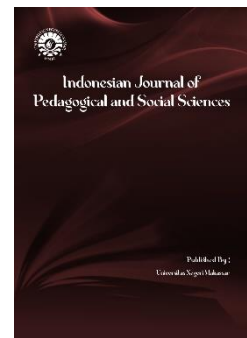


Media pembelajaran *Mystery Bag* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Inda Purnama¹, Wahyu Kurniati Asri^{2*}, Laelah Azizah³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia^{1,2,3}

Email: wahyuku_ayu@yahoo.com



Abstract. The purpose of this research is to find out how much positive and significant influence the use of Mystery Bag learning media has on the mastery of German vocabulary in class X SMA Negeri 15 Makassar. This type of research is a *quasi-experimental design (non-equivalent control group design)*. The population in this study were students of class X MIPA 1 as the experimental class and students of class X MIPA 2 as the control class which were selected using a random sampling technique. The instrument in this study was a test consisting of multiple choice tests, matchmaking and wording. The data analysis used the *Independent sample t-test* which showed that the value of $t_{count} > t_{table}$ was $3.165 > 1.99547$ and the value of *Asymp. Sig. (2-tailed)* which is equal to 0.002 ($p < 0.05$) which means the results of this study indicate that the use of the Mystery Bag learning media has a positive and significant effect on the mastery of German vocabulary in class X SMA Negeri 15 Makassar.

Keywords: Influence, Vocabulary Mastery, Media, Mystery Bag



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

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Secara sederhana, pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran bagi siswa untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang pengertian Pendidikan yang berbunyi: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Berkaitan dengan hal tersebut, bahasa juga merupakan salah satu unsur terpenting dalam dunia pendidikan. Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi pengantar antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran, gagasan, serta ide baik secara lisan maupun tulisan. Di tingkat sekolah menengah atas (SMA) ada beberapa bahasa yang digunakan sebagai pengantar dalam proses pembelajaran. Diantaranya paling umum digunakan adalah bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa asing lainnya seperti, bahasa Arab, bahasa Prancis dan bahasa Jerman.

Bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan di tingkat SMA. Adapun kompetensi bahasa yang diujikan yaitu kemampuan menyimak (*Hörverstehen*), kemampuan membaca (*Leseverstehen*), kemampuan berbicara (*Sprechfertigkeit*), dan kemampuan menulis (*Schreibfertigkeit*). Selain keempat aspek tersebut, juga ditunjang oleh 2 aspek yaitu, kemampuan tata bahasa (*Strukturen*) dan kosakata (*Wortschatz*).

Kosakata merupakan salah satu aspek dalam berbahasa yang sangat berkaitan erat dengan kemampuan berbahasa lainnya. Penguasaan kosakata yang minim atau kurang tentu saja akan sangat berpengaruh bagi para siswa itu sendiri. Seperti yang tercatat dalam kurikulum 2013 bahwa "Tingkat jumlah kosakata untuk bahasa Jerman seperti yang tertulis dalam standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok mata pelajaran bahasa Jerman yaitu untuk kelas X semester 1 menguasai kurang lebih 250 kosakata (aktif 150 kosakata), semester 2 menguasai kurang lebih 550 kosakata (aktif 350 kosakata), Kelas XI semester 1 menguasai 800 kosakata (aktif 550 kosakata), Semester 2 menguasai kurang lebih 1000 kosakata (aktif 700 kosakata)." Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan terhadap siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 15 Makassar yang belajar bahasa Jerman, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari keempat kompetensi bahasa yang diujikan, rata-rata hasil yang didapatkan oleh siswa setelah diberi tes yaitu berada di bawah standar kelulusan untuk mata pelajaran bahasa Jerman, yaitu $KKM < 75$ diduga karena kurangnya penguasaan kosakata siswa. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa rata-rata siswa tidak memiliki penguasaan kosakata yang memumpuni sehingga sebagian besar dari mereka sangat sulit dalam memahami kata-kata dalam bahasa Jerman. Kemudian hasil pengamatan tersebut didukung oleh data observasi langsung

