

Media Puzzle Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Ratih Salwa¹, Misnawaty Usman², Nurming Saleh³
Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}

Email: musdalifa.syukri@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi mengenai keefektifan media puzzle dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 8 Makassar. Jenis penelitian ini adalah Quasi-Eksperimen dan data diperoleh melalui tes penguasaan kosakata dan data dianalisis dengan uji-t. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 8 Makassar yang terdiri dari enam kelas dan sejumlah 180 siswa. Sampel yang digunakan adalah sampel acak (*Random Sampling*) yang terdiri atas 60 siswa yakni 30 siswa XI Mipa2 sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa XI Mipa3 sebagai kelas kontrol. Hasil analisis data diperoleh melalui $t_{hitung} = 5,11 > t_{tabel} = 2,002$ pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 8 Makassar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Puzzle, Penguasaan Kosakata, Bahasa Jerman

PHONOLOGIE Journal of Language and Literature

Submitted : May 04th, 2021

Accepted : June 07th, 2021

Abstract. This research was conducted to obtain data and information on the effectiveness of puzzle media in mastering German vocabulary for XI grade students of SMA Negeri 8 Makassar. The type of this research is quasi-experimental and the data is obtained through a vocabulary mastery test and the data is analyzed by t-test. The population of this research is the XI grade students of SMA Negeri 8 Makassar which consists of six classes and 180 students. The sample used was a random sample (*Random Sampling*) consisting of 60 students, namely 30 students of XI Mipa2 as the experimental class and 30 students of XI Mipa3 as the control class. The results of data analysis obtained through $t_{count} = 5.11 > t_{table} = 2.002$ at a significance level of 0.05. The results of this study indicate that the puzzle media is effective in mastering the German vocabulary of class XI students of SMA Negeri 8 Makassar.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi manusia, karena dengan bahasa manusia dapat mengungkapkan pikiran, pendapat, dan perasaan kepada orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung. Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional seseorang dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi termasuk bahasa asing.

Penguasaan bahasa asing menjadi lebih penting karena bahasa asing merupakan motor dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dan budaya maupun sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan warga negara lain. Seseorang menguasai bahasa asing akan lebih mudah dalam mengakses informasi, sehingga mereka dapat menambah wawasan pengetahuannya dalam berbagai bidang.

Bahasa Jerman adalah bahasa yang perlu dikuasai selain bahasa Inggris, bahasa Arab, bahasa Mandari dan Prancis. Bahasa Jerman saat ini telah diajarkan di sekolah pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), dan perguruan tinggi, maupun di lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Ketertarikan seseorang dalam mempelajari bahasa Jerman yaitu ingin memperoleh banyak pengetahuan baik di bidang pendidikan teknik, maupun di bidang ekonomi, dan sumber daya lainnya. Melalui pembelajaran bahasa Jerman di sekolah dapat dikembangkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan menyampaikan informasi.

Mempelajari bahasa Jerman terdapat empat kompetensi berbahasa yakni mendengar (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*), dari keempat kompetensi tersebut, penelitian ini berkaitan dengan tata bahasa dan kosakata (*Struktur und Wortschatz*). Penguasaan tata bahasa dan kosakata merupakan dasar untuk memahami empat keterampilan berbahasa yang telah dipaparkan di atas. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata seharusnya melibatkan berbagai media pembelajaran sehingga siswa mudah memahami dan mengaplikasikan kosakata tersebut dalam bentuk kalimat.

Penelitian ini berfokus pada penguasaan kosakata (*Wortschatz*) siswa. Siswa diharapkan dapat menguasai kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan Kurikulum 2013, ke empat kompetensi berbahasa hanya dapat dicapai dengan penguasaan kosakata yang memadai dan mampu menggunakannya secara tepat.

Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa diketahui dari hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman pada tanggal 05 Oktober 2018 di SMA Negeri 8 Makassar diperoleh informasi bahwa hasil ujian di kelas XI dalam segi kuantitas (nilai) sudah cukup memuaskan yaitu 76,50 sedangkan nilai KKM mata pelajaran bahasa Jerman kelas XI yaitu 75 dalam hal ini sudah melampaui batas nilai KKM, namun dalam segi kualitas ternyata masih sangat kurang. Sebagian besar siswa 43% masih rendah dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nur, M., Burhanuddin, B., & Mannahali, M. (2021); Anding, M. F., Saud, S., & Rijal, S. (2021); Selviana, Y., Mannahali, M., & Dalle, A. (2020); Ihsan, I., & Al-Ilmul, S. F. (2021) bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa masih berada pada kategori cukup. Penguasaan

kosakata dapat menentukan keberhasilan siswa/mahasiswa dalam keterampilan berbahasa. Melalui kosakata tersebut, siswa/mahasiswa akan lebih mudah dalam mengungkapkan ide atau gagasan yang mereka miliki.

Beberapa faktor yang diduga sebagai rendahnya penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar, kurangnya prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran misalnya buku pembelajaran bahasa Jerman dan kamus bahasa Jerman. Ketersediaan sarana dan prasarana pada pembelajaran menghasilkan suasana belajar yang kondusif, hal ini bertujuan agar pembelajaran berjalan dengan lancar, teratur efektif dan efisien. Salah satu faktor eksternal yang menjadi problematika pembelajaran adalah sarana dan prasarana pembelajaran (Ihsan, I., & Al-Ilmul, S. F. 2021).

Penggunaan media yang menarik akan sangat membantu proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman. Media tersebut berupa media visual. Agar lebih praktis tanpa menghilangkan unsur edukatif di dalamnya, media visual berupa gambar akan memacu siswa untuk berimajinasi, sehingga melatih siswa untuk mengemukakan pendapatnya (Angreany, F., & Saud, S., 2017; Tenri, A., Asri, W. K., & Azizah, L., 2017; Yusri, Y., Mantasiah, R., & Jufri, J., 2018).

Salah satu media yang perlu diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman adalah media *Puzzle*. Media *Puzzle* dapat menciptakan kreativitas, menyenangkan dan tidak membosankan, melatih anak berpikir logis, mengembangkan ide siswa, membantu anak untuk memahami suatu persoalan dengan mudah dan cepat. *Puzzle* adalah media yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak yang disusun seperti dalam sebuah permainan akhirnya membentuk kosakata sehingga membuat siswa menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *Puzzle* secara tepat dan cepat.

Media Pembelajaran

Menurut Musfiqon (2012:28), “Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”. Senada dengan pendapat tersebut, Asyhar (2012:8) mendefinisikan bahwa “Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik dan nonfisik yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Media Puzzle

Puzzle merupakan kategori *Puzzle* yang menggunakan gambar sebagai teka-teki untuk dipecahkan. Istilah *Puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki dan dikenal oleh masyarakat Indonesia sebagai permainan bongkar pasang.

Ismail (2012:199) ber-pendapat bahwa “Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagan”. Jamil (2012:20), “Puzzle merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh”. Menurut Wahyuni dan Mauren (2012:78) “Media Puzzle adalah visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari wujud yang sebenarnya”. Vernada dkk (2013:693), “Puzzle adalah sebuah permainan untuk menyatuhkan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Puzzle adalah permainan teka-teki yang menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan yang utuh dalam bentuk grafis.

Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata pada dasarnya adalah kemampuan menggunakan kosakata, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Penguasaan kosakata dapat dibedakan ke dalam penguasaan yang bersifat reseptif (menerima) yaitu jika seorang memahami kata-kata melalui kegiatan membaca atau menyimak, dan produktif (menghasilkan) yaitu apabila seorang dapat menggunakan kata-kata yang dibuatnya dalam bentuk ujaran atau tulisan. Kosakata sangatlah berpengaruh terhadap kemahiran berbahasa karena kosakata merupakan satu aspek yang sangat penting dalam kemampuan berbahasa.

