

Upaya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Jerman melalui permainan *Mystery Bag*

Agni Laili Noor Rohmah, Wening Sahayu *

Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta

*Corresponding author, e-mail: weningsahayu@uny.ac.id

Received:
10 July 2025;

Revised:
15 July 2025;

Accepted:
24 September
2025

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan: (1) Penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik SMAN 1 Ngaglik melalui teknik permainan Mystery Bag dan (2) Keaktifan peserta didik SMAN 1 Ngaglik melalui teknik permainan Mystery Bag. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Strategi penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah (1) Keberhasilan proses dan (2) Keberhasilan produk. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMAN 1 Ngaglik yang terdiri dari 33 peserta didik. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi kelas, wawancara, angket, catatan lapangan, dokumentasi, dan tes penguasaan kosakata. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik permainan Mystery Bag dapat meningkatkan: (1) Penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik SMAN 1 Ngaglik. Peningkatan nilai rata-rata tersebut sebesar 28,45%, yaitu dari 57,67 (sebelum diberi tindakan) menjadi 86,12 (setelah diberi tindakan) dan (2) Keaktifan peserta didik kelas XI C1 SMAN 1 Ngaglik pada pembelajaran bahasa Jerman. Peningkatan sebesar 22,22% yaitu dari 42,17% (sebelum diberi tindakan) menjadi 64,39% (setelah diberi tindakan).

Kata Kunci: Teknik Permainan Mystery Bag, Teknik Pembelajaran, Kosakata

The efforts to improve mastery of German vocabulary through the mystery bag game technique

Abstract: The research aims to improve: (1) the German language vocabulary mastery of students of SMAN 1 Ngaglik through Mystery Bag game technique and (2) activeness of students of SMAN 1 Ngaglik through Mystery Bag game technique. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, action, observation and reflection. This research strategy was conducted collaboratively between researcher and teacher. The indicators of success in this research are (1) the success of the process and (2) the success of the product. The subjects in this research were students of class XI SMAN 1 Ngaglik consisting of 33 students. The data in this study were obtained through classroom observation, interviews, questionnaires, field notes, documentation, and vocabulary mastery tests. The data were then analyzed descriptively qualitatively. The results of this research indicate that the Mystery Bag game technique can improve: (1) the German language vocabulary mastery of students of SMAN 1 Ngaglik. The increase in the average score was 28.45%, namely from 57.67 (before given the action) to 86.12 (after given the action) and (2) The activeness of students of class XI C1 SMAN 1 Ngaglik in learning German. The increase was 22.22%, from 42.17% (before the action) to 64.39% (after the action).

Keywords: Mystery Bag Game Technique, Learning Techniques, Vocabulary



PENDAHULUAN

Bahasa adalah salah satu bagian penting dalam kehidupan manusia. Sebagai makhluk sosial, bahasa digunakan sebagai alat komunikasi untuk berinteraksi dengan sesama. Keraf (dalam Mailani *et al.*, 2022:2) mengemukakan bahwa bahasa merupakan sebuah sarana komunikasi. Bahasa juga digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pendapat serta argumentasi kepada pihak lain. Oleh karena itu, bahasa memiliki peran sosial yang penting dalam berkomunikasi dengan masyarakat luas. Handini (2020:1) berpendapat bahwa selain digunakan sebagai alat komunikasi, bahasa juga dijadikan sebagai salah satu objek yang dipelajari dan dikaji. Indonesia termasuk salah satu negara yang mempelajari berbagai macam bahasa asing.

Berbagai macam bahasa asing sudah banyak diterapkan di Indonesia, seperti bahasa asing: bahasa Inggris, bahasa Jepang, bahasa Prancis dan bahasa Jerman. Dalam era globalisasi, menggunakan bahasa Jerman sebagai bahasa asing kedua merupakan hal yang penting. Banyak ilmu pengetahuan yang dapat diperoleh dari buku bahasa Jerman, sehingga bahasa Jerman sudah banyak diajarkan di Madrasah Aliyah (MA) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat. Mantasiah (2016:17) berpendapat bahwa hal tersebut adalah wujud kesadaran diri pentingnya menguasai bahasa asing, khususnya bahasa Jerman untuk membentuk individu yang berkualitas dan siap menghadapi era globalisasi.