dan wawancara dengan guru bahasa Jerman dan siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 15 Makassar yang belajar bahasa Jerman dalam proses pembelajaran daring. Dari pengamatan yang dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu selain kurangnya penguasaan kosakata, media juga menjadi permasalahan utama pada proses pembelajaran di kelas. Dari beberapa siswa yang diwawancarai juga mengatakan bahwa mereka terkesan bosan dengan media pembelajaran yang monoton seperti hanya bersumber dari buku pelajaran bahasa Jerman saja. Artinya media yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran kurang bervariasi sehingga terkadang siswa juga kurang paham apa isi dari buku yang diberikan. Terlebih lagi di masa pandemi seperti ini, guru hanya memberikan soal latihan dan terkadang memberikan video pembelajaran lewat youtube dan membiarkan siswa untuk mengamati tanpa ada arahan atau penjelasan setelah video diputarkan, sehingga proses pembelajaran tidak dilakukan secara maksimal.

Permasalahan yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran yaitu kurangnya penguasaan kosakata siswa serta tidak maksimalnya media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar di kelas. Terlebih lagi penguasaan kosakata siswa sangat membantu dalam memahami 4 aspek bahasa. Penguasaan kosakata yang baik akan menunjang semua aspek berbahasa, tidak hanya kemampuan berbicara (*Sprechfertigkeit*) tetapi termasuk juga kemampuan membaca (*Leseverstehen*), kemampuan menyimak (*Hörverstehen*), dan kemampuan menulis (*Schreibfertigkeit*). Oleh karena itu, salah satu solusi yang dapat digunakan untuk permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan *Mystery Bag* sebagai media pembelajaran. *Mystery Bag* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata karena terbilang sederhana, yaitu dengan menebak benda atau kosakata bahasa Jerman apa yang ada di dalam tas.

Tujuan utama digunakannya media pembelajaran *Mystery Bag* adalah untuk memudahkan siswa serta lebih menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan aktif. Dengan begitu para siswa juga akan lebih mudah memahami suatu kosakata karena media yang digunakan melibatkan partisipasi dari siswa itu sendiri.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Media

Media memiliki peran penting sebagai alat komunikasi yang digunakan pada saat proses belajar-mengajar berlangsung. Media ini bertujuan agar guru lebih mudah untuk menyampaikan informasi seputar pelajaran yang akan diajarkan. Susilana dan Riyana (2008:5) mengemukakan bahwa "kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata Medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar".Selanjutnya Arsyad (2013:3) mengemukakan media merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Hal itu sejalan dengan Sudiman dalam Cahyawati (2015:14) yang mengemukakan bahwa "media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari

pengirim ke penerima pesan". Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran kepada siswanya.

Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah salah satu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran di kelas. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Oktiani, I. (2017) bahwa "pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh guru yang dapat menyebabkan siswa melakukan kegiatan belajar". Isjoni (2014:11) juga menjelaskan bahwa "Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya guru untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar". Kemudian Suardi (2018:7) mengemukakan bahwa "pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar". Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya untuk membantu guru dan siswa dalam satu kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu berupa perubahan perilaku dari siswa itu sendiri.

Pengertian Media Pembelajaran

Pada dasarnya media pembelajaran merupakan aspek yang penting dalam proses pembelajaran karena merupakan alat bantu proses belajar-mengajar yang biasanya dipergunakan untuk merangsang pikiran serta perhatian siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Criticos dalam Daryanto (2015:4) bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Kemudian Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa "media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar." Munadi (2013:8) "media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif". Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana/alat penunjang yang digunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar dengan tujuan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Pengertian Media Pembelajaran *Mystery Bag*

Bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media yang tepat sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Salah satu contoh media yang bisa digunakan adalah *Mystery Bag*. Sebagaimana Vicky (2019) mengemukakan bahwa "*Mystery Bag* merupakan permainan individu yang diperuntukkan untuk tingkat dasar dan sangat cocok untuk bermain kosakata. Permainan ini membutuhkan sebuah tas dan benda-benda yang akan dimasukkan ke dalam tas tersebut".

