

Spinning Wheel dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman

A. Nurhikmatul Jannah¹, Abdul Kasim Achmad^{2*}, Syamsu Rijal³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: abdulkasim@unm.ac.id

ISSN : 2964-299x

Abstract. This study aims to find out the improvement of the students' German vocabulary. This research is a classroom action research consisting of two cycles to find out the planning, process, and results of the Spinning Wheel game in improving the German vocabulary of class X UPT SMA Negeri 12 Bulukumba. This type of research is a descriptive qualitative method. The subjects in this study were students of class X MIPA 2 UPT SMA Negeri 12 Bulukumba consisting of 27 students. The results of this study indicate that the percentage values obtained by students in cycle I reached 93% and cycle II reached 96%. These results indicated that the Spinning Wheel game can improve the German vocabulary of class X UPT SMA Negeri 12 Bulukumba.

Keywords: *Vocabulary, Improvement, German, Spinning Wheel*

<https://ojs.unm.ac.id/academic>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting di dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan syarat utama bagi individu dalam mengembangkan potensi diri sehingga dapat memunculkan gerakan-gerakan sosial. Proses pembelajaran dalam pendidikan membutuhkan strategi yang fleksibel dan kemampuan merumuskan masalah di depan umum melalui partisipasi dalam gerakan sosial. Di zaman modern ini pendidikan yang terus berubah dengan signifikan, yang dapat mempengaruhi pola pikir manusia. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan seperti bahasa sebagai alat komunikasi yang dilakukan untuk bertukar pendapat.

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang paling penting dalam kehidupan manusia, karena dengan bahasa kita dapat mengetahui informasi yang kita butuhkan, selain itu kita dapat menyampaikan ide dan gagasan kita melalui bahasa. Seperti yang kita ketahui bahasa merupakan kata-kata atau sekumpulan kata. Dengan bahasa manusia dapat berkomunikasi sesama manusia. Bahasa bukan hanya tentang berbicara tetapi juga menunjukkan kemungkinan lebih lanjut seperti berpikir, berbicara dan bertindak, melalui berbicara dapat memperluas kemungkinan mengambil keputusan.

Salah satu bahasa yang sangat penting di pelajari yaitu bahasa Jerman hal ini di buktikan adanya pembelajaran bahasa Jerman di SMA baik itu pada kurikulum KTSP 2006 maupun pada kurikulum 2013. Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa yang banyak digunakan di berbagai Negara. Di era globalisasi ini, bahasa berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena digunakan sebagai alat komunikasi. Bahasa Jerman digunakan lebih dari 100 juta orang, penguasaan lebih dari satu bahasa sangat dibutuhkan untuk menunjang nilai seseorang. Bahasa Jerman adalah bahasa yang juga dimasukkan dalam kurikulum di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah (MA). Dengan melalui pembelajaran bahasa Jerman siswa dituntut dapat terampil dalam bahasa terutama bahasa Jerman. Seperti bahasa lainnya bahasa Jerman secara umum memiliki 4 aspek yaitu keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), kemampuan menyimak (*Hörverstehen*), kemampuan membaca (*Leseverstehen*). Selain itu terdapat aspek kosakata dan tata bahasa yang dapat menunjang keempat keterampilan tersebut.

Kosakata merupakan suatu unsur yang penting dalam pembelajaran bahasa asing, dimana bahasa Jerman merupakan bahasa asing kedua yang dipelajari di beberapa Sekolah Menengah Atas. Untuk dapat mewujudkan keempat keterampilan yang harus dikuasai siswa, maka siswa harus memiliki dasar kosakata yang memadai. Salah satu cara yang dapat membantu siswa dalam memahami kosakata ialah dengan menerapkan media atau permainan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, sangat dibutuhkan kosakata untuk meningkatkan kemampuan dalam bentuk lisan atau tulisan. Untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jerman siswa sangat bergantung pada keterampilan bahasa yang dimiliki. Tidak hanya keterampilan bahasa sehari-hari yang penting, tetapi juga akses mereka dalam memahami bahasa asing. Dalam arti sebenarnya kosakata adalah perluasan kemampuan. Siswa dapat menemukan kata-

kata baru setiap hari dan menemukan hubungan antara pengetahuan khusus untuk dipelajari. Dengan demikian, dapat memperluas kosakata atau bahasa mereka. Mempelajari kosakata berarti dapat memahami, menghafal, dan menggunakan kata-kata dalam banyak aspek misalnya dalam bentuk ejaan dan pengucapan. Setiap kata atau frasa baru merupakan kontribusi untuk lebih banyak memahami tentang pengetahuan dunia dengan demikian memperkuat kepribadian siswa. Kosakata terstruktur seperti jaringan, setiap kata dapat dimiliki oleh urutan yang berbeda pada saat yang sama. Dengan cara ini pembelajaran kosakata juga berkontribusi pada pengembangan kualitas proses pembelajaran.

