



**PENGARUH MODEL TGT BERBANTUAN *FLASHCARD* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA MEMBACA BAHASA JERMAN SISWA SMA**

Syahwa Geya Aprilia<sup>1</sup>, Dr. Dian Permatasari Kusuma Dayu<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, [Syahwa.22047@mhs.unesa.ac.id](mailto:Syahwa.22047@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup> Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, [diandayu@unesa.ac.id](mailto:diandayu@unesa.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model TGT Berbantuan *Flashcard* terhadap Penguasaan Kosakata dalam Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa SMA”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan pada hasil penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard*, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model tersebut. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 22 Surabaya yang terdiri dari tiga kelas. Sampel penelitian diambil dari dua kelas, yakni kelas XI-10 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-8 sebagai kelas kontrol, dengan jumlah masing-masing 33 dan 36 siswa non-ABK. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (quasi-experimental). Instrumen yang digunakan meliputi tes *pre-test*, *post-test*, dan lembar observasi. Penelitian dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,042 yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,042 < 0,05$ ). Selain itu, nilai t hitung sebesar -2,071 dengan derajat kebebasan ( $df = 67$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini juga didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas keterlibatan siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman dalam keterampilan membaca serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Model pembelajaran TGT, media flashcard, penguasaan kosakata, keterampilan membaca bahasa Jerman, eksperimen semu*

**ABSTRACT**

The paper is entitled “The Effect of the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model Assisted by Flashcard Media on Vocabulary Mastery in German Reading Skills of Eleventh Grade Student at SMA”. This study aims to determine whether there is a significant

difference in students learning outcomes before and after being taught using TGT learning model assisted by flashcard media in improving German vocabulary mastery, and to identify students responses toward the use of the model. The population of the study consisted of eleventh-grade students at SMAN 22 Surabaya, comprising three classes. The sample was taken from two classes, namely class XI-10 as the experimental group and class XI-8 as the control group, with 33 and 36 students non special needs respectively. This study employed a quasi-experimental design. The instruments used were pre-test, post-test, and observation sheets. The research was conducted in three meetings. The results showed that the significant value (Sig. 2-tailed) was 0.042, which is lower than 0.05 ( $0.042 < 0.05$ ). With a t-observed value -2.01 and a degree of freedom (df) = 67. This indicates that there is a significant difference between the experimental and control groups. The finding were supported by the observation results, which indicated an increase in students engagement from first to the third meeting. In conclusion, the TGT learning model assisted by flashcard media has a positive effect on students German vocabulary mastery in reading skills and enhances student engagement

**Keywords:** *TGT learning model, flashcard media, vocabulary mastery, german reading skills, quasi-experimental study*

## AUSZUG

Die Arbeit trägt den Titel "Die Auswirkung des TGT (Teams Games Tournament) Lernmodells Unterstützt Durch Flashcard Medien auf die Wortschatzbeherrschung in der Lesekompetenz Deutsch bei Schülern in Elften Klasse an der SMAN 22 Surabaya. Ziel dieser studi ist es, festzustellen, ob es einen signifikanten Unterschied in den Lernergebnissen der Schüler vor und nach dem Unterricht mit dem TGT -Lernmodell unter Verwendung von flashcard medien zur Verbesserung des deutschen Wortschatzes gibt, und um die Reaktionen der Schüler auf die Verwendung des Modells zu ermitteln. Die Population der Studie bestand aus Schülern der elften Klasse an der SMAN 22 Surabaya, bestehend aus drei Klassen. Die stichprobe wurde aus zwei Klassen entnommen, nämlich klassen XI-10 als die Experimentalgruppe und XI-8 als die Kontrollgruppe, mit 33 und 36 Schülern ohne besonderen Förderbedarf. Die Studie verwendete ein quasi-experimentelles Design. Die instrumente dienten Vortest, Nachtest und Beobachtungsbögen. Die Forschung wurde in drei Sitzungen durchgeführt. Die Ergebnisse zeigten, dass der Signifikanzwert (Sig. 2-seitig) 0.042, betrug, was niedriger als 0.05 ( $0.042 < 0.05$ ). Mit einem beobachteten t-Wert von -2,01 und einem Freiheitsgrad (df) = 67. Dies deutet darauf hin, dass es einen signifikanten Unterschied zwieschen der Experimentalgruppe und der Kontrollgruppe gibt. Die Ergebnisse wurden durch die Beobachtungen unterstützt, die eine Zunahme der Schülerbeteiligung von der ersten bis zur dritten Sitzung zeigten. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das TGT-Lernmodell, unterstützt durch Flashcard-Medien, einen positiven Effekt auf die Behersschung des deutschen Wortschatzes der Schüler im Leseverständnis hat und die Schülerbeteiligung erhöht).

