

Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI Melalui Media Permainan Jellyfish Hunt di SMA Budi Utomo Perak Jombang

Chelsea Vajrina Saint, Iman Santoso*, Duduh Sunandar, Hafdarani

Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia
SMA Budi Utomo Perak Jombang

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

Received:

03 August
2025;

Revised:

18 August 2025;

Accepted:

09 September
2025

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan (1) keaktifan peserta didik kelas XI SMA Budi Utomo Perak Jombang dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, (2) prestasi belajar keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Budi Utomo Perak Jombang melalui media permainan Jellyfish Hunt. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan peserta didik kelas XI 3 SMA Budi Utomo Perak Jombang dan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui berbagai metode, termasuk wawancara, angket, observasi, catatan lapangan, dokumentasi, dan tes keterampilan membaca. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan peserta didik kelas XI 3 SMA Budi Utomo Perak Jombang dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Peningkatan keaktifan tersebut sebesar 46,61% yaitu dari 27,33% pada pra tindakan menjadi 73,94% setelah tindakan. Selain itu, terdapat peningkatan persentase kelulusan tes keterampilan membaca peserta didik. Kenaikan tersebut sebesar 29,4% yaitu dari 62,96% sebelum diberi tindakan menjadi 92% setelah dilaksanakannya tindakan.

Kata Kunci: Peningkatan, Keterampilan Membaca bahasa Jerman, Media Permainan *Jellyfish Hunt*

Improving The German Reading Skills of Class XI Students Through the Jellyfish Hunt Game at SMA Budi Utomo Perak Jombang

Abstract: *Abstract: This research aims to improve (1) the activeness of class XI students of SMA Budi Utomo Perak Jombang in the German learning process, (2) the learning achievement of German reading skills of class XI students of SMA Budi Utomo Perak Jombang through the Jellyfish Hunt game. This research is a Classroom Action Research (CAR) involving class XI 3 students of SMA Budi Utomo Perak Jombang and carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. Data was collected through various methods, including interviews, questionnaires, observations, field notes, documentation, and reading skills tests. The results of this study indicate that there is an increase in the activeness of class XI 3 students of SMA Budi Utomo Perak Jombang in the German learning process. The increase in activeness was 46.61%, from 27.33% in the pre-action to 73.94% after the action. In addition, there was an increase in the percentage of students passing the reading skills test. The increase was 29.4%, from 62.96% before the action to 92% after the action was carried out.*

Keywords: *Improvement, German Reading Skills, Jellyfish Hunt Game*



PENDAHULUAN

Dengan pesatnya kemajuan teknologi sekarang ini, mulai banyak bahasa asing yang masuk ke Indonesia. Maka dari itu banyak juga masyarakat Indonesia yang belajar bahasa asing (Saragih, 2022). Bahasa asing merupakan istilah untuk bahasa yang berasal dari negara atau bangsa lain. Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan sebagai mata pelajaran wajib atau muatan lokal di tingkat Sekolah Menengah Atas/sekolah Kejuruan (SMA/SMK).

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak (Hörverstehen), keterampilan membaca (Leseverstehen), keterampilan menulis (Schreibfertigkeit), dan keterampilan berbicara (Sprechfertigkeit). Membaca merupakan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran bahasa. Adapun manfaat membaca menurut Purba dkk (2023) yaitu 1) Dapat meningkatkan kosa kata dan pengetahuan tentang tata bahasa dan tata kalimat. 2) Membantu memahami penggunaan bahasa yang tepat untuk situasi dan konteks pembicaraan. 3) Membaca juga mendorong untuk merenungkan dan mempertanyakan nilai, emosi, dan hubungan dengan orang lain. 4) Membaca dapat menumbuhkan imajinasi. Sedangkan menurut Hilda dkk (2018) dengan membaca, pembaca memperoleh pengetahuan, informasi, dan pengalaman baru yang memungkinkan untuk mengembangkan pemikiran mereka, mempertajam pemahaman mereka, dan memperluas wawasan mereka.