Hasil wawancara awal di UPT SMA Negeri 12 Bulukumba menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam mengingat kosakata, karena kurangnya pengalaman siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Masih banyak siswa yang kurang mengerti terkait penggunaan artikel bahasa Jerman, sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan informasi terkait kosakata. Siswa juga kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan model pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan bagi siswa. Untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa diperlukan permainan yang dapat membuat suasana belajar lebih aktif lagi dari sebelumnya. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Huda (2020) yang mengemukakan bahwa media permainan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran siswa. Permainan *Spinning Wheel* sangat cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu dengan pemaparan teks kemudian disusul dengan contoh-contoh dan terakhir penjelasan yang digunakan untuk menunjang soal dan latihan-latihan kepada siswa agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Saputra dkk (2022) menjelaskan bahwa permainan *Spinning Wheel* ini berguna untuk peningkatan pengetahuan, mendidik serta melatih anak untuk melakukan kerja sama, peningkatan intelektual maupun koordinasi anak dalam bergaul dengan teman sebayanya.

Pengertian Kosakata

Kosakata adalah sebuah kata dalam suatu bahasa yang diketahui atau dipahami oleh seseorang, untuk membantu memahami teks lisan atau tulisan. Menurut Rantika dkk, (2019:1) kosakata adalah salah satu komponen bahasa yang memiliki peran penting dalam memahami dan mengekspresikan sumua yang mereka baca, tulis, atau ucapkan ketika mereka tidak tahu satu kata pun. Menurut Firman dkk (2019:128) kosakata merupakan komponen inti dari kemampuan berbahasa dan merupakan dasar bagaimana siswa mampu berbicara baik, mendengarkan, membaca, dan menulis. Tanpa kosakata yang luas dan strategi yang tepat untuk memperoleh kosakata baru, siswa tidak dapat mengoptimalkan potensi yang mereka miliki serta menjadi enggan untuk memanfaatkan peluang di sekitar. Menurut Nurhayati (2021:4) kosakata merupakan unsur bahasa yang menunjukkan kegiatan berbahasa, minimnya penguasaan kosakata dapat memengaruhi bacaan seseorang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa kosakata adalah hal yang penting yang bersifat reseptif dan produktif dalam kegiatan membaca dan

menyimak, walaupun jarang atau tidak pernah digunakan kembali dalam percakapan atau tulisan.

Penguasaan Kosakata

Menurut Nurjannah (2014:299) penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai penguasaan bahasa, semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin banyak pula ide dan gagasan yang dikuasai seseorang. Menerapkan penguasaan kosakata secara lebih spesifik. Menurutnya, unsur penguasaan kosakata tidak hanya mengetahui kata-kata dan maknanya, tetapi juga mengetahui tentang bagaimana kata-kata terdengar dan bagaimana kata-kata yang digunakan dalam konteks. Adapun yang dijelaskan menurut Juanto (2020:159) menjelaskan bahwa penguasaan kosakata memegang peranan paling penting dalam kehidupan manusia. Penguasaan kosakata menjadi ukuran tingkat intelektualitas seseorang dan tingkat peradaban sebuah bangsa.

Menurut pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata adalah pemahaman seseorang mengenai kosakata terlihat dalam kegiatan membaca, menulis, dan menyimak. Dan kosakata sebagai dasar untuk mengekspresikan Bahasa dengan baik.

Pengertian Media Permainan

Permainan adalah salah satu media pembelajaran yang efektif dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dalam suatu bahasa, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi para siswa. Media dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan permasalahan bahwa permainan merupakan suatu alat atau sesuatu kegiatan yang menimbulkan keasikan dan kesenangan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dan rasa tanggung jawab, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang dicapai. Menurut Hikmah (2019:101) permainan adalah media yang telah dibuat untuk menguatkan pola pikir dan pengetahuan agar mengendap, melekat, dan tahan lama. Menurut Pradita (2020:1) permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam mencari kesenangan untuk mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat bagi anak dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri anak.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan spontan karena permainan memiliki banyak fungsi, dan pembelajaran berlangsung dalam suasana yang bebas dari rasa takut.

Pengertian Spinning Wheel

Spinning Wheel adalah permainan yang berbentuk lingkaran yang memiliki macam-macam kosakata di dalamnya yang dapat diputar sesuai porosnya dan berhenti disatu kosakata yang terdapat di dalam lingkaran. Dengan adanya media permainan roda berputar ini siswa dapat memutar ke gambar atau kosakata yang disediakan, serta didukung dengan warna-warna yang menarik sehingga dapat menambah minat belajar siswa terkhusus dalam pelajaran bahasa Jerman.