Terkait dengan hal demikian, Tarigan (2012:12) berpendapat bahwa “kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya”. Semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Terampil tidaknya seseorang menggunakan bahasa dapat dilihat dari kosakata yang digunakan. Oleh karena itu, penguasaan kosakata mencakup kemampuan dalam penggunaan kosakata itu sendiri baik secara lisan maupun tulisan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Djiwandono (2011:126) menyatakan bahwa “penguasaan kosakata itu sendiri dibedakan menjadi penguasaan bersifat pasif reseptif dan penguasaan bersifat aktif-produktif .”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media puzzle dan variabel terikat (Y) adalah penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 8 Makassar. Penelitian ini merupakan *Quasi Experiment Research* dengan bentuk *Pretest Posttest Control Group Design*. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media puzzle dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang belajar bahasa Jerman terdiri dari 6 kelas, yaitu 3 kelas IPA dan 3 kelas IPS dengan jumlah keseluruhan 180 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel acak. Dari populasi, terpilih dua kelas yaitu kelas XI Mipa2 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan XI Mipa3 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol.

Data penelitian ini diperoleh melalui tes penguasaan kosakata sebagai tes awal yaitu sebelum siswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dan tes akhir berupa tes penguasaan kosakata bahasa Jerman setelah siswa diberi pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan analisis statistik inferensial dan untuk menguji hipotesis digunakan uji-t. Namun, sebelum melakukan pengujian tersebut terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan table Z-score, chi kuadrat, dan uji homogenitas dengan menggunakan uji F (Fisher). Sebelum menentukan uji normalitas dan homogenitas data maupun uji hipotesis terlebih dahulu tentukan nilai rata-rata (*mean*), simpangan baku dan varians.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran ini adalah salah satu alternatif dalam pembelajaran khususnya kosakata bahasa Jerman karena media *puzzle* membuat siswa menjadi lebih semangat dan aktif. Hal itu dikarenakan sifat media yang asik dan menyenangkan, serta siswa bekerja sama dengan kelompoknya membangun pengetahuan (kosakata bahasa Jerman) selama proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat selama proses pembelajaran, di mana siswa terlebih dahulu menyusun *puzzle* yang telah disediakan secara berkelompok. Setelah diterapkannya media *puzzle* penguasaan kosakata siswa pun mengalami peningkatan karena siswa harus menguasai dan menemukan kosakata yang tertera pada media *puzzle* dan melafalkannya, di mana awalnya kosakata yang siswa ketahui hanya sedikit.

Berbeda halnya dengan kelas kontrol, kebiasaan belajar siswa juga acuh tak acuh dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan minat siswa dan cara belajar yang cenderung monoton. Meskipun demikian, hasil belajar yang diperoleh dianggap cukup membantu dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Setelah proses pembelajaran selama 4 kali pertemuan kedua kelas (eksperimen dan kontrol) kembali diberi tes yaitu *post-test*. Hasil *post-test* kemudian dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara media *puzzle* dengan menggunakan model konvensional (ceramah).

Hasil pretest pada kelas eksperimen (kelas XI Mipa2) memperoleh skor rata-rata sebesar **60** dengan nilai tertinggi yaitu 74 dan nilai terendah yaitu 51. Sedangkan pada kelas kontrol (kelas XI Mipa3) memperoleh skor rata-rata sebesar **58,4** dengan nilai tertinggi adalah 71 dan nilai terendah adalah 49. Berdasarkan pada nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk nilai *pre-test* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman berada pada kategori kurang sekali.