Saat mempelajari bahasa asing tidak lepas dari belajar kosakata. Oleh karena itu belajar bahasa asing perlu dimulai dari belajar kosakata. Kosakata merupakan sebuah kunci untuk memulai mempelajari sebuah bahasa. Marina (2023:2) berpendapat bahwa kosakata adalah hal utama dalam suatu bahasa, di mana bahasa adalah ungkapan dari hati yang dibangun berdasarkan kosakata. Tanpa dapat menguasai kosakata maka pembelajar bahasa asing akan kesusahan dalam mempelajari bahasa asing. Menurut Sitompul (2020:6) terdapat dua alasan yang menjadikan penguasaan kosakata sebagai hal yang penting dalam mempelajari bahasa pertama ataupun bahasa asing. Alasan pertama yaitu memiliki perbendaharaan kata yang memadai akan mempengaruhi keberhasilan pelajar dalam menguasai bahasa. Alasan kedua yaitu minimnya perbendaharaan kata adalah sebuah masalah dalam mempelajari bahasa.

Tarigan (2011:2) mengemukakan bahwa semakin banyak penguasaan kosakata yang dimiliki maka semakin terampil pula dalam berbahasa. Perbendaharaan kata yang memadai memudahkan untuk menerima atau menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan maupun secara lisan. Pada dasarnya kosakata dipelajari peserta didik untuk meningkatkan keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), menulis (*Schreibfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*), dan berbicara (*Sprechfertigkeit*) dengan baik. Sitanggang (2018: 2) Kosakata dan tata bahasa memiliki hubungan yang erat antara satu keterampilan dengan keterampilan lainnya.

Saat peneliti melakukan kegiatan observasi di kelas XI C1 SMAN 1 Ngaglik diketahui bahwa penguasaan kosakata peserta didik masih terbatas. Hal ini dikarenakan peserta didik baru memperoleh pembelajaran bahasa Jerman saat peserta didik naik ke kelas XI. Saat peneliti melakukan observasi di kelas XI C1, peserta didik tersebut memasuki minggu kedua mempelajari bahasa Jerman di kelas XI. Peserta didik masih tampak kesulitan dalam mengucapkan kosakata bahasa Jerman meskipun sudah berkali-kali diberi contoh dan pengulangan kata oleh guru. Selain itu, peserta didik juga mudah lupa apabila diminta oleh guru untuk mengucapkan kata dalam bahasa Jerman tanpa melihat ke arah papan tulis. Ketika peserta didik diberi pertanyaan secara lisan ataupun tertulis oleh guru, peserta didik

selalu mengandalkan *google translate* yang ada di hp peserta didik untuk menjawab pertanyaan guru.

Di kelas XI C1 masih banyak peserta didik yang belum berani menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru ataupun masih terdapat beberapa peserta didik yang enggan bertanya kepada guru saat tidak paham dengan apa yang telah dijelaskan oleh guru. Beberapa peserta didik lainnya juga masih mengajukan pertanyaan saat diberi latihan soal akibat tidak memerhatikan guru. Hal ini mengakibatkan suasana kelas menjadi kurang kondusif sehingga tujuan agar peserta didik dapat memahami materi dan menguasai kosakata bahasa Jerman tidak tercapai secara maksimal.