Menurut Hasanah (2022:4) media *Spinning Wheel* merupakan suatu objek berbentuk gambar yang diputar bergerak berdasarkan porosnya hingga berhenti di

salah satu bagian gambar, kemudian diberikan pertanyaan sesuai dengan hasil putaran yang didapat kan. *Spinning Wheel* dapat melatih keaktifan menjawab serta melatih pola pikir peserta didik dalam memecahkan pertanyaann. Menurut Subakti (2020:194) permainan *Spinning Wheel* dimodifikasi untuk media pembelajaran agar pembelajaran yang akan diberikan menjadi menarik dan mudah dipahami. Roda berputar biasanya diisi dengan angka-angka tetapi dalam media pembelajaran diisi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Menurut Sari (2018:23) media Roda putar (*Spinning Wheel*) adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan roda berputar (*Spinning Wheel*) adalah permainan yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan memiliki warna yang menarik dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan yang metode deskriptif kualitatif, dimana guru yang memperlihatkan karakteristik terjadi berdasarkan fakta yang terjadi di dalam kelas pada saat penelitian berlangsung. Penelitian deskriptif dapat dimaksudkan sebagai suatu usaha penelitian yang memotret individual, situasi, atau kelompok tertentu yang terjadi. Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah Rukminingsih dkk yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu pelaksanaan, pengamatan, refleksi dan perencanaan. Model penelitian tersebut dimaksudkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X UPT SMA 12 Bulukumba. Secara singkat akan digambarkan sebagai berikut. Subjek penelitian ini dilakukan di kelas X UPT SMA Negeri 12 Bulukumba yang berjumlah 27 orang yang terdiri atas 7 laki-laki dan perempuan berjumlah 20 orang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMA Negeri 12 Bulukumba. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Mipa 2 dengan jumlah 27 orang. Hasil penelitian ini meliputi hasil pelaksanaan kegiatan atau aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan permainan *Spinning Wheel* dan hasil tes kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa. Adapun hasil penelitian ini dideskripsikan sebagai berikut. Penelitian ini dimulai pada tanggal 2 Februari 2023 sampai dengan tanggal 23 Februari 2023. Penelitian ini menggunakan dua siklus dimana setiap siklus memiliki perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti beserta guru membahas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP). Materi yang diajarkan pada siklus I pertemuan pertama yaitu *Schulsachen*, pada pertemuan kedua yaitu *Schule und Umgebung* sedangkan pada siklus II pertemuan pertama yaitu *Stundenplan* dan sedangkan pada pertemuan kedua yaitu *Schulaktivitäten*. Peneliti menyediakan lembar observasi untuk guru dan

siswa. Kegiatan yang dilakukan guru dan siswa selama pembelajaran turut diamati oleh pe neliti.

a. Hasil Tes Siklus I

Adapun skor rata-rata yang diperoleh siswa dalam peningkatan kosakata bahasa Jerman pada siklus I yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{2515}{27} \\ &= 93 \end{aligned}$$

Setelah mendapatkan hasil dari nilai skor rata-rata siswa, selanjutnya mencari nilai presentase. Untuk mencari nilai presentase dapat digunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentasi} &= \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{2515}{2700} \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Untuk menentukan jumlah kelas interval dengan menggunakan rumus $1+3,3 \log n$, dimana (n) adalah jumlah siswa, maka n adalah 27. Jadi $\log n$ sama dengan $\log 27$. Hasil dari $\log 27$ adalah 1,43, jumlah kelas interval adalah $1 + 3,3(1,43) = 4,7$ dibulatkan menjadi 5. Berikutnya yaitu mencari rentang kelas dengan rumus data tertinggi – data terendah. Diketahui nilai tertinggi 100 dan terendah 50. Sehingga $100 - 50 = 50$. Kemudian mencari panjang interval kelas dengan rumus $P = R/K$. Diketahui rentang kelas = 50 dan kelas interval = 6, hasilnya adalah $50/5 = 10$

b. Hasil Tes Siklus II

Adapun skor rata-rata yang diperoleh siswa dalam kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa pada siklus II sebagai berikut:

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{2590}{27} \\ &= 96 \end{aligned}$$

Setelah mendapatkan hasil dari nilai skor rata-rata siswa, selanjutnya mencari nilai presentase. Untuk mencari nilai presentase dapat digunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentasi} &= \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{2590}{2700} \times 100\% \\ &= 96\% \end{aligned}$$

Untuk menentukan jumlah kelas interval dengan menggunakan rumus $1+3,3 \log n$, dimana (n) adalah jumlah siswa, maka n adalah 27. Jadi $\log n$ sama dengan $\log 27$. Hasil dari $\log 27$ adalah 1,43, jumlah kelas interval adalah $1 + 3,3(1,43) = 4,7$ dibulatkan menjadi 5.