Menurut Rini (2010:23), "teknik permainan *Mystery Bag* ialah teknik pembelajaran yang membutuhkan media berupa benda-benda kecil dan sebuah tas. Benda-benda kecil tersebut berupa pensil, bolpoin, dan penghapus". Sementara itu "dalam buku yang berjudul *Be Smart And Fun with English Games*, *Mystery Bag* merupakan sebuah permainan menebak benda yang ada di dalam sebuah tas dengan menggunakan indra peraba, kemudian pemain harus menebak benda yang ia pegang dan menyebutkannya dalam bahasa Jerman," Rini dalam (Puteri, 2013, hal. 40). Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Mystery Bag* merupakan media pembelajaran yang tidak hanya menggunakan benda akan tetapi juga melibatkan mental dan fisik siswa sehingga memungkinkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Langkah-langkah Media Pembelajaran *Mystery Bag*

Dalam menggunakan media pembelajaran *Mystery Bag*, ada beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru dan siswa di kelas. Adapun langkah-langkah menggunakan media pembelajaran *Mystery Bag* menurut Puteri (2013, hal. 40), sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan kotak *Mystery Bag* yang berisi benda atau replica kartu yang berisi kosakata yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan; 2) Guru kemudian membagi siswa menjadi kelompok kecil yang terdiri atas 5 orang siswa; 3) Guru membagikan *Mystery Bag* yang telah diberi nomor di masing-masing kotak sesuai dengan kelompoknya; 4) Guru menjelaskan cara bermain, yaitu setiap anggota kelompok akan mengambil benda yang ada dalam tas, kemudian siswa akan menyebutkan kosakata bahasa Jerman benda tersebut dan mengucapkannya dengan kalimat sederhana sesuai dengan materi yang diajarkan; 5) Siswa diberi waktu selama 5 menit untuk mendiskusikan setiap kosakata yang didapatkan; 6) Setiap anggota kelompok mendapat giliran dan akan dikontrol oleh guru. Kemudian cara lain melakukan permainan *Mystery Bag* juga dikemukakan Vicky (2019), yaitu: (1) berkelompok dengan semua pemain mengelilingi pemimpin permainan yakni guru. Kemudian guru berada di tengah lingkaran dengan membawa sebuah tas atau kantong yang berisi aneka benda di dalamnya, (2) Kemudian para pemain secara bergantian maju mendekati pemimpin permainan tersebut. Pemain satu memasukkan tangannya ke dalam tas dan mengambil sebuah benda, tetapi benda tersebut tetap dipegang dalam kantong, (3) Lalu pemain meraba benda tersebut dengan tangannya. Setelah merasa yakin dengan jawabannya, maka pemain tersebut akan menyebutkan nama benda yang ia pegang. Jika jawaban dari pemain pertama benar maka pemain masih diperbolehkan main dan bergantian menunggu giliran berikutnya. Namun jika salah, pemain tersebut akan dikeluarkan dari permainan dan tidak dapat melanjutkannya kembali. Selanjutnya, Elistiani (2014:3) mengemukakan bahwa "*die Mystery Bag Spieltechnik ist eine Wortschatzspieltechnik oder es ist, auch unter dem Namen Vocabulary Games bekannt. Diese Spieltechnik ist sehr schlicht und einfach zu spielen. Der Trick ist, die Gegenstände in der Tasche nicht zu sehen, und nicht zu riechen. Der Spieler darf nur den Gegenstand fühlen*". Artinya

Mystery Bag adalah teknik permainan kosakata atau dikenal juga dengan bermain kosakata. Teknik permainan ini sangat mudah dan sederhana. Triknya adalah benda-benda yang ada di dalam tas, tidak boleh dilihat dan dicium. Pemain hanya boleh meraba bendanya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran *Mystery Bag* adalah para pemain harus menebak benda apa saja yang ada di dalam tas tanpa melihat atau menyebutkannya terlebih dahulu. Selain itu, medianya tidak hanya berupa benda, akan tetapi dapat berupa replika kartu yang berisikan kosakata bahasa Jerman.

