan keaktifan peserta didik dapat dilihat dari rata-rata skor keaktifan pada pra tindakan adalah 2,06, siklus I adalah 2,65 dan siklus II adalah 3,43 dari skor maksimal 4. Persentase kenaikan keaktifan peserta didik dari pra tindakan ke siklus I adalah 28,6 %. Kemudian mengalami kenaikan persentase lagi dari siklus I sampai siklus II sebesar 29,4%. Maka peningkatan rata-rata skor keaktifan peserta didik adalah sebesar 58 %.

## KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Keberhasilan Produk: Penerapan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali dengan

persentase kenaikan selama pelaksanaan tindakan sebesar 13,4 %.

2) Keberhasilan Proses: Penerapan media permainan *schnell finden* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali dengan persentase kenaikan selama pelaksanaan tindakan sebesar 58 %.

### Implikasi

1. Pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media permainan *schnell finden* diimplikasikan dapat meningkatkan prestasi bahasa Jerman terutama dalam hal penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik dan keaktifan peserta didik.
2. Tindakan dengan penerapan media permainan *schnell finden* diimplikasikan bisa menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru bahasa Jerman atau dapat dikembangkan di bidang studi lain.

### Saran

Penelitian mengenai upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman ini diharapkan memberikan hasil yang bermanfaat. Adapun saran-saran yang diajukan adalah sebagai berikut.

#### 1) Guru

Diharapkan guru dapat meneruskan penerapan media permainan *schnell finden* pada kegiatan belajar mengajar berikutnya atau kelas lain yang diampu guru. Dalam proses pembelajaran guru harus dapat membuat peserta didik terlibat aktif mengikuti KBM salah satunya dengan sering

menggunakan media. Guru juga diharapkan dapat memvariasikan teks untuk media ini, sehingga materi dapat disampaikan lebih mudah.

#### 2) Peserta Didik

Peserta didik disarankan bisa terlibat lebih aktif dalam pembelajaran dan senantiasa menjaga suasana kelas yang kondusif untuk belajar. Dikarenakan kelas yang kondusif dapat mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat memperoleh prestasi sesuai yang diharapkan.

#### 3) Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai bahan acuan dalam melaksanakan penelitian berikutnya. Selain itu, penelitian ini bisa dijadikan pengalaman dalam mengatasi kelas yang memiliki masalah dalam prestasi belajar khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman.

### DAFTAR PUSTAKA

- Endah, Retna S.M. 2011. *Spiel Macht Spaß*. Yogyakarta: DIPA UNY
- Nurgiyantoro, Burhan. 2014. *Stilistika*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sirken, Antonius Badmas. 2012. Keefektifan Penggunaan Memory dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA N 3 Temanggung. *Skripsi SI*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sulistiyowati, Heni. 2013. Efektivitas Media Skrebel dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Perancis Siswa SMK PI Ambarukmo Sleman 1 Yogyakarta. *Skripsi SI*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, FBS Universitas Negeri Yogyakarta.