Metode yang digunakan oleh guru di sekolah saat pembelajaran umumnya melibatkan ceramah atau pengajaran langsung. Guru cenderung memberikan penjelasan materi secara lisan dan tertulis di depan kelas dan peserta didik diminta untuk mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan. Metode ini seringkali lebih pasif, di mana peserta didik menjadi pendengar dan penerima informasi yang terbatas. Kurangnya interaksi antara peserta didik dan guru menghambat penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik cepat merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung, peserta didik memperlihatkan sikap acuh saat pembelajaran seperti melamun, bermain ponsel, mengobrol dengan teman sebangku, mengantuk atau bahkan tidur saat guru menerangkan materi. Guru juga belum bergerak secara dinamis sehingga peserta didik yang duduk di area belakang kurang terpantau oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jerman SMAN 1 Ngaglik diketahui bahwa peserta didik kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Kesulitan yang dialami peserta didik antara lain ialah berkaitan dengan menghafal kosakata, pelafalan atau pengucapan kosakata, serta menuliskan kosakata itu sendiri. Faktor lain yang menghambat penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik ialah bahan ajar yang kurang memadai atau peserta didik tidak memiliki pegangan buku paket maupun LKS bahasa Jerman. Padahal dengan adanya buku bisa menjadi wadah untuk mempermudah peserta didik dalam menguasai berbagai kosakata bahasa Jerman di sekolah maupun di rumah. Salwa (2021:3) beberapa faktor yang diduga sebagai rendahnya penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik diantaranya ialah penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik kurang semangat saat belajar, kurangnya prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran seperti kamus dan buku pembelajaran bahasa Jerman. Adanya sarana dan prasarana pada pembelajaran bahasa Jerman yang memadai menciptakan suasana belajar yang kondusif. Hal ini bertujuan agar pembelajaran bahasa Jerman berjalan dengan lancar, efektif serta efisien. Salah satu faktor eksternal yang menjadi problematika pembelajaran bahasa Jerman adalah sarana dan prasarana.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan peningkatan proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif terlibat. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan teknik pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan dalam menguasai kosakata. Salah satu teknik yang dapat digunakan yaitu teknik permainan. Penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dan keaktifan peserta didik.

Penggunaan teknik permainan ini digunakan untuk mengubah suasana pembelajaran yang awalnya pasif menjadi aktif. Melalui teknik permainan, peserta didik dapat membentuk suatu pengalaman baru dalam proses belajar sehingga peserta didik akan lebih mudah mengingat, memahami dan menguasai lebih banyak ilmu yang berkaitan dengan kosakata

bahasa Jerman. Salah satu teknik permainan yang dapat digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik adalah teknik permainan *Mystery Bag*.

Iskandarwassid dan Sunendar (2016: 89) berpendapat bahwa bahasa asing merupakan bahasa yang bukan merupakan bahasa ibu dari penduduk suatu negara atau sering disebut sebagai bahasa kedua, tetapi kehadiran bahasa tersebut diperlukan dengan status tertentu. Pembelajaran bahasa asing di sekolah bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan penutur asing atau dapat membaca serta memahami teks dalam bahasa tersebut.

Hasrar (2018:3) mengemukakan bahwa kosakata adalah salah satu unsur yang sangat penting karena kosakata berkaitan dengan penguasaan keterampilan bahasa Jerman. Hal ini selaras dengan Megawati (2016:5) berpendapat bahwa kosakata tidak dapat dipisahkan dari keterampilan membaca, keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, maupun keterampilan menulis karena kosakata berkaitan dengan keempat keterampilan tersebut. Pembelajaran bahasa akan lebih berhasil apabila pembelajar bahasa menguasai lebih banyak kosakata.

Hasan (2021:85) media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan. Suatu media dikatakan sebagai media pendidikan apabila media tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan pada suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan pesan berisikan dengan maksud dan tujuan pembelajaran.

Teknik permainan *Mystery Bag* adalah salah satu teknik yang kreatif dalam pembelajaran bahasa yang telah terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi bahasa Jerman atau bahasa asing lainnya. Nurani (2017:2) mengemukakan bahwa permainan *Mystery Bag* adalah permainan kelompok tingkat dasar. Permainan ini memerlukan sebuah tas dan amplop yang berisi gambar dan kosakata kemudian amplop tersebut dimasukkan ke dalam tas. Rini (dalam Purnama *et al.*, 2022:5) menjelaskan bahwa teknik permainan *Mystery Bag* merupakan sebuah teknik pembelajaran yang menggunakan media dalam bentuk benda-benda kecil yang disimpan dalam sebuah tas, seperti pensil, bolpoin, dan penghapus.

