

Media Pembelajaran Permainan Bingo dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa

Veronika Bunna¹, Syarifah Fathimah², Laelah Azizah³

Jurusan Pendidikan Bahasa Asing
Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}
Email: veronika@gmail.com¹

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 16 Makassar melalui media pembelajaran Permainan *Bingo*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah 35 siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 16 Makassar. Data penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu: data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui hasil tes penguasaan kosakata siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa pemahaman siswa kelas X MIPA 6 dalam proses belajar pada siklus I mencapai 45,85%, dan siklus II mencapai 83,45%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Permainan *Bingo* dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 16 Makassar meningkat 37,6%.

Kata Kunci: Media pembelajaran, permainan Bingo, kosakata, bahasa Jerman

Abstract. This study aims to improve the mastery of German vocabulary for grade X students of SMA Negeri 16 Makassar through learning media for Bingo Games. This research is a classroom action research conducted in two cycles. The subjects of this study were 35 students of class X MIPA 6 SMA 16 Makassar. This research data consists of two types, namely: qualitative data and quantitative data. Qualitative data obtained through observation while quantitative data obtained through the results of vocabulary mastery tests cycle I and cycle II. The results showed, that the understanding of students of class X MIPA 6 in the learning process in the first cycle reached 45.85%, and the second cycle reached 83.45%. These results indicate that the application of learning media Bingo Games in the mastery of German vocabulary in class X students of SMA Negeri 16 Makassar increased by 37.6%.

PENDAHULUAN

Abad kedua puluh manusia terus bergerak dinamis mengikuti perkembangan zaman yang terus maju. Melihat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, maka penguasaan bahasa lebih dari satu sangat diperlukan. Pengetahuan bahasa asing memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas hidup, bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga dalam peningkatan taraf kehidupan. Menguasai bahasa asing sudah menjadi sebuah keharusan di zaman sekarang. Misalnya dalam dunia kerja, peluang pekerjaan sangat terbuka bagi seseorang yang menguasai bahasa asing, sehingga secara langsung maupun tidak langsung penguasaan bahasa asing sangat penting di era modern ini.

Pemerintah Indonesia mengeluarkan Undang-Undang SISDIKNAS 2003 bahwa bahasa asing dapat digunakan sebagai bahasa pengantar pada satuan pendidikan tertentu untuk mendukung kemampuan berbahasa asing peserta didik. Dengan adanya kebijakan tersebut maka tidak ada larangan atau batasan seseorang dalam menguasai bahasa asing, bahkan bahasa asing dijadikan bahasa pengantar. Penggunaan bahasa pertama dan penggunaan bahasa kedua memiliki peranan sangat penting dalam penggunaannya secara tepat. Penggunaan dua bahasa atau lebih seorang penutur

dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian disebut juga bilingualisme. Penggunaan bahasa asing, dan salah satunya adalah bahasa Jerman sangat penting untuk dikuasai. Perkembangan perekonomian di benua Eropa melaju dengan pesat, dan membawa dampak positif jika seseorang dapat memahami bahasa Jerman. Pada umumnya negara-negara di benua Eropa menggunakan bahasa Jerman dalam berkomunikasi.

Mengetahui dan menyadari betapa pentingnya bahasa Jerman di masa depan, maka pembelajaran bahasa Jerman diberikan dan diterapkan di sekolah - sekolah menengah atas di Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Jerman di Sekolah Menengah Atas telah tersusun pengelompokan materi yang sudah sistematis bagi para siswa. Ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai dalam bahasa Jerman yaitu menulis (*schreiben*), berbicara (*sprechen*), mendengarkan (*hören*), dan membaca (*lesen*). Adapun aspek penunjang keempat keterampilan tersebut yaitu kemampuan kosakata (*Wortschatz*) dan tata bahasa (*Grammatik*). Tanpa menguasai kosakata (*Wortschatz*) dan tata bahasa (*Grammatik*) akan mengalami kesulitan dalam keempat keterampilan berbahasa. Pada kenyataannya, terdapat kendala dalam kemampuan kosakata (*Wortschatz*).

Kajian mengenai pembelajaran bahasa asing baik itu bahasa Jerman atau Bahasa Inggris untuk penutur bahasa Indonesia telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya (Yusri dkk., 2018; Romadloni dkk., 2017; Mantasiah & Yusri, 2018; Yusri dkk., 2018; Mantasiah dkk., 2019; Mantasiah dkk., 2019; Mantasiah dkk., 2018; Mantasiah dkk., 2019). Berdasarkan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa asing, salah satunya dengan pemilihan pendekatan atau metode yang tepat dalam pembelajaran.