Pada penelitian ini jenis membaca yang difokuskan yaitu membaca pemahaman. Johan & Ghasya (2018) mengatakan bahwa membaca pemahaman merupakan suatu proses membaca yang dilakukan seseorang untuk mengenali, memahami, sekaligus memperoleh informasi yang terdapat dalam bahan bacaan. Menurut Tahir dkk (2021) untuk belajar bahasa Jerman, penguasaan membaca yang baik sangatlah penting. Peserta didik harus memiliki kemampuan dasar untuk memahami teks dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sehari-hari yang merupakan dasar untuk pelajaran membaca pemahaman bahasa Jerman agar peserta didik dapat memahami teks.

Ehlers dalam Nurinda & Pujosusanto (2023) mengungkapkan "Das Lesen ist eine Verstehenstätigkeit, die darauf abzielt, sinnvolle Zusammenhänge zu bilden. Es wird einerseits durch den Text und dessen Struktur gesteuert und andererseits durch den Leser, der sein Vorwissen, seine Erfahrungen, seine Neigungen und sein Interesse in den Text einbringt" yang artinya yaitu membaca adalah kegiatan pemahaman yang bertujuan untuk membentuk hubungan yang bermakna. Hal ini dikendalikan di satu sisi oleh teks beserta strukturnya dan sisi lain oleh pembaca yang membawa pengetahuan awal, pengalaman, kecenderungan, dan minatnya dalam teks.

Pada capaian pembelajaran mata pelajaran bahasa Jerman, peserta didik dituntut untuk memahami teks bacaan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Tujuan pembelajaran bahasa Jerman tersebut belum mencapai hasil yang cukup, terutama dalam keterampilan membaca. Hal itu ditemukan saat peneliti mewawancarai salah satu guru bahasa Jerman di SMA Budi Utomo Perak.

Keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik di SMA Budi Utomo Perak kurang maksimal karena mereka kurang tertarik untuk membaca teks bahasa Jerman. Selain itu, beberapa peserta didik belum mampu membaca teks dengan pelafalan yang benar, dan kesulitan memahami isi teks. Keaktifan serta keberanian dalam bertanya pada proses pembelajaran masih belum merata, di mana sebagian peserta didik berpartisipasi, sementara yang lain cenderung pasif dan kurang terlibat. Kosakata bahasa Jerman yang dikuasai peserta didik masih kurang memadai, yang sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca mereka. Seringkali, mereka hanya menebak dan mengartikan kata-kata yang dianggap mirip dengan bahasa Inggris.

Salah satu faktor yang perlu diperhatikan adalah pendekatan pengajaran yang diterapkan, termasuk peran guru. Pendekatan konvensional seperti ceramah, diskusi, tugas, dan tanya jawab masih sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Meskipun metode ini memiliki nilai, ada potensi untuk ditingkatkan agar lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Dalam praktiknya, pendekatan ini mungkin kurang optimal karena cenderung

menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran, sementara peserta didik menjadi kurang aktif. Selain itu, variasi media pembelajaran yang terbatas juga dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran dan partisipasi aktif peserta didik.

Berdasarkan uraian faktor-faktor di atas, dapat ditarik simpulan bahwa peran guru memiliki potensi untuk lebih dioptimalkan dalam meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam keterampilan membaca. Salah satu area yang dapat ditingkatkan adalah pemberian dukungan kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Peningkatan kreativitas guru dalam merancang dan menerapkan media dan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif diharapkan dapat menumbuhkan semangat, minat, motivasi, serta keaktifan peserta didik dalam belajar bahasa Jerman.

Kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman berbeda-beda. Dalam kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk bisa menerapkan pembelajaran berdiferensiasi. Wahyuningsari dkk (2022) mengatakan bahwa dalam pembelajaran berdiferensiasi, guru mengajarkan materi dengan mempertimbangkan tingkat kesiapan, minat, dan gaya belajar peserta didik. Guru juga dapat mengubah isi pelajaran, proses pembelajaran, produk atau hasil pembelajaran yang diajarkan, dan lingkungan belajar di mana peserta didik belajar.