Mulyani dan Sahayu (2017: 3) menjelaskan langkah-langkah teknik permainan *Mystery Bag* diuraikan sebagai berikut: (1) Guru menyediakan *Mystery Bag* beserta benda atau kartu bergambar sesuai dengan materi yang diajarkan. (2) Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang berisi kurang lebih 5-7 peserta didik setiap kelompoknya. (3) Guru membagikan satu *Mystery Bag* ke setiap kelompok dan menjelaskan aturan bermainnya. (4) Setiap peserta didik diminta untuk mengambil kartu bergambar yang ada di *dalam Mystery Bag* secara bergantian. (5) Kemudian peserta didik memikirkan jawaban dan menjawabnya menggunakan bahasa Jerman. (6) Pada akhir permainan, setiap perwakilan kelompok menyampaikan jawaban dari kartu bergambar tersebut.

Kelebihan teknik permainan *Mystery Bag* ini diuraikan sebagai berikut: (1) Teknik permainan ini sangat sederhana mudah untuk dipraktikkan dalam pembelajaran. (2) Alat peraga atau bahannya mudah dibuat atau ditemukan. (3) Peserta didik dapat termotivasi untuk menghafal kartu bergambar yang ada dalam *Mystery Bag*. (4) Peserta didik menjadi aktif karena ikut turut serta dalam permainan. Semua peserta didik mendapat giliran untuk mengambil kartu bergambar dan menjawabnya. (5) Suasana kelas terasa menyenangkan dan tidak monoton.

Teknik *Mystery Bag* diketahui memiliki beberapa kelebihan, disamping itu teknik *Mystery Bag* ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan dari teknik ini diuraikan sebagai berikut: (1) *Mystery bag* atau tas yang digunakan berukuran sedang sehingga tidak dapat

menggunakan benda atau peraga sesungguhnya yang berukuran besar. (2) Suasana kelas akan menjadi sedikit berisik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman melalui teknik permainan *Mystery Bag* di kelas XI C1 SMAN 1 Ngaglik. Model PTK ini terdiri dari empat siklus: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Ngaglik pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, dimulai pada Mei hingga September 2024, dengan subjek penelitian sebanyak 33 peserta didik kelas XI C1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman yang masih terbatas menjadi alasan pemilihan teknik *Mystery Bag*, yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan penguasaan kosakata peserta didik.

Prosedur penelitian dimulai dengan perencanaan yang mencakup persiapan modul ajar, instrumen penelitian (tes, angket, pedoman wawancara, dan observasi), serta catatan lapangan. Pada tahap tindakan, guru dan peneliti menerapkan teknik *Mystery Bag* dalam pembelajaran bahasa Jerman. Tahap pengamatan dilakukan dengan observasi terhadap interaksi dan perilaku peserta didik, serta kondisi kelas. Pada tahap refleksi, peneliti dan guru menganalisis hasil yang telah dicapai dan merencanakan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik, angket untuk mengumpulkan pendapat peserta didik mengenai penguasaan kosakata, tes evaluasi penguasaan kosakata, catatan lapangan, dan dokumentasi untuk menyimpan data penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara, angket, tes, dan catatan lapangan.

Validitas data diuji melalui tiga aspek: validitas demokratik, validitas proses, dan validitas hasil. Validitas demokratik dicapai melalui kolaborasi antara guru dan peneliti, validitas proses diperoleh dari observasi yang objektif terhadap kegiatan pembelajaran, dan validitas hasil berkaitan dengan efektivitas tindakan yang menghasilkan solusi serta pertanyaan baru. Reliabilitas data diuji dengan menggunakan SPSS 26 untuk menguji validitas dan reliabilitas soal.