Pengertian Kosakata

Kosakata adalah salah satu aspek yang sangat penting dimiliki oleh siswa dalam mengembangkan kemampuan bahasanya. Seperti yang dikemukakan oleh Hiebert dan Michael (2005:3) bahwa *"Generally, vocabulary ist the knowledge of meanings of words"*. Dalam artian kosakata dapat didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan tentang arti kata. Selanjutnya "kosakata merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa dan merupakan pembendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang", (Hasrar, dkk, 2018). Lebih lanjut Scholl dalam Harum (2015, hal. 9) *"Als Wortschatz bezeichnet man die Gesamtheit der Wörter einer Sprache; Gesamtheit der Wörter, die jemanden anwenden kann."* Artinya dalam hal ini kosakata menunjukkan keseluruhan kata-kata suatu bahasa, keseluruhan kata-kata yang dapat digunakan oleh seseorang.

Pengertian Penguasaan Kosakata

Kosakata merupakan salah satu aspek penunjang yang sangat mendasar untuk dikuasai oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan tingkat penguasaan kosakata dianggap komponen yang paling penting untuk dimiliki. Alasan utamanya karena penguasaan kosakata sangat dibutuhkan dalam setiap aspek kemampuan berbahasa seperti *leseverstehen*, *hörverstehen*, *sprechfertigkeit* dan *schreibfertigkeit*. Kurangnya penguasaan kosakata akan berakibat fatal bagi penutur bahasa itu sendiri. Hal tersebut senada dengan "Penguasaan kosakata dapat menjadi penghambat dalam proses pembelajaran dan termasuk masalah utama yang dihadapi oleh siswa", (Ihsan, dkk, 2021). Lebih lanjut dikemukakan oleh Djiwandono (2011:43) bahwa: "penguasaan kosakata itu sendiri bersifat pasif reseptif dan penguasaan bersifat aktif-produktif." Penguasaan yang bersifat pasif reseptif (menerima) yaitu jika seseorang memahami kata-kata melalui kegiatan membaca atau menyimak, sedangkan penguasaan yang bersifat aktif-produktif (menghasilkan) yaitu apabila seseorang dapat menggunakan kata-kata yang dibuatnya dalam bentuk ujaran atau tulisan". Sedangkan menurut Purwo dalam Yunisah (2007:11) "penguasaan kosakata merupakan ukuran pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa dan kemampuannya menggunakan kosakata tersebut baik lisan maupun tulisan".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil analisis data pada penelitian ini diperoleh dari hasil tes penguasaan kosakata sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*Posttest*). Pembelajaran ini dilakukan selama 4 kali pertemuan di mana setiap pertemuan diberikan evaluasi berupa penguasaan kosakata sesuai materi yang diajarkan. Adapun hasil *pretest* siswa kelas X MIPA 1 pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 77 dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 42. Adapun nilai rata-rata (*Mean*) kelas eksperimen, adalah 61,83. Sedangkan nilai tengah (*median*) adalah 62 dan nilai mode (modus) adalah 57. Frekuensi tertinggi *pretest* kelas eksperimen berada pada interval nilai 72 – 77 dengan frekuensi 9 siswa dan persentase sebesar 25,71%.

Tabel 1 Distribusi dan Persentase Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
1	42 – 47	4	11.43
2	48 – 53	4	11.43
3	54 – 59	7	20.00
4	60 – 65	5	14.29
5	66 – 71	6	17.14
6	72 – 77	9	25.71
Jumlah		35	100

Berdasarkan tabel 4.1 tersebut, disimpulkan bahwa frekuensi *pretest* terendah berada pada kelas interval nilai 42 – 47 dan 48 – 53 dengan masing-masing frekuensi 4 orang siswa dan persentase sebesar 11,43%.

Selanjutnya hasil pemerolehan data kelas kontrol, yaitu siswa kelas X MIPA 2 yang berjumlah 35 orang diperoleh hasil *pretest* dengan nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 80 dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 45. Adapun nilai mean (rata-rata) kelas kontrol adalah 59,48. Sedangkan nilai median (nilai tengah) adalah 60 dan nilai mode (modus) adalah 62.