Berdasarkan Kurikulum 2013, dijelaskan bahwa kompetensi dasar pembelajaran bahasa Jerman dalam penguasaan kosakata siswa diharapkan mampu menguasai kosakata bahasa Jerman dan memahami pelajaran bahasa Jerman yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa, kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca serta susunan atau struktur yang tepat dan pada kenyataannya siswa belum mampu menguasai kosakata bahasa Jerman.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Februari 2019 dengan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 16 Makassar, diperoleh informasi bahwa siswa memiliki keterbatasan perbendaharaan kosakata sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jerman. Pada umumnya kesalahan terdapat dalam penulisan. Permasalahan tersebut dapat disebabkan karena kurangnya media dan sumber belajar bahasa Jerman yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan di SMA Negeri 16 Makassar pada pembelajaran bahasa Jerman kelas X yakni 76.

Melihat permasalahan yang ada, maka dibutuhkan inovasi pembelajaran bahasa Jerman terutama penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan nuansa pembelajaran yang disarankan oleh pemerintah Indonesia dalam pelaksanaan standar proses yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM). Inovasi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta sebagai cara baru dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran. Jika guru mampu mengemas pembelajarannya dalam bentuk permainan maka tanpa terasa siswa telah belajar sesuatu yang bermakna dari permainan yang dia lakukan.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Ariningsih (2014:45) mengkaji hasil belajar keterampilan menulis bahasa Jerman dengan menggunakan media permainan *Bingo*. Dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa hasil nilai

Pre-test yaitu 18,18% sedangkan Post-test mencapai 94,38%. Dengan demikian, ada peningkatan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis. Peneliti kedua Kharisma (2014:56) menggunakan media *Bingo* dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar dengan menggunakan media *Bingo* yakni 54,39% pada siklus I menjadi 85,98% pada siklus II. Selain itu Nurfauzi (2015:76) juga menerapkan penggunaan media permainan kartu *Bingo* dalam kosakata bahasa Arab. Dalam penelitiannya hasil nilai siklus I yakni 65,44% menjadi 95,62% pada siklus II.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* yaitu, penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan guru dan keaktifan siswa. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari beberapa komponen dalam satu siklus, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi dan kembali ke perencanaan selanjutnya berdasarkan refleksi pada akhir setiap siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 6 yang berjumlah 35 orang serta satu orang guru bahasa Jerman.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes hasil belajar siswa. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk guru dan siswa. Tes dalam penelitian ini adalah tes objektif atau tes pilihan ganda yaitu siswa memilih jawaban yang benar dari alternatif jawaban yang telah disediakan. Tes ini diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengetahui hasil pembelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penguasaan kosakata dalam bentuk pilihan ganda, dimana pada setiap siklus dilakukan tes akhir untuk mengetahui hasil penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan media pembelajaran permainan *Bingo*. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan sehingga tes akan diberikan pada pertemuan ketiga. Pertemuan pertama dengan tema *Sich Vorstellen*, sub tema *Begrüßung, Verabschiedung, Dank Sagen, Entschuldigung*. Pertemuan Kedua dengan tema *Sich Vorstellen*, sub tema yakni *Wer bist du?, die Zahlen, und Datum*.

Bentuk tes adalah tes pilihan ganda, yang terdiri dari 20 soal. Pilihan jawaban tersebut terdiri dari satu kunci jawaban, sedangkan sisanya adalah pengecoh (*distractor*). Nilai untuk setiap item jika benar mendapat skor 1 dan jawaban yang salah mendapat skor 0.

Data yang sudah diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif. Data kuantitatif berupa data tes hasil penguasaan kosakata siswa, kriteria penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata bahasa

Jerman siswa. Penilaian soal pilihan ganda dapat dinilai dengan mudah, cepat, dan memiliki objektivitas yang tinggi, mengukur berbagai tingkatan kognitif serta dapat mencakup ruang lingkup materi yang luas dalam suatu tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas X MIPA 6 SMA Negeri 16 Makassar berlangsung selama dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I dan II dilaksanakan masing-masing tiga kali pertemuan, pertemuan pertama dan kedua adalah pelaksanaan, sedangkan pada pertemuan ketiga adalah evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan membaca bahasa Jerman siswa. Selain itu, pada tahap pengamatan di pertemuan pertama dan kedua peneliti mengamati aktivitas siswa maupun guru saat proses pembelajaran dengan berpedoman pada lembar observasi.