Indikator keberhasilan penelitian terdiri dari dua aspek: indikator keberhasilan proses dan produk. Keberhasilan proses diukur dari perkembangan sikap dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran, sementara keberhasilan produk diukur dari peningkatan penguasaan kosakata yang terlihat melalui perbandingan hasil tes sebelum dan sesudah tindakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman pada peserta didik, serta peningkatan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

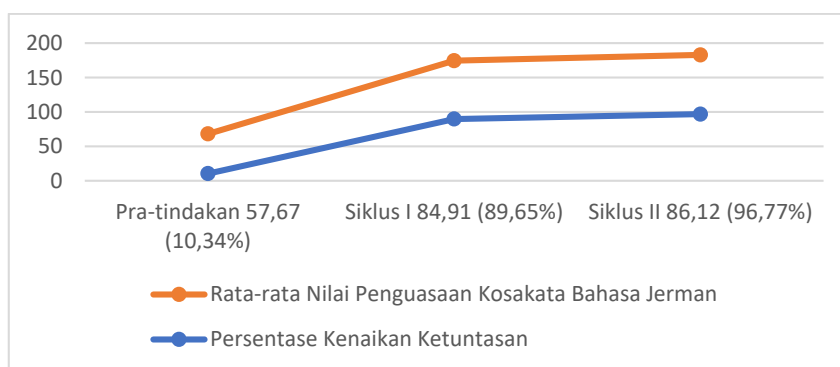
Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman kelas XI SMAN 1 Ngaglik melalui teknik permainan *Mystery Bag* diuraikan secara rinci pada bab ini. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI C1 SMAN 1 Ngaglik dengan jumlah 33 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 22 Mei 2024 hingga 4 September 2024. Pada penelitian ini guru yang melaksanakan proses belajar mengajar di siklus I dan II sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik dengan tema pembelajaran di kelas XI semester I yaitu "*kennen/lernen*" serta peningkatan keaktifannya. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti membuat rancangan proses penelitian bersama guru. Rancangan proses penelitian dimulai dari mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah, merumuskan solusi permasalahan, melaksanakan tindakan dan refleksi, serta rekomendasi tindakan selanjutnya. Pada penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang saling berkaitan. Setiap tindakan mengupayakan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman serta keaktifan peserta didik. Masalah yang muncul ketika peneliti berada di lapangan diperoleh dari hasil

pengamatan, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta angket yang dibagikan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil angket II, Sebesar 100% atau sebanyak 29 peserta didik memberikan pendapat bahwa penggunaan teknik permainan *Mystery Bag* dalam pembelajaran bahasa Jerman itu menyenangkan dan seru. Sebesar 89,65% atau sebanyak 26 peserta didik menyatakan bahwa penggunaan teknik permainan *Mystery Bag* lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman. Sebesar 10,34% atau sebanyak 3 peserta didik menyatakan bahwa penggunaan teknik permainan *Mystery Bag* lumayan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman. Sebesar 93,10% atau sebanyak 27 peserta didik menyatakan peserta didik merasa lebih aktif selama pembelajaran bahasa Jerman setelah menggunakan teknik permainan *Mystery Bag*. Sebesar 6,89% atau sebanyak 2 peserta didik menyatakan peserta didik merasa lumayan aktif selama pembelajaran bahasa Jerman setelah menggunakan teknik permainan *Mystery Bag*. Hasil wawancara, guru menyatakan bahwa kosakata bahasa Jerman peserta didik terdapat peningkatan. Dengan menerapkan teknik permainan *Mystery Bag* guru juga menyatakan bahwa penggunaan teknik permainan *Mystery Bag* menjadikan peserta didik lebih aktif dan tidak ketergantungan pada hp peserta didik masing-masing.

Berdasarkan hasil angket III, Sebesar 90,32% atau sebanyak 28 peserta didik menyatakan bahwa menggunakan teknik permainan *Mystery Bag* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. Sebesar 6,45% atau sebanyak 2 peserta didik menyatakan bahwa permainan *Mystery Bag* mungkin meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. Sebesar 3,22% atau sebanyak 1 peserta didik menyatakan bahwa permainan *Mystery Bag* lumayan meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. Sebesar 100% atau sebanyak 31 peserta didik menyatakan bahwa penggunaan teknik permainan *Mystery Bag* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman. Hasil wawancara, guru menyatakan bahwa penggunaan teknik *Mystery Bag* dapat meningkatkan kosakata bahasa Jerman peserta didik dan dengan adanya teknik permainan *Mystery Bag* peserta didik menjadi lebih mudah belajar dan lebih aktif.