Tabel 2 Distribusi dan Persentase Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
1	45 – 50	8	23
2	51 – 56	5	14

3	57 – 62	10	29
4	63 – 68	6	17
5	69 – 74	5	14
6	75 – 80	1	3
Jumlah		35	100

Berdasarkan tabel 4.2 frekuensi tertinggi *pretest* kelas kontrol berada pada interval nilai 57 – 62 dengan frekuensi 10 orang siswa dan persentase sebesar 29%. Sedangkan frekuensi *pretest* terendah kelas kontrol berada pada interval nilai 75 – 80 dengan frekuensi 1 orang siswa dan persentase sebesar 3%. Kemudian berdasarkan pemerolehan hasil data *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi (maximum) 93 dan nilai terendah (minimum) yaitu 70. Sedangkan nilai rata-rata (mean) yang didapatkan kelas eksperimen adalah 81,26 dengan nilai tengah (median) 82 dan modus (mode) yaitu 85.

Tabel 3 Distribusi dan Persentase Nilai Pretest Kelas Kontrol

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
1	70-73	7	20
2	74-77	5	14
3	78-81	4	11
4	82-85	10	29
5	86-89	2	6
6	90-93	7	20
Jumlah		35	100

Berdasarkan tabel 4.3 Frekuensi tertinggi *posttest* kelas eksperimen berada pada interval nilai 82 - 85 dengan frekuensi 10 orang siswa dan persentase sebesar 29%. Sedangkan frekuensi *pretest* terendah kelas eksperimen berada pada interval nilai 86 – 89 dengan frekuensi 2 orang dan persentase sebesar 6%. Sedangkan untuk kelas kontrol sendiri diperoleh didapatkan nilai tertinggi (maximum) 90 dan nilai terendah (minimum) yaitu 70. Sedangkan nilai rata-rata (mean) yang didapatkan kelas kontrol adalah 76,37 dengan nilai tengah (median) 75 dan modus (mode) yaitu 75.

Tabel 4 Distribusi dan Persentase Nilai Posttest Kelas Kontrol

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
1	61 – 65	1	3
2	66 – 70	6	17
3	71 – 75	14	40
4	76 – 80	6	17
5	81 – 85	6	17
6	86 – 90	2	6
Jumlah		35	100

Berdasarkan tabel 4.4 frekuensi tertinggi posttest kelas kontrol berada pada interval nilai 71 – 75 dengan frekuensi 14 orang siswa dan persentase sebesar 40%. Sedangkan frekuensi pretest terendah kelas kontrol berada pada interval nilai 61 – 65 dengan frekuensi 1 orang siswa dan persentase sebesar 3%.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Mystery Bag terhadap penguasaan kosakata siswa SMA Negeri 15 Makassar terkhusus kelas X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan X MIPA 2 sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan secara offline (tatap muka). Pada pertemuan awal pembelajaran, siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol diberikan pretest. Selanjutnya pada kelas eksperimen, siswa diajar menggunakan media pembelajaran Mystery Bag dan kelas kontrol diajar dengan menggunakan media lingkungan.

Proses pembelajaran pada kedua kelas diawali dengan berdoa kemudian guru mengecek kehadiran, menyiapkan fisik serta psikis siswa. Setelah itu, guru mengaitkan materi pembelajaran dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, guru juga memberikan motivasi agar siswa lebih antusias di kelas. Pada kegiatan inti, kelas eksperimen diawali dengan memperkenalkan media pembelajaran Mystery Bag sebagai media yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian Guru menjelaskan langkah-langkah menggunakan media tersebut serta memperkenalkan siswa kosakata bahasa Jerman mengenai materi *Gegenstände in der Schule* dan *Schulsachen*. Siswa dipersilahkan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