Berikutnya yaitu mencari rentang kelas dengan rumus data tertinggi – data terendah. Diketahui nilai tertinggi 100 dan terendah 65. Sehingga $100 - 65 = 35$. Kemudian mencari panjang interval kelas dengan rumus $P = R/K$. diketahui rentang kelas = 35 Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di dua siklus dan setiap siklus berlangsung dalam 2 kali pertemuan yaitu 1 kali pembahasan dan 1 kali tes evaluasi. dan kelas interval = 5, hasilnya adalah $35/5 = 7$.

Berdasarkan data yang diperoleh siswa yang mengikuti tes peningkatan kosakata pada siklus I sebanyak 27 orang. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 50 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I minat peserta didik masih kurang dalam pembelajaran bahasa Jerman. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, nilai rata-rata adalah 93%, pada siklus I masih ada beberapa siswa yang kurang mengetahui kosakata bahasa Jerman. oleh karena itu indikator pada siklus I kinerjanya belum tercapai, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

Penelitian ini mengalami peningkatan pada siklus II, nilai rata-rata pada siklus ini adalah 96, siswa yang memenuhi nilai tertinggi sebanyak 22 orang dan nilai terendah sebanyak 2 orang dengan nilai 65. Data yang diperoleh siswa. Hal ini disebabkan oleh siswa yang tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru, dan masih belum berani bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. Siklus II ini secara keseluruhan kinerjanya telah tercapai sehingga pelaksanaan tindakan dapat dihentikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputra dkk (2022) yang mengatakan bahwa permainan *Spinning Wheel* ini berguna untuk meningkatkan pengetahuan, mendidik serta melatih anak untuk melakukan kerja sama, meningkatkan intelektual maupun koordinasi anak dalam bergaul dengan teman sebayanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

Perencanaan pembelajaran menggunakan permainan *Spinning Wheel* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X UPT SMA Negeri 12 Bulukumba telah terlaksana dengan baik. Hasil evaluasi kosakata bahasa Jerman siswa kelas X UPT SMA Negeri 12 Bulukumba menggunakan permainan *Spinning Wheel* dinyatakan meningkat, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 93, sedangkan pada siklus II yaitu 96. Permainan *Spinning Wheel* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman, hal ini dibuktikan dengan melihat peningkatan belajar siswa dan hasil belajar siswa disetiap pertemuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Firman, Hastuti, H. B., Sukmawati, & Rahmawati. (2019). *Analisis Hubungan Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Memahami Unsur Intrinsik Cerpen Siswa SMP Di Kota Kendari*. Jurnal Kajian Bahasa, Hal.128.
- Huda, N. F. (2020). *Penggunaan Media Permainan Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu*. Lisanan Arabiya .hal.157

- Hikmah. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Di TK Drahma Wanita Masbagit*. Hal.101.
- Hasanah, F. (2022). *Pengembangan Game Spinning Wheel Sebagai Pembelajaran Ipa Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya Bagi Siswa Kelas VII SMP/Mts*. Hal.4.
- Juanto, A. (2020). *Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Menulis Catatan Harian Pada Siswa Kelas VII Mts Mathla'ul Anwar Pusat Menes Kabupaten Pandeglang*. Cakrawala Pedagogik , Hal.159.
- Nurhayati. (2021). *Pengaruh Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Naratif Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Inpres Pattirokabupaten Gowa*. Hal.4.
- Nurjannah. (2014). *Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakat Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni*. Jurnal Kreatif Tadulako Online , Hal.299.
- Pradita, N. T. (2020). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Subtema Sayuran Berbasis Audio Untuk Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak*. Hal.1.
- Rantika, P., Pudjiati, D., & Megawari. (2019). *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Melalui Game Spelling Bee*. Hal.1.
- Saputra, E., Muslifah, Arnia, & Juliana, N. (2022). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Permainan Spinning Wheel Terhadap Pengetahuan Pendidikan Seksual Pada Siswa SMPS Plus Karya Persada*. Journal Of Health, Education And Literacy .
- Subakti, H. (2020). *Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu*. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia , Hal.194.
- Sari, N. F. (2019). *Pembelajaran Pendekatan Sainifik Berbantuan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pada Peserta Didik Kelas II SD Muhammadiyah 3 Gresik*. Hal.23.