**Schlüsselwort:** *TGT-Lernmodell, Flashcard-Medien, Wortschatzbeherrschung, Leseverständnis, quasi-experimentelle Studi*

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di jenjang SMA, SMK, dan MA di Indonesia, baik sebagai mata pelajaran peminatan maupun lintas minat sesuai dengan Permendikbud RI No 64 Tahun 2014. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran bahasa Jerman tidak hanya diarahkan pada penguasaan kebahasaan, tetapi juga pada pengembangan kompetensi komunikatif siswa melalui keterampilan reseptif dan produktif, yakni mencakup menyimak membaca, berbicara, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut ditopang oleh dua unsur kebahasaan yang fundamental, yaitu penguasaan kosakata (*Wortschatz*) dan struktur bahasa (*Grammatik*). Di antara kedua unsur tersebut, penguasaan kosakata menempati posisi sentral karena menjadi dasar bagi siswa untuk memahami makna ujaran maupun memahami teks bacaan, sekaligus untuk mengekspresikan gagasan secara tepat sesuai konteks penggunaan bahasa.

Penguasaan kosakata (*Wortschatz*) dapat dipahami sebagai kecakapan individu dalam menggunakan kata-kata yang dimiliki untuk mengekspresikan pikiran dan gagasan kepada orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal (Agistiawati, 2024). Dalam pembelajaran bahasa asing, kosakata tidak hanya diposisikan sebagai kumpulan kata yang dihafal, tetapi sebagai sarana untuk memahami dan menggunakan kata sesuai dengan konteks. Dalam konteks membaca, keterbatasan penguasaan kosakata akan menghambat siswa dalam mengenali makna kata, memahami hubungan antarkalimat, serta menafsirkan isi teks secara utuh. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Juska-Bacher dkk., n.d.) „*Zwischen Wortschatz und Leseverstehen besteht ein enger Zusammenhang: Wenn man viele Wörter in einem Text nicht versteht, versteht man den Text insge-samt auch nur ungenügend.*” yang memiliki makna terdapat hubungan yang erat antara kosakata dan pemahaman membaca: jika seseorang tidak memahami banyak kata dalam sebuah teks, maka ia juga tidak akan memahami keseluruhan teks dengan baik. Oleh karena itu, penguasaan kosakata dalam penerapannya pada keterampilan membaca dipahami sebagai kemampuan siswa untuk mengenali, memahami, dan menafsirkan makna kosakata bahasa Jerman berdasarkan konteks.

Meskipun demikian, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam praktik pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan di SMA Negeri 22 Surabaya, kemampuan siswa masih menunjukkan kendala dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman, terutama ketika berhadapan dengan teks bacaan sederhana yang memuat kosakata baru di dalamnya. Kesulitan tersebut tampak pada kemampuan siswa yang masih terbatas dalam mengidentifikasi makna kata berdasarkan konteks kalimat, menghubungkan bentuk kata dan maknanya, serta memahami isi teks secara menyeluruh. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penguasaan kosakata siswa masih perlu ditingkatkan agar dapat menunjang keterampilan membaca secara optimal.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari beberapa faktor pembelajaran. Pertama, keterbatasan alokasi waktu pembelajaran yang berdampak pada terbatasnya kesempatan guru untuk mengaplikasikan model pembelajaran yang sesuai dan berulang, sehingga kurang optimal dalam mendukung peningkatan keterampilan siswa dalam menguasai kosakata. Padahal, frekuensi paparan dan pengulangan merupakan unsur penting dalam pembelajaran bahasa asing. Hal ini dibuktikan pada penelitian yang dilakukan (Liu & Yin, 2021) bahwa jumlah jam pembelajaran akan berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman bahasa, karena

semakin banyak alokasi waktu dalam pembelajaran maka semakin meningkat pula otomatisasi dan kecepatan penguasaan keterampilan. Selain itu, pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh guru (*teacher – centered*). Dalam model pembelajaran yang masih didominasi guru, guru memegang peran dominan dalam menyampaikan materi, mengatur jalannya pembelajaran, menentukan struktur kegiatan, serta mengendalikan aktivitas dan evaluasi di kelas. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menjadi terbatas. Menurut (Levitt & Grubaugh, 2023) pendekatan *teacher centered* efektif dalam menyampaikan materi secara sistematis, namun kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, melakukan diskusi, dan membangun pemahaman secara mendalam masih terbatas. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang mampu mengakomodasi keterlibatan siswa serta perbedaan gaya belajar yang dimiliki setiap siswa.