Memilih media pembelajaran yang tepat untuk mempelajari bahasa Jerman khususnya kemampuan membaca adalah suatu hal yang harus disegerakan. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar serta berfungsi sebagai sarana berkomunikasi dengan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kinerja peserta didik (Ibrahim et al., 2023). Media pembelajaran memiliki fungsi psikologis, yaitu kemampuan mereka untuk mempengaruhi psikologi, pikiran, dan perilaku manusia. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berguna, mereka dapat membuat siswa lebih tertarik, fokus, dan termotivasi untuk belajar (Arifannisa & Yuliansih M, 2023).

Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan pembelajaran yang berdiferensiasi, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh media permainan Jellyfish Hunt (berburu ubur-ubur) dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada keterampilan membaca.

Media permainan Jellyfish Hunt (berburu ubur-ubur) dibahas dalam jurnal yang ditulis oleh Fauzi dkk (2023), yang mengaitkan permainan ini dengan pembelajaran Matematika. Sementara itu, penelitian yang mengaitkan permainan berburu ubur-ubur dengan bidang bahasa dapat ditemukan dalam jurnal milik Pratiwi dkk (2024), di mana mereka menghubungkan permainan ini dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari penelitian-penelitian tersebut, peneliti mengidentifikasi sebuah celah penelitian, yaitu belum adanya studi yang mengaitkan media permainan Jellyfish Hunt dengan keterampilan membaca Bahasa Jerman.

Media permainan Jellyfish Hunt yaitu salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Dengan media permainan ini, seluruh peserta didik dituntut untuk aktif. Sama seperti namanya yaitu berburu, masing-masing peserta didik diminta untuk mengambil teks bacaan dan soal yang ditempel pada ubur-ubur. Setiap media permainan ubur-ubur berisi banyak soal yang dapat diburu oleh peserta didik. Dengan begitu setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk berburu dan mengerjakan soal yang ada, sehingga membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI melalui media Permainan Jellyfish Hunt di SMA Budi Utomo Perak".

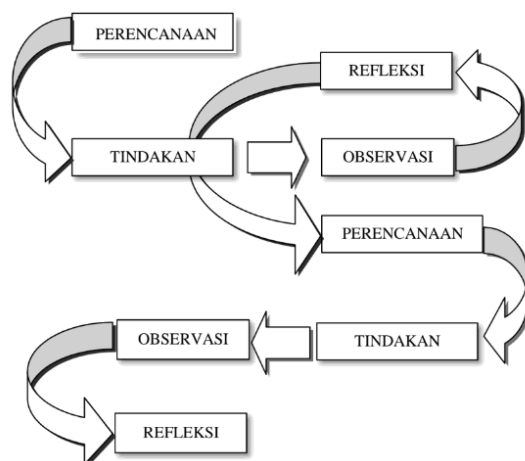
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (classroom action research). Menurut Saputra dkk (2021) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu Tindakan yang dilakukan di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung. Tujuan dari Penelitian ini yaitu untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas sendiri difokuskan pada kelas atau pada proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas.

Peneliti yang melakukan penelitian tindakan kelas (PTK), memiliki kemampuan untuk melakukan penelitian baik secara langsung di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan

penelitian tindakan kelas ini, peneliti dapat melihat masalah dan Solusi yang berkaitan dengan keterampilan membaca dalam bahasa Jerman. Selain itu, penelitian tindakan kelas dapat memberikan solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jerman peserta didik. Dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat empat langkah penting. Hal itu disampaikan oleh Parnawi (2020: 15-17), yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan, dan refleksi.