Peneliti menemukan fakta, bahwa kelemahan yang muncul pada saat media pembelajaran permainan *Bingo* ini diterapkan adalah suasana kelas menjadi ribut ketika siswa berlomba untuk mengusung stiker *Bingo* dan menjawab pertanyaan. Akibatnya, kelas menjadi tidak kondusif. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II diperoleh data peningkatan aktivitas belajar siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 16 Makassar. Penerapan media pembelajaran permainan *Bingo* memberikan perubahan positif kepada siswa.

Siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I mencapai 85,71% dan meningkat pada siklus II sebesar 95,71%. Hal ini tidak terlepas dari upaya guru untuk memberikan hal baru bagi siswa, sehingga muncullah rasa ingin tahu siswa. Sedangkan, siswa yang belum aktif dalam pembelajaran, disebabkan oleh faktor kurang memahami apa yang dijelaskan oleh guru dan malu untuk menanyakan hal yang belum mereka pahami, sehingga mereka melakukan aktivitas lain seperti bermain *handphone*.

Siswa yang mendengarkan penjelasan guru dengan seksama juga mengalami peningkatan, yakni pada siklus I memiliki persentase 84,25%, sedangkan pada siklus II mencapai 98,57%. Hal ini tidak terlepas dari upaya guru untuk mengkonduksikan kelas terlebih dahulu, sehingga siswa dapat tenang mendengarkan penjelasan dari guru. Namun, siswa yang belum mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, disebabkan oleh diusili oleh temannya yang bandel.

Siswa yang mematuhi peraturan yang telah ditetapkan juga mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I mencapai 74,25%, sedangkan pada siklus II mencapai 92,85%. Hal ini tidak terlepas dari upaya guru untuk bersikap lebih tegas kepada siswa. Adapun siswa yang belum mematuhi peraturan disebabkan oleh pribadi siswa itu sendiri yang kurang

menanamkan sikap disiplin. Respon positif siswa terhadap media permainan *Bingo* juga mengalami peningkatan, yakni pada siklus I sebanyak 82,85% sedangkan pada siklus II mencapai 91,42%. Hal ini disebabkan oleh tingginya rasa ingin tahu siswa sehingga mereka antusias untuk belajar. Sedangkan, siswa yang belum merespon positif metode ini, disebabkan oleh kurang memahami langkah-langkah dari media pembelajaran permainan *Bingo*.

Siswa yang dapat memahami wacana bersama kelompok juga mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I sebanyak 90%, sedangkan pada siklus II mencapai 95,71%. Hal ini tidak terlepas dari upaya peneliti dan guru untuk lebih memvariasikan pertanyaan pada media permainan *Bingo*, sehingga siswa dapat lebih fokus untuk memahami wacana bersama kelompoknya. Adapun siswa yang belum memahami wacana bersama kelompok, disebabkan oleh kurangnya perbendaharaan kosakata dan mereka bergantung untuk mendengarkan penjelasan dari temannya.

Siswa yang mampu membaca pertanyaan dengan lafal yang tepat juga mengalami peningkatan, yakni pada siklus I mencapai 91,42%, sedangkan pada siklus II mencapai 92,85%. Hal ini tidak terlepas dari upaya guru untuk menyuruh siswa untuk mengulang-ulang kata yang belum tepat pelafalannya. Namun, siswa yang belum mampu membaca dengan lafal yang tepat, disebabkan oleh siswa merasa sulit mengingat dan tidak terbiasanya membaca kata ataupun kalimat dalam bahasa Jerman.

Siswa yang dapat mencari jawaban dengan diskusi kelompok dan berhasil membentuk pola horizontal, vertikal maupun diagonal juga mengalami peningkatan, yakni pada siklus I mencapai 91,42%, sedangkan siklus II mencapai 98,52%. Keaktifan siswa untuk berpartisipasi dalam kerja kelompok juga mengalami peningkatan, yakni pada siklus I mencapai 88,57%, sedangkan pada siklus II mencapai 97,14%. Peningkatan ini tidak terlepas dari pertanyaan pada media pembelajaran permainan *Bingo* lebih divariasikan oleh guru, serta pemberian motivasi belajar kepada siswa. Adapun siswa yang tidak aktif berpartisipasi, disebabkan karena beranggapan bahwa dirinya tidak mampu dan lebih mengandalkan teman kelompoknya yang lain.