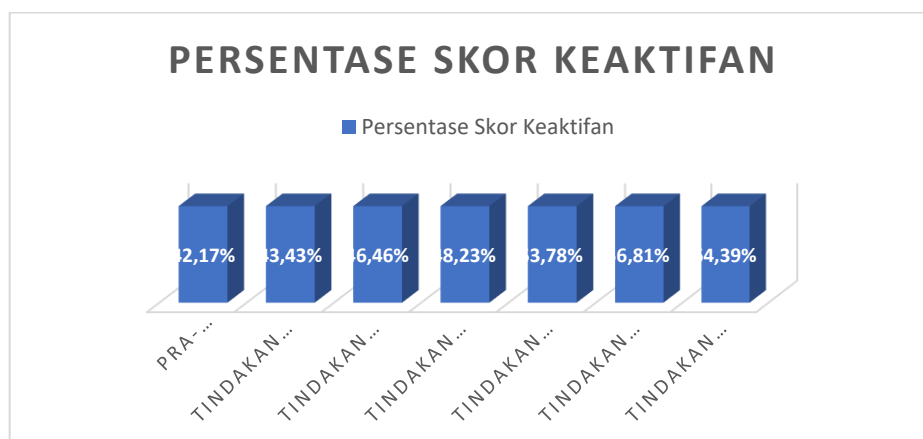
Selain itu terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman dan keaktifan peserta didik kelas XI C1 SMAN 1 Ngaglik yang dapat dilihat dari grafik berikut.



Gambar 1. Kenaikan Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Per Siklus

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan pada saat tes pra-tindakan mencapai 10,34% dengan nilai rata-rata sebesar 57,67, pada tes siklus I mencapai sebesar 89,65% dengan nilai rata-rata sebesar 84,91, dan pada siklus II mencapai sebesar 96,77% dengan nilai rata-rata sebesar 86,12.

Adapun grafik persentase peningkatan keaktifan peserta didik adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Kenaikan Persentase Skor Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa persentase keaktifan peserta didik pada setiap siklus terdapat peningkatan. Pada keaktifan peserta didik pra-tindakan sebesar 42,17%, pada tindakan 1 siklus I terdapat peningkatan keaktifan peserta didik menjadi sebesar 43,43%, pada tindakan 2 siklus I terdapat peningkatan peserta didik menjadi sebesar 46,46%, pada tindakan 3 siklus I keaktifan peserta didik meningkat menjadi sebesar 48,23%, pada tindakan 1 siklus II keaktifan peserta didik meningkat menjadi 53,78%, pada tindakan 2 siklus II keaktifan peserta didik meningkat menjadi sebesar 56,81%, dan pada tindakan 3 siklus II keaktifan peserta didik meningkat menjadi sebesar 64,39%.

PEMBAHASAN

Penggunaan Teknik Permainan *Mystery Bag* Terbukti Dapat meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik Kelas XI C1 SMAN 1 Ngaglik

Peningkatan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya pada peningkatan penguasaan kosakata dapat dibuktikan dari adanya peningkatan pada tes pra tindakan ke tes siklus I dan tes siklus II. Pada tes pra-tindakan persentase ketuntasan mencapai sebesar 10,34% dan 3 peserta didik telah mencapai KKM. Pada persentase tes siklus I terjadi peningkatan menjadi sebesar 89,65% dan 26 peserta didik telah mencapai KKM. Persentase siklus II terjadi peningkatan kembali menjadi sebesar 96,77 % dan 30 peserta didik telah mencapai KKM. Penggunaan teknik permainan *Mystery Bag* terbukti dapat membantu peserta didik dalam hal mengingat kosakata dalam bahasa Jerman. Peserta didik terlihat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran terasa seru karena peserta didik belajar sambil bermain.

Teknik permainan *Mystery Bag* memberikan suasana baru bagi peserta didik sehingga peserta didik bersemangat dalam belajar sambil bermain. Peserta didik menyatakan bahwa teknik permainan *Mystery Bag* memberi dampak positif bagi peserta didik pada prestasi belajar dengan kenaikan nilai dan bertambahnya penguasaan kosakata peserta didik serta keaktifan peserta didik.