Terdapat beberapa model penelitian tindakan kelas, yaitu model Kurt Lewin, model Kemmis & Taggart, dan model Hopkins (Parnawi, 2020). Pada penelitian ini, desain penelitian tindakan kelas yang digunakan yaitu model Kemmis & Taggart. Berikut gambar desain penelitian tindakan model Kemmis & Taggart. Berikut gambar desain penelitian tindakan kelas model Kemmis & Taggart.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart (Parnawi, 2020)

Penelitian ini didasarkan pada siklus yang meliputi perencanaan (Planning), tindakan (Acting), observasi (Observation), dan refleksi (Reflecting). Peneliti menggunakan dua siklus yang saling berkaitan, berfungsi sebagai kerangka kerja dalam melaksanakan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti dalam upaya peningkatan keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Budi Utomo Perak Jombang diuraikan secara rinci dan jelas. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama satu bulan terhitung mulai tanggal 1 November 2024 saat observasi sebelum penelitian dan mengajukan perizinan hingga berakhir pada 5 Desember 2024 saat penelitian terakhir di sekolah.

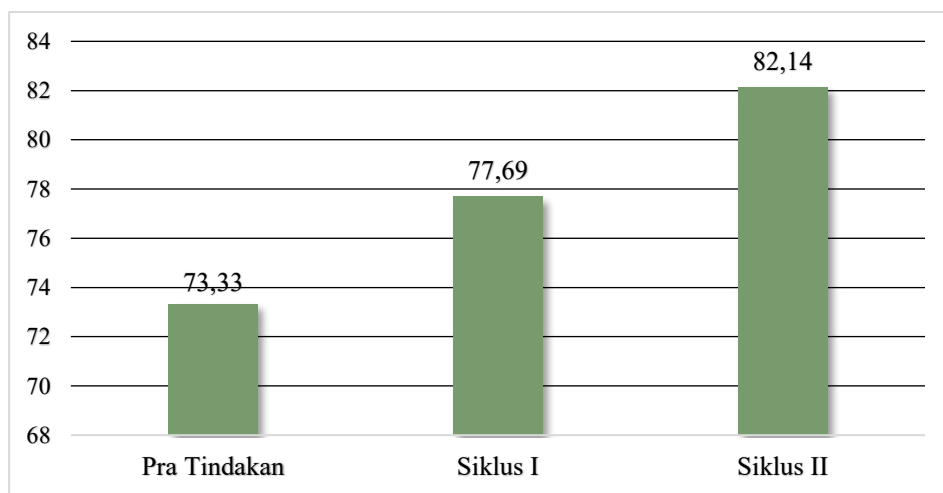
Penelitian tersebut difokuskan pada peningkatan keaktifan dan prestasi peserta didik dalam keterampilan membaca pemahaman teks/wacana dengan tema pembelajaran di kelas XI Semester I. Di SMA Budi Utomo Perak Jombang, pengenalan bahasa Jerman dilakukan di kelas sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan dalam skema proses penelitian, mulai dari identifikasi masalah, analisis masalah, merumuskan solusi, melaksanakan tindakan, hingga tahap refleksi dan rekomendasi untuk tindakan berikutnya. Berikut adalah hasil penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas XI 3 SMA Budi Utomo Perak Jombang.

No.	Hasil Prestasi	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Terendah	50	60	70
2.	Nilai Tertinggi	85	90	97,5

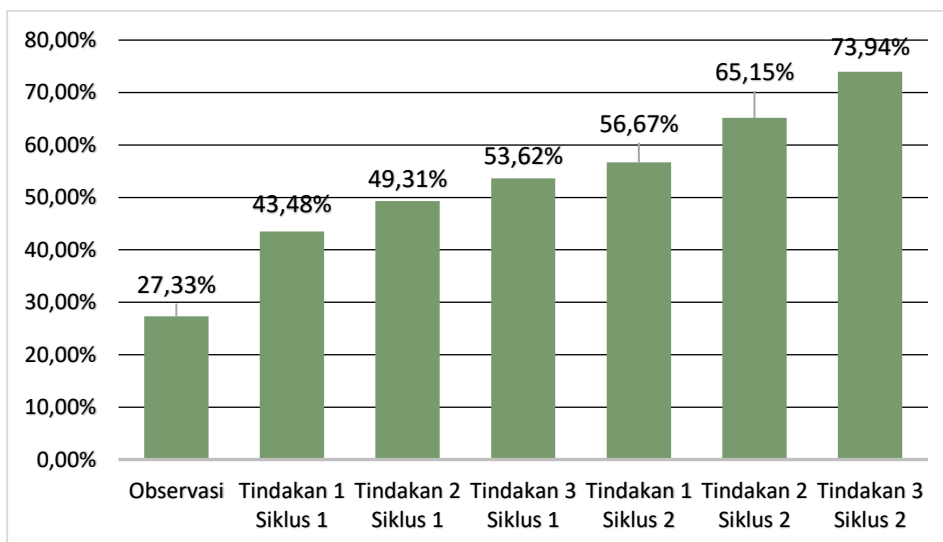
3.	Jumlah Peserta Didik Memenuhi KKM	17	19	23
4.	Jumlah Peserta Didik Belum Memenuhi KKM	10	6	2
5.	Rata-Rata	73,33	77,69	82,14
6.	Ketuntasan $\geq 7,5$	62,96%	76%	92%