Siswa yang aktif menanyakan hal-hal yang belum dipahami juga mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I sebesar 91,42%, sedangkan pada siklus II mencapai 95,71%. Peningkatan ini tidak terlepas dari guru yang berupaya untuk memunculkan rasa penasaran siswa. Sedangkan siswa yang masih belum aktif menanyakan hal-hal yang belum dipahami, disebabkan karena merasa malu dengan temannya yang lain, bilamana hanya dia yang belum memahami hal tersebut.

Siswa yang aktif untuk membuat kesimpulan bersama kelompok pada akhir pembelajaran juga mengalami peningkatan, yakni

pada siklus I mencapai 90%, sedangkan pada siklus II mencapai 98,57%. Hal ini disebabkan oleh siswa telah mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga dapat memahami apa yang telah mereka pelajari. Adapun siswa yang belum aktif membuat kesimpulan bersama kelompok disebabkan oleh rasa malas untuk mengutarakan apa yang telah dipahaminya.

Hasil evaluasi penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X MIPA 6 juga mengalami peningkatan. Adapun persentase evaluasi, yakni pada siklus I dari **45,85%** dan pada siklus II meningkat menjadi **83,45%** dan termasuk kategori **baik sekali**. Berdasarkan penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran permainan *Bingo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dapat dikatakan berhasil

KESIMPULAN

1. Proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 16 Makassar melalui media pembelajaran permainan *Bingo* telah terlaksana dengan baik dan mengalami peningkatan pada siklus II. Guru telah melaksanakan seluruh aktivitas yang tercantum dalam lembar observasi guru. Sementara itu, siswa juga mengalami perubahan perilaku positif dalam pembelajaran. Siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I mencapai 85,71% dan meningkat pada siklus II sebesar 95,71%. Siswa yang mendengarkan penjelasan guru dengan seksama juga mengalami peningkatan yakni pada siklus I memiliki persentase 84,25% pada siklus II mencapai 98,57% sedangkan keaktifan siswa untuk berpartisipasi dalam kerja kelompok juga mengalami peningkatan, yakni pada siklus I mencapai 88,57% pada siklus II mencapai 97,14%.
2. Hasil tes penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 16 Makassar melalui media pembelajaran permainan *Bingo* menunjukkan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 45,85 sedangkan nilai rata-rata pada siklus II adalah 83,45 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan dinyatakan berhasil. Adapun perbandingan skor rentangan yang diperoleh antara siklus I dan siklus II yaitu 37,6.

DAFTAR PUSTAKA

Ariningsih, Uris. 2014. Hasil Keterampilan Menulis Dengan Menggunakan Permainan Bingo Pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Taman. *Skripsi*. Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Surabaya.

Kharisma, M. 2014. Keefektifan Permainan Bingo dalam Meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta. *Skripsi*. Pendidikan Bahasa Prancis. Universitas Negeri Semarang.

Nurfauzi, Rena Rizki. 2016. Penerapan Media Permainan Kartu Bingo Dalam Pembelajaran Mufradat. *Skripsi*. Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Mantasiah, R. (2018, June). Pay It Forward Model in Foreign Language Learning to Increase Student's Self Efficacy and Academic Motivation. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1028, No. 1, p. 012178). IOP Publishing.

Mantasiah, R., Amir, A., Yusri, Y., & Anwar, M. (2019). Analisis Kebutuhan Penyusunan Buku Ajar Tata Bahasa Jerman. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 3(2).

Mantasiah, R., Yusri, Y., Syaputra, A. F., Angreany, F., Hasmawati, H., & Anwar, M. (2019, December). Assessing Mistake Potential in Writing German Passive Sentences (An Approach of Language Error Analysis). In *Seminar Nasional LP2M UNM*.

Mantasiah, Y. J. (2018). The development of grammar teaching material using error and contrastive analysis (A linguistic approach in foreign language teaching). *TESOL International Journal*, 13(3), 9-18.

Romadloni, A., & Mantasiah, R. Intercultural approach in foreign language learning to improve students' motivation. *Senior Editors*, 61.

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.

Yusri, Y., Rosida, A., Jufri, J., & Mantasiah, R. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Youtube Berbasis Various Approaches dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2(2).