Di akhir pembelajaran, siswa dan guru mereview kembali materi yang dipelajari serta membuat kesimpulan. Selanjutnya, pada kegiatan inti di kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan media lingkungan. Guru memberikan materi mengenai *Gegenstände in der Schule* dan *Schulsachen* dan siswa dipersilahkan untuk mengamati sekolah dan lingkungan sekitar. Guru memberikan lembar kerja berisi kosakata kemudian siswa mengisi apa saja yang mereka lihat di lingkungan sekitar sekolah yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari dalam bahasa Jerman. Siswa diminta untuk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari. Kemudian di akhir pembelajaran, guru dan siswa mereview materi serta membuat kesimpulan. Pada pertemuan ke 4, masing-masing kelas akan diberikan posttest (tes akhir) untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata siswa. Setelah memperoleh data pretest dan posttest, dilakukan uji analisis statistik deskriptif dan inferensial. Adapun pada kelas eksperimen diperoleh hasil pretest penguasaan kosakata dengan nilai rata-rata (Mean) sebesar 61.83. Kemudian nilai tertinggi yang didapatkan adalah 77 dan nilai terendah adalah 42. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh hasil pretest dengan rata-rata (Mean) sebesar 59.48. Nilai tertinggi dan terendah masing-masing mendapatkan nilai sebesar 80 dan 45. Dari pemerolehan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil pretest penguasaan kosata bahasa Jerman siswa baik dari

kelas eksperimen maupun kelas kontrol masih dalam kategori rendah. Selanjutnya, pada pemerolehan hasil data posttest siswa kelas eksperimen diperoleh penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan rata-rata (Mean) sebesar 81.26. Kemudian nilai tertinggi yang didapatkan adalah 93 dan nilai terendah adalah 70. Pada kelas kontrol diperoleh hasil posttest dengan rata-rata (Mean) sebesar 76.37. Nilai tertinggi dan terendah masing-masing mendapatkan nilai sebesar 90 dan 70. Pemerolehan hasil data dari kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik dan kelas kontrol berada pada kategori cukup. Sehingga dapat diindikasikan penggunaan media pembelajaran *Mystery Bag* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa jika dibandingkan dengan menggunakan media lingkungan.

Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata (Mean) kelas eksperimen pada pretest yakni sebesar 19.43 dan pada kelas kontrol sebesar 16.89. Berdasarkan analisis inferensial dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah nilai pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak dan data tersebut berasal dari variansi yang sama (Homogen) atau berbeda. Pada uji normalitas menggunakan teknik analisis Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan IBM SPSS Data Editor V.20 yang menunjukkan bahwa data pretest baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal dengan nilai pretest kelas eksperimen memperoleh nilai Kolmogorov Smirnov sebesar 0.135 dengan Asymp. Sig. 0.105 dan pada perhitungan nilai pretest kelas kontrol diperoleh nilai Kolmogorov Smirnov sebesar 0.143 dengan Asymp. Sig. 0.067 ($p > 0,05$). Sedangkan hasil data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memperoleh nilai Kolmogorov Smirnov sebesar 0,200 dan 0,002 yang berarti nilai posttest kelas eksperimen berdistribusi normal ($p > 0,05$) dan nilai posttest kelas kontrol tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$). Kemudian pada uji homogenitas menggunakan IBM SPSS Data Editor V.20 dengan uji Levene Statistic. Hasil data menunjukkan bahwa pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh Lavene Statistic sebesar 0,958 dan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,331. Sehingga disimpulkan kedua data tersebut berasal dari variansi yang sama karena nilai signifikansinya lebih besar daripada 0,05.

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, langkah selanjutnya yakni melakukan uji hipotesis. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Mystery Bag* berpengaruh positif dan signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Pada uji hipotesis dalam penelitian ini, menggunakan uji *Independent sample t-test* pada nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Mystery Bag* memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

Uji hipotesis ini menggunakan IBM SPSS Data Editor V.20 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu **3.165 > 1.99547** dan nilai **Asymp. Sig. (2-tailed)** yaitu **0.002 < 0.05**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 yang menyatakan media

pembelajaran Mystery Bag tidak berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 15 Makassar **ditolak** dan H_1 yang berarti media pembelajaran Mystery Bag berpengaruh positif dan signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 15 Makassar **diterima**. Meskipun dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Mystery Bag* pada kelas eksperimen berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata siswa, namun dalam proses pembelajarannya yang dilakukan secara offline (tatap muka) banyak ditemui kendala seperti ruangan kelas yang kurang kondusif untuk belajar dikarenakan banyaknya kursi yang disusun di dekat jendela. Ini tentu mengganggu sirkulasi udara yang masuk ke dalam kelas. Terlebih lagi pada saat siang hari siswa merasa pengap dan panas sehingga mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar. Selain itu, proses pembelajaran yang pertama kali dilakukan secara tatap muka membuat siswa terbiasa untuk bermalas-malasan.