Tabel 1. Hasil Prestasi Peserta Didik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa 23 peserta didik atau 92% dari 25 peserta didik yang mengikuti tes siklus II telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal untuk nilai bahasa Jerman. Namun, terdapat 2 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan dalam tes siklus II ini. Nilai pada tes siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup baik dari nilai tes siklus I. Persentase kelulusan pada nilai tes siklus I sebesar 76%, sedangkan pada tes siklus II sebesar 92%. Hal tersebut berarti ada peningkatan sebesar 16% dari nilai tes siklus I ke nilai tes siklus II. Pada siklus II, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 98, sedangkan nilai terendah adalah 70.



Gambar 2. Grafik Rata-Rata Nilai Keterampilan Membaca Peserta Didik



Gambar 3. Grafik Rerata Persentase Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat adanya peningkatan dalam keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran bahasa Jerman. Peningkatan ini dapat diamati dari siklus I ke siklus II. Pada tindakan 3 di siklus I, persentase keaktifan peserta didik tercatat sebesar 53,62%.

Jika dibandingkan dengan siklus II, hasilnya adalah sebagai berikut. (a) terjadi peningkatan sebesar 3,05% dari tindakan 3 siklus I ke tindakan 1 siklus II, (b) terdapat peningkatan sebesar 8,48% dari tindakan 1 siklus II ke tindakan 2 siklus II, dan (c) terdapat peningkatan sebesar 8,79% dari tindakan 2 siklus II ke tindakan 3 siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam sikap positif pada setiap tindakannya.

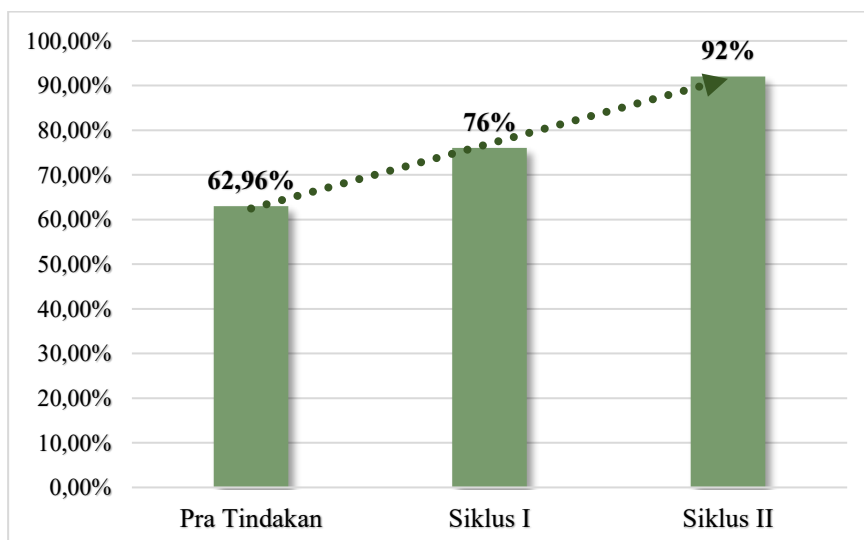
PEMBAHASAN

Pada siklus pertama, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan pendekatan individu, di mana setiap peserta didik mengerjakan soal yang terdapat dalam media permainan *Jellyfish Hunt* secara mandiri. Dalam fase ini, peserta didik fokus pada penyelesaian soal-soal yang ada, yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Meskipun pendekatan ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bekerja secara mandiri, tantangan yang dihadapi adalah kurangnya interaksi dan diskusi antar peserta didik, yang membatasi pemahaman mereka terhadap materi.