Selanjutnya hasil *post-test* siswa di kelas XI Mipa2 sebagai kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa adalah **77,5**. Nilai tertinggi adalah 89 dan nilai terendah adalah 60. Hasil dari *post-test* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan atau diterapkannya media *puzzle*. Hasil *post-test* siswa di kelas XI Mipa3 sebagai kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa adalah **68,5**. Nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 51. Hasil dari *post-test* pada kelas kontrol juga mengalami

peningkatan setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pada uji normalitas data *pre-test* masing-masing kelas menunjukkan bahwa chi-kuadrat hitung lebih kecil dari chi-kuadrat tabel. Adapun perolehan chi kuadrat hitung untuk kelas eksperimen adalah $X^2_{hitung} (-118,93) < X^2_{tabel} (2,002)$ dan kelas kontrol adalah $X^2_{hitung} (618,16) < X^2_{tabel} (2,002)$. Dengan demikian, distribusi data *pre-test* kedua kelas tersebut dinyatakan normal, artinya tes yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa.

Setelah dilakukan uji normalitas dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas (uji-F), yakni menggunakan data *pre-test* untuk mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa $F_{hitung} = 1,92 < F_{tabel} = 5,05$ karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($F_{hitung} < F_{tabel}$) maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel *pre-test* (eksperimen dan kontrol) memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil analisis di atas dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t untuk melihat hasil akhir dari penelitian ini. Hasil dari nilai $t_{hitung} = 5,11$ dan $t_{tabel} = 2,002$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,11 > 2,002$). Dengan demikian H_1 yang menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan media *puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 8 Makassar **diterima** dan H_0 yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan media *puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 8 Makassar **ditolak**.

Hasil temuan ini menyatakan bahwa keefektifan media *puzzle* dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 8 Makassar sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Nurjatmika (2012:66-67) bahwa Media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat anak belajar konsentrasi.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang keefektifan media *puzzle* dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa XI SMA Negeri 8 Makassar, dinyatakan berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 8 Makassar sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan media *puzzle* mengalami peningkatan nilai dengan nilai rata-rata siswa dari 60 ke 77,5. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 8 Makassar sebagai kelas kontrol dengan menerapkan media konvensional (buku) dengan nilai rata-rata siswa dari 59 ke 68,5. Penggunaan media *puzzle* mengalami peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media buku, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 8 Makassar. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t terhadap nilai *post-test* siswa. Adapun hasil analisis uji-t yaitu, $t_{hitung} = 5,11 > t_{tabel} = 2,002$ pada taraf signifikansi 0,05. Penggunaan media *Puzzle*

efektif dalam penguasaan bahasa Jerman siswa kelas XI Mipaz SMA Negeri 8 Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anding, M. F., Saud, S., & Rijal, S. (2021). Peningkatan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Penggunaan Media Cerita Pendek. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 57-63.
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2).
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Reverensi Jakarta.
- Djiwandono, S. (2011). *Tes Bahasa (Pegangan bagi Pengajar Bahasa)* Jakarta: PT Indeks.
- 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.
- Ismail, A. (2012). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Jamil, S. (2012). *56 Games untuk keluarga*. Jakarta. Mahaka publishing.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nur, M., Burhanuddin, B., & Mannahali, M. (2021). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Jerman. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 64-70.
- Nurjatmika, Y. (2012). *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*. Yogyakarta: Diva Press.
- Selviana, Y., Mannahali, M., & Dalle, A. (2020). HUBUNGAN ANTARA PENGUASAAN KOSAKATA DENGAN KEMAMPUAN MENYIMAK BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI BAHASA. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(2), 148-152.
- Tarigan, H.G. (2011). *Pengajaran Kosakata (Edisi Revisi)*. Bandung: Angkasa.
- Tenri, A., Asri, W. K., & Azizah, L. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Brettspiel Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(1).
- Vernada, dkk. (2013). "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Puzzle Bagi Anak Kesulitan Belajar Kelas II di SDN 18 Koto Luar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol.2 (3):693. Diakses pada tanggal 12 Februari 2019.
- Wahyuni & Maureen. (2010). "Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN sawunggaling 1/382 surabaya". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol.10 (2): 77-87. Diakses pada tanggal 27 februari 2019.
- Yusri, Y., Mantasiah, R., & Jufri, J. (2018). The Use Of Two Stay Two Stray Model in English Teaching to Increase Student's Learning Outcome. *Journal Of Advanced English Studies*, 1(1), 39-43.