Hal tersebut tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dengan bermain serta memberikan motivasi agar siswa antusias dalam belajar. Adapun beberapa keunggulan dari Mystery Bag selama melakukan penelitian yakni penggunaan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam berbagai materi/tema pembelajaran seperti *sich vorstellen*, *Urlaub*, *Essen und Trinken* dan sebagainya. Karena konsep dari Mystery Bag yakni dapat diraba maupun dicium sehingga benda yang digunakan bisa disesuaikan dengan tema yang akan dipelajari. Misalnya untuk pembelajaran *Essen und Trinken* bisa menggunakan media seperti makanan yang memiliki bau khas seperti durian ataupun jeruk dengan menerapkan konsep diraba atau dicium tadi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Mystery Bag merupakan media pembelajaran yang tidak terbatas pada satu materi/tema pembelajaran saja, akan tetapi bisa mencakup beberapa tema pembelajaran dengan menyesuaikan ataupun menggantikan benda dengan benda tiruan yang dinilai mampu mendiskripsikan benda sesuai dengan yang dimaksudkan.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran *Mystery Bag* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 15 Makassar dinyatakan berpengaruh positif. Hal tersebut dapat dilihat dari pemerolehan data hasil uji Independent Sample T-test yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu **3.165 > 1.99547** dan nilai **Asymp. Sig. (2-tailed)** yaitu **0.002 < 0.05**, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun selisih rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen yaitu sebesar 19.43. sedangkan pada kelas kontrol selisih rata-rata pretest dan posttest yaitu sebesar 16.89 setelah diberikan perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Press.
- Cahyawati. (2015). *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Standar Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor"*

- Pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administiras Perkantoran Smk Muhammadiyah 1 Wates".* Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djiwandono, S. (2011). *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Malang: PT Indeks.
- Elistiani, Y. (2014). *Der Einfluss der Mystery Bag Spieltechnik Auf Die Steigerung der Deutschen Wortschatzbeherrschung der Schüler In der Klasse X Sma Negeri 15 Medan Jahrgang 2013/2014. Abschlussarbeit*. Universitas Negeri Medan. Medan.
- Harum, A. (2015). *Hubungan antara Penguasaan Koskata dengan Kemampuan Membaca Memahami Teks Bahasa Jerman Kelas XII Ipa 7 Sma Negeri Makassar*. Makassar: FBS Universitas Negeri Makassar.
- Hasrar, dkk. (2018). *Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Jerman Siswa. Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2(2).
- Hiebert, E. H. dan Michael L. K. (2005). *Teaching and Learning vocabulary*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Publischer.
- Ihsan, I., & Al-Ilmul, S. F. (2021). *Problematika Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman Yang Belum Pernah Mendapatkan Pelajaran bahasa Jerman di Jenjang Pendidikan Sebelumnya*. Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics, 2(2), 137-146.
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabet.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Oktiani, I. (2017). *Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik*. Jurnal kependidikan, 5(2), 216-232.
- Puteri, O. R. (2013). *Efektivitas Teknik Permainan Mystery Bag untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Keterampilan Menulis Bahasa Perancis* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Rini, A. (2010). *Be Smart and Fun with English Games*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Susilana & Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Vicky, D. (2019). *Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis Melalui Teknik Permainan Mistery Bag Pada Peserta Didik Kelas X Ipa 1 Sma Angkasa Adisutjipto Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Yunisah, A. (2007). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP 1 Depok, Sleman, Yogyakarta*. Skripsi. FBS-UNY