Sebaliknya, pada siklus kedua, metode pembelajaran diubah menjadi berkelompok. Dalam siklus ini, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diminta untuk bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal dalam yang terdapat pada media permainan *Jellyfish Hunt*. Peraturan bermain yang berbeda antara individu dan kelompok sangat mempengaruhi dinamika pembelajaran. Pada tahap individu, setiap peserta didik bertanggung jawab penuh atas hasil kerja mereka sendiri tanpa dukungan dari teman mereka. Namun, dalam kelompok, peserta didik harus berkolaborasi dan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama, yaitu mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari soal-soal yang dikerjakan. Setiap anggota kelompok didorong untuk aktif berpartisipasi dan berbagi strategi dalam menyelesaikan tugas, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendukung.

Dengan adanya pergeseran dari pendekatan individu ke kelompok, terjadi peningkatan tidak hanya dalam hasil belajar tetapi juga dalam keaktifan peserta didik. Interaksi yang lebih intensif di antara anggota kelompok memungkinkan mereka untuk saling bertukar ide dan mendiskusikan solusi, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Prasetyo (2015) bahwa tugas kooperatif dapat meningkatkan hasil peserta didik melalui interaksi dan diskusi kelompok. Peserta yang kurang paham dapat bertanya kepada teman, sehingga semua memiliki kesempatan lebih baik untuk menguasai materi dibandingkan dengan tugas individu.

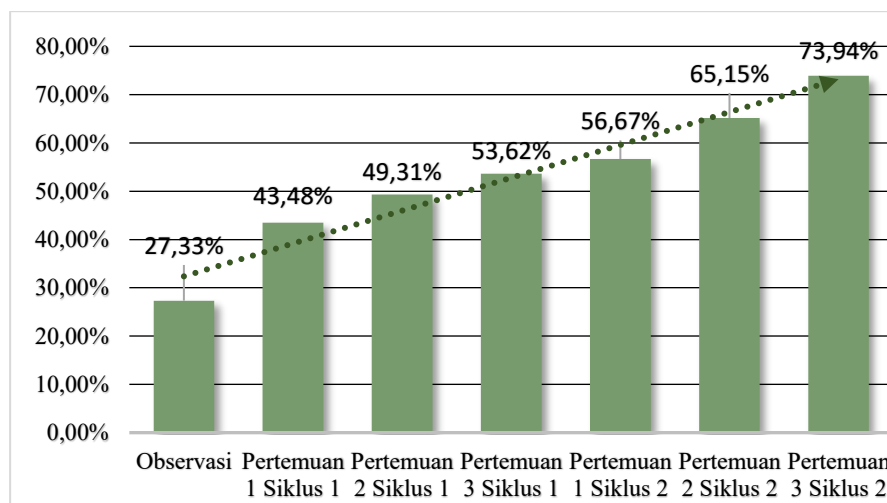
Setelah pelaksanaan tindakan, penggunaan media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar dan prestasi keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI 3 di SMA Budi Utomo Perak Jombang. Hal ini terlihat dari peningkatan prestasi dalam keterampilan membaca bahasa Jerman dan meningkatnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Persentase Kelulusan Peserta Didik