Pembelajaran bahasa Jerman menggunakan teknik permainan *Mystery Bag* melibatkan peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik lebih mudah belajar bersama temannya secara berkelompok sehingga peserta didik tidak sering mengandalkan hp peserta didik masing-masing. Dengan adanya teknik permainan ini peserta didik dilatih untuk bekerja dalam kelompok maupun individu.

Penggunaan Teknik Permainan *Mystery Bag* Terbukti Dapat Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas XI C1 SMAN 1 Ngaglik

Peningkatan keaktifan peserta didik dapat dilihat dari persentase skor keaktifan pra tindakan peserta didik mencapai sebesar 42,17% kemudian persentase skor keaktifan peserta didik meningkat menjadi sebesar 43,43% pada tindakan satu siklus I. Peningkatan persentase skor keaktifan peserta didik dari pra tindakan hingga tindakan satu siklus I sebesar 1,26%. Peningkatan persentase skor keaktifan peserta didik tindakan satu siklus I sebesar 43,43% meningkat menjadi sebesar 46,46% pada tindakan dua siklus I. Peningkatan persentase skor keaktifan peserta didik dari tindakan satu siklus I hingga tindakan dua siklus I sebesar 3,03%. Peningkatan skor keaktifan peserta didik tindakan dua siklus I sebesar 46,46% meningkat menjadi sebesar 48,23% pada tindakan tiga siklus I. Peningkatan skor keaktifan peserta didik dari tindakan dua siklus I hingga tindakan tiga siklus I sebesar 1,77%. Peningkatan skor keaktifan peserta didik pada tindakan satu siklus II mencapai sebesar 53,78% dan terjadi peningkatan pada tindakan dua siklus II menjadi sebesar 56,81%. Peningkatan skor keaktifan peserta didik dari tindakan satu siklus II hingga tindakan dua siklus II sebesar 3,03%. Peningkatan skor keaktifan tindakan dua siklus II 56,81% meningkat menjadi sebesar 64,39% pada tindakan tiga siklus II. Peningkatan skor keaktifan pada tindakan dua siklus II hingga tindakan tiga siklus II sebesar 7,58%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa teknik permainan *Mystery Bag* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran bahasa Jerman berlangsung. Penggunaan teknik permainan *Mystery Bag* selama pembelajaran bahasa Jerman dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran bahasa Jerman. Berikut salah satu kutipan peserta didik pada angket tiga *"ya, benar, jadi lebih menyenangkan dan paham"*. Guru dan peserta didik mendapatkan teknik permainan pada pembelajaran yang baru dan menyenangkan. Peserta didik terlihat antusias ketika mengambil kartu yang terdapat pada *Mystery Bag*. Peserta didik mengasah otak masing-masing untuk menjawab pertanyaan yang didapat dari kartu tersebut.

Peserta didik berpendapat bahwa teknik permainan *Mystery Bag* dapat meningkatkan penguasaan kosakata, selain itu teknik permainan *Mystery Bag* juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran bahasa Jerman berlangsung. Peserta didik berpendapat bahwa teknik permainan *Mystery Bag* meningkatkan keaktifan dan interaksi peserta didik seperti kutipan pada angket tiga berikut:

"ya, karena berkelompok dan interaksi sesama" meskipun bekerja dalam kelompok namun peserta didik masih dapat mengeluarkan kreativitas masing-masing seperti salah satu jawaban angket tiga peserta didik berikut ini "ya, karena berkelompok dan mengeluarkan kreativitas diri masing-masing".

Selain meningkatkan interaksi peserta didik dengan guru terbukti teknik permainan *Mystery Bag* dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan tata cara yang benar, sehingga penerapannya dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman serta aspek sikap peserta didik yang merupakan keaktifan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari hasil yang telah diperoleh melalui penelitian dan telah dianalisis serta dibahas secara menyeluruh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Teknik permainan *Mystery Bag* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI C1 SMAN 1 Ngaglik. Hasil uji dari angket, wawancara, dokumentasi menghasilkan nilai tes pra tindakan sebesar 57,67 kemudian meningkat menjadi 84,91 pada siklus I dengan peningkatan sebesar 27,24%. Pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 86,12 sehingga dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 1,21%. Dari hasil keseluruhan persentase pada tes pra tindakan ke siklus I hingga siklus II terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI C1 sebesar 28,45%.