Data menunjukkan bahwa media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur) berkontribusi pada peningkatan prestasi membaca peserta didik. Sebelum penerapan media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur), nilai rata-rata peserta didik mencapai 73,33 dengan persentase kelulusan 62,96%, di mana 10 peserta didik dari 27 mendapatkan nilai di bawah KKM. Pada siklus I, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 77,69 dengan persentase ketuntasan mencapai 76%, hanya 6 peserta didik dari 25 yang mengikuti tes siklus I, yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Selanjutnya, pada siklus II rata-rata nilai kembali meningkat menjadi 82,14 dengan persentase ketuntasan 92%, hanya 2 peserta didik dari 25 yang mengikuti tes siklus II, yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Penggunaan media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur) dalam pembelajaran bahasa Jerman membuat peserta didik terlihat lebih aktif.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Rerata Persentase Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan grafik skor keaktifan peserta didik, pada tahap pra-tindakan, persentase skor keaktifan peserta didik tercatat sebesar 27,33%. Pada pertemuan pertama, persentase tersebut meningkat menjadi 43,48%. Selanjutnya, pada pertemuan kedua dan ketiga dari siklus I, persentase keaktifan meningkat menjadi 49,31% dan kemudian menjadi 53,62%. Pada pelaksanaan pertemuan pertama siklus II, terjadi peningkatan kembali dengan persentase skor keaktifan peserta didik mencapai 56,67%. Kemudian, pada pertemuan kedua siklus II, keaktifan peserta didik meningkat menjadi 65,15%. Selanjutnya, pada pertemuan terakhir atau ketiga siklus II, terjadi peningkatan skor persentase keaktifan menjadi 73,94%. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur) efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh beberapa peserta didik yang menonjol, tetapi keaktifan terlihat merata saat pembelajaran di kelas.

Dilihat dari sisi prestasi belajar bahasa Jerman peserta didik melalui media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur) dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jerman peserta didik. Keberhasilan ini dipicu oleh beberapa faktor terkait penggunaan media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur), yaitu sebagai berikut. (1) Penyajian media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur) yang berwarna membuat minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman menjadi meningkat, dan (2) Media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur) dirancang secara menarik dan relevan sehingga membantu peserta didik memahami konsep dengan cara belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Jamiu (2022) mengungkapkan bahwa permainan bahasa ini memudahkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, penuh semangat, dan menghibur, serta penggunaannya mencerminkan semangat kompetisi dan partisipasi yang tinggi pada peserta didik.

Dari segi keaktifan peserta didik, terlihat bahwa ada peningkatan yang konsisten pada setiap pertemuan. Hal ini berkontribusi pada terciptanya suasana dan kondisi kelas yang lebih

mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Secara keseluruhan, peningkatan keaktifan peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor berikut. (1) Media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur) menuntut peserta didik untuk berpartisipasi dalam permainan ini. Setiap ubur-ubur memiliki poin yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal. Terdapat poin yang akan dijumlahkan dan reward di akhir siklus, (2) Penggunaan media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur) secara berkelompok membuat peserta didik lebih banyak berinteraksi dengan peserta didik lainnya, (3) Pembahasan soal bersama-sama di akhir mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman. Peran guru dalam mendorong partisipasi aktif sangat penting untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat mereka tanpa rasa takut salah merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan keterlibatan mereka. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan Yetti dkk (2023) yaitu permainan bahasa tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sangat memotivasi, dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan di kelas.

Tingkat pencapaian peserta didik yang nilainya belum optimal tidak berarti mereka tidak mengalami kemajuan. Tolak ukur keberhasilan dari pertemuan yang diberikan tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai keterampilan membaca bahasa Jerman, tetapi juga dari peningkatan keaktifan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Karena hasil yang dicapai, baik dalam keterampilan membaca maupun dalam keaktifan peserta didik, telah memenuhi indikator yang diharapkan, guru dan peneliti dengan pertimbangan matang memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Keputusan ini diambil setelah menganalisis kemajuan yang telah terlihat dan mempertimbangkan efektivitas tindakan yang telah diterapkan selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang tepat. Berdasarkan analisis dan pembahasan menyeluruh terhadap data yang telah diperoleh, maka dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut.

1. Media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur) dapat meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI 3 SMA Budi Utomo Perak Jombang. Persentase ketuntasan keterampilan membaca bahasa Jerman mencapai 92%.
2. Media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XI 3 SMA Budi Utomo Perak Jombang. Peningkatan persentase keaktifan peserta didik mencapai 46,61% yaitu dari 27,33% pada pra tindakan menjadi 73,94% setelah tindakan.

Saran

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dalam bahasa Jerman dan diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan. Berikut adalah beberapa saran yang ditujukan kepada guru, peserta didik, dan peneliti lainnya.

1. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat melanjutkan penerapan media permainan *Jellyfish Hunt* (berburu ubur-ubur) dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, karena penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik secara efektif. Namun, penting untuk diingat bahwa guru sebaiknya tidak selalu bergantung pada media ini. Penggunaan berbagai media pengajaran sangat dianjurkan untuk menghindari kebosanan pada peserta didik, sehingga mereka tetap termotivasi dan tertarik untuk belajar.
2. Bagi Peserta didik, penelitian ini diharapkan untuk selalu menunjukkan semangat dan minat yang tinggi dalam mempelajari bahasa Jerman. Selain itu, disarankan agar peserta didik lebih fokus dan berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran. Keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran juga sangat penting, di mana peserta didik dapat berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelas. Menjaga suasana kelas yang kondusif untuk belajar merupakan hal yang krusial agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

3. Bagi peneliti lain, hasil dari studi ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi yang berguna bagi peneliti lain dalam melaksanakan penelitian di masa mendatang. Dengan memanfaatkan temuan-temuan dari penelitian ini, diharapkan peneliti lain dapat meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman di kalangan peserta didik, serta menemukan media permainan baru yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifannisa & Yuliansih M, dkk. (2023). SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Penerapan) (Efitra (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=oV63EAAAQBAJ>
- Fauzi, D. S. N., Lestari, S., & Kusmiati. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan "Jellyfish Hunt" Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Candirejo. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 1417.
- Hilda Hadian, L., Mochamad Hadad, S., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 212–242. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.73>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Jamiu, W. M. (2022). Al-Al'âb al-Lughawiyah wa Wazhâifuhâ fi Tanmiyyah Mahârât al-Fahm al-Qirâi ladâ Muta'allimiy al-'Arabiyyah Lughah Tsâniyyah. *International Journal of Arabic Language*, 4(1), 87. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/ijalt.v4i01.4605>
- Johan, G. M., & Ghasya, D. A. V. (2018). Pengembangan Media Literasi Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 184–198.
- Nurinda, F., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas Xi Sma Semester II Di Media Blooket. *Jurnal Laterne*, 12(2), 1–6.
- Parnawi, A. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) (pertama). Penerbit Deepublish.
- Prasetyo, A. D. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Pemberian Tugas Kooperatif Dan Tugas Individu Pada Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Pajang 3. *Eprints.Ums*, 151, 10–17.
- Pratiwi, I. P., Hartatik, S., Astini, A., Indonesia, P. B., & Ubur-ubur, M. P. (2024). Media Permainan Ubur-Ubur Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 5817–5823.
- Purba, H. M., Sakinah Zainuri, H., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 177–193. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3>.
- Saputra, N., Zanthly, L. S., Gradini, E., Jahring, Rif'an, A., & Arifin, A. (2021). Penelitian Tindakan Kelas (M. Arif (ed.); 1st ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Saragih, D. K. (2022). Dampak Perkembangan Bahasa Asing terhadap Bahasa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2569–2577. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3312>

- Tahir, I., Jufri, J., & Achmad, A. K. (2021). Murder Dalam Pembelajaran Membaca Memahami Bahasa Jerman. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.26858/interference.v2i2.20483>
- Wahyuningsari, D., Mujiwati, Y., Hilmiyah, L., Kusumawardani, F., & Sari, I. P. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 529–535. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.301>
- Yetti, D., Akbar, R., Rahmayani, M., Nofiar, A., & Pribadi, A. (2023). Pengaruh Language Games Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Administrasi Bisnis Internasional Politeknik Kampar. *Guruku/Guruku, Kampar*, 1(4), 204–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.59061/guruku.v2i4.775>.