Teknik permainan *Mystery Bag* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XI C1 SMAN 1 Ngaglik. Hasil uji dari angket, wawancara, dokumentasi menghasilkan keaktifan peserta didik pra tindakan sebesar 42,17% kemudian pada tindakan satu siklus I meningkat menjadi sebesar 43,43% dengan peningkatan sebesar 1,26%. Persentase keaktifan peserta didik tindakan dua siklus I meningkat menjadi 46,46% dengan peningkatan sebesar 3,03%. Pada tindakan tiga siklus I persentase keaktifan peserta didik meningkat menjadi sebesar 48,23% dengan peningkatan sebesar 1,77%. Pada tindakan satu siklus II terjadi peningkatan keaktifan peserta didik menjadi sebesar 53,78% dengan peningkatan sebesar 5,55%. Persentase keaktifan peserta didik pada tindakan dua siklus II terjadi peningkatan menjadi sebesar 56,81% dengan peningkatan sebesar 3,03%. Persentase keaktifan peserta didik pada tindakan tiga siklus II terjadi peningkatan menjadi sebesar 64,39% dengan peningkatan sebesar 7,58%. Dari hasil keseluruhan persentase pada keaktifan peserta didik pada pra tindakan ke siklus I hingga siklus II terdapat peningkatan keaktifan peserta didik kelas XI C1 sebesar 22,22%.

DAFTAR PUSTAKA

- Handini, R. M. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Melalui Media Padlet*. KIRYOKU, 4(2), 99-105.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasrar., Dalle, Ambo., Misnawaty, Usman. 2018. *Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Jerman Siswa*. 2(2).
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Madya, Suwarsih. 2011. *Penelitian Tindakan: Action Research Teori dan Praktik*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). *Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia*. Kampret Journal, 1(2), 1-10.
- Mantasiah, R. 2016. *Kohesi Dalam Wacana Buku Kontakte Deutsch: Suatu Kajian Analisis Wacana (Cohesion in Discourses of Kontakte Deutsch Book: a Study of Discourse Analysis)*. SAWERIGADING, 15(3), 336-348.
- Marina, M., Rasyimah, R., Sari, D. K., & Kurniawati, K. (2023). *Pengayaan Kosa Kata Bahasa Inggris Untuk Pelajar Usia Muda Menggunakan Metode Total Physical Response (TPR)*. Share: Journal of Service Learning, 9(1), 7-13.
- Megawati, Fika. 2016. *Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif*. Pedagogia: Jurnal Pendidikan, 5(2).
- Mulyani, A., & Sahayu, W. (2018). *The Efforts To Improve The Mastery Of The German Vocabulary Among The Eleven Graders Of Sman 3 Banjar West Java Through Mystery Bag Technique*. Bahasa Jerman-Theodisca Lingua, 7(5), 434-442.
- Nurani, A. S. (2017). *Pengaruh Media Mystery Bag terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMAN 1 Cerme Gresik TP 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA, 3(03).
- Purnama, I., Asri, W. K., Azizah, L. (2022). *Media Pembelajaran Mystery Bag Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*. Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences, 1(2).
- Salwa, R., Usman, M., & Saleh, N. (2021). *Media Puzzle Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*. Phonologie: Journal of Language and Literature, 1(2), 108-114.

- Sitanggang, S. M., Fatimah, S., & Saud, S. (2018). *Analisis Kesalahan dalam Menggunakan Possesivepronomen Bahasa Jerman*. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2(1), 28-34.
- Sitompul, A. R. (2020). *EFL young learners' vocabulary learning strategies: An overview*. *RETAIN*, 8(2), 31-40.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H (2011). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.



Journal of Culture, Literature, and Foreign Language Teaching is an official scientific journal of the Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia. It presents articles about culture, foreign language teaching and learning, linguistics, and literature. Contents include analysis, studies, applications of theories, research reports, and materials development. The Journal is published twice a year.