Salah satu bentuk pembelajaran yang masih mempresentasikan pendekatan (*teacher – centered*) adalah penggunaan model demonstrasi. Pada model ini guru dominan dalam menjelaskan materi dan memperagakan contoh, sedangkan siswa cenderung mengamati serta mengikuti arahan yang diberikan guru. Meskipun model demonstrasi efektif digunakan untuk memperlihatkan suatu konsep atau prosedur, penerapannya dalam pembelajaran yang berfokus pada penguatan kosakata masih memiliki keterbatasan. Menurut (Febriyadi et al., 2024) model demonstrasi lebih berorientasi pada penyajian materi sehingga belum mampu mengatasi keterbatasan penguasaan kosakata dan belum memberikan ruang yang memadai bagi siswa untuk bertanya maupun menggunakan kosakata secara aktif. Hal ini didukung oleh penelitian (Abdullah & Abdullah, 2024) bahwa rendahnya kemampuan penguasaan kosakata siswa dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran konvensional yang masih berorientasi pada guru. Kondisi tersebut berdampak pada siswa yang masih kesulitan dalam mengingat serta mengaplikasikan kosakata pada berbagai situasi karena kesempatan untuk berlatih secara aktif masih terbatas.

Dengan demikian, model pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* dipandang kurang relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*). Dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi keterlibatan aktif siswa melalui interaksi, kolaborasi, dan penggunaan kosakata secara berkelanjutan selama proses pembelajaran. Melalui keterlibatan aktif tersebut, siswa tidak hanya memperoleh kosakata dari penjelasan guru, tetapi juga membangun pemahamannya melalui pengalaman yang bermakna. Salah satu alternatif model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik tersebut ialah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), menurut (Zhou & Colomer, 2024) model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan siswa sebagai subyek pembelajaran (*student oriented*) melalui suasana pembelajaran yang lebih demokratis, kolaboratif, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberdayakan potensi dan kemampuan secara maksimal. (Suryani & Magfur, 2024) menambahkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan yang diterapkan secara bekerja sama dalam sebuah kelompok kecil beranggotakan 2-6 orang yang saling membantu menyelesaikan permasalahan untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran. Menurut (Nasution, 2024) mengatakan, model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kemampuan sosial, motivasi, serta

kemampuan dalam berbahasa asing. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mampu memantik keaktifan siswa dalam membangun kemampuan penguasaan kosakata ialah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Menurut (Suryani & Magfur, 2024) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri atas tahapan pemaparan kelas, pembentukan kelompok belajar dengan kemampuan setara (*Teams*), permainan (*Games*), dan diakhiri dengan turnamen atau kompetisi secara akademik dengan kelompok lain (*Tournament*) serta ditutup dengan pemberian penghargaan kelompok. Menurut Johnson Smith dalam (Liyanage dkk., 2022) mengatakan model pembelajaran ini tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil akademik, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan berbagai keterampilan siswa, seperti mendorong terbentuknya kemandirian positif, interaksi langsung antar siswa, menumbuhkan tanggung jawab individu dan kelompok, serta memperkuat kemampuan interpersonal.

Untuk mengoptimalkan penerapan model pembelajaran tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif. Salah satu media yang relevan untuk digunakan ialah media *flashcard*. *Flashcard* merupakan media yang dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata secara visual dan kontekstual. Menurut (Ramadhanti dkk., 2022) mengatakan *Flashcard* merupakan sebuah media visual berbentuk kartu yang menyajikan informasi secara sederhana dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata. Dalam pembelajaran bahasa asing, *flashcard* dipandang mampu membantu siswa membangun asosiasi antara bentuk kata, makna, dan representasi visual, sehingga proses penyimpanan dan pemanggilan kembali (*recalling*) menjadi lebih mudah. Dalam konteks membaca, dukungan visual melalui *flashcard* dapat membantu siswa mengenali kosakata yang muncul dalam teks, memahami maknanya, dan menghubungkannya dengan konteks kalimat maupun isi bacaan secara keseluruhan.

Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Flashcard* dalam pembelajaran bahasa Jerman merupakan kombinasi strategi model pembelajaran kooperatif dan media visual yang saling mengintegrasikan. TGT (*Teams Games Tournament*) menyediakan struktur pembelajaran yang bersifat kompetisi dan kerja sama yang mendorong siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan media *Flashcard* berfungsi sebagai media yang membantu stimulus visual secara sederhana, jelas, dan mudah dipahami, sehingga membantu dalam peningkatan penguasaan kosakata. Dengan demikian, integrasi keduanya diharapkan mampu mengoptimalkan dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Efektivitas kombinasi model dan media tersebut juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu (Aidarahma et al., 2022), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan media *flashcard* mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris (*EFL Vocabulary*) siswa SDIT. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata post-test yang naik dari 82,03 pada siklus I menjadi 93,06 pada siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kombinasi TGT (*Teams Games Tournament*) dan *flashcard* efektif dalam mendukung penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian tersebut dilakukan pada pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams*

*Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa di SMA.

Meskipun demikian, penelitian tersebut dilakukan pada konteks pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar, sehingga karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan tuntutan kompetensi yang dikaji berbeda dengan pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan penguasaan kosakata secara umum, sedangkan kajian mengenai penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata dalam konteks keterampilan membaca bahasa Jerman masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran bahasa Jerman siswa SMA. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperluas bukti empiris mengenai pengaruh integrasi model kooperatif dan media visual pada pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman di jenjang SMA.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* terhadap peningkatan penguasaan kosakata dalam konteks keterampilan membaca, serta mengetahui perbedaan penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* dibandingkan dengan model demonstrasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran bahasa Jerman di sekolah, khususnya dalam upaya peningkatan penguasaan kosakata siswa melalui pembelajaran yang aktif, interaktif, dan kontekstual.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang dilakukan untuk menguji hipotesis melalui analisis data secara statistik. Penelitian ini menggunakan rancangan *quasi experimental design* tipe *Nonequivalent control group design*. Desain ini dipilih karena peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan randomisasi subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, mengingat pembagian kelas telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini memanfaatkan kelas yang telah ada. Kelompok kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelompok kelas kontrol akan mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional (demonstrasi) dengan fokus materi *Gegenstände in der Schule*. Bentuk desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

<b>Kelompok</b>	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	Y	O4

Keterangan:

O1 : *Pre-test* kelompok kelas eksperimen

O2 : *Post-test* kelompok kelas eksperimen

O3 : *Pre-test* kelompok kelas kontrol

- O4 : *Post-test* kelompok kelas kontrol  
X : *Treatment* menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *Flashcard*  
Y : *Treatment* menggunakan model pembelajaran demonstrasi

Populasi penelitian mencakup siswa kelas XI di SMA Negeri 22 Surabaya semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Berdasarkan teknik tersebut, kelas XI-10 yang berjumlah 36 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas XI-8 yang berjumlah 33 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa keduanya berada pada tingkat kelas yang sama, memperoleh materi pembelajaran yang sama, diajar dalam tingkatan pembelajaran yang setara, serta direkomendasikan oleh guru mata pelajaran sebagai kelas yang memiliki karakteristik kemampuan awal yang relatif sebanding. Pemilihan sampel ini juga mempertimbangkan kondisi sekolah yang tidak memungkinkan pengacakan subjek secara penuh.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas yakni model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard*, yaitu perlakuan pembelajaran kooperatif yang diterapkan melalui tahapan presentasi kelas (*class presentation*), pembentukan tim (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok dengan dukungan media *flashcard* sebagai sarana pengenalan dan penguatan kosakata. Adapun variabel terikat yakni hasil penguasaan kosakata dalam keterampilan membaca bahasa Jerman siswa, yang dioperasionalkan melalui kemampuan siswa dalam mengenali makna kosakata, menentukan arti kata berdasarkan konteks kalimat, serta memahami penggunaan kosakata dalam teks bacaan sederhana berbahasa Jerman.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, diantaranya (1) Tes, berfungsi sebagai alat ukur kemampuan, pengetahuan, dan kecakapan siswa. Dalam penelitian ini tes berfungsi sebagai alat ukur hasil penguasaan kosakata siswa. Bentuk yang digunakan adalah pilihan ganda dengan lima opsi jawaban. Soal tes disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenali makna kosakata, memahami arti kata sesuai konteks, serta memahami kosakata yang digunakan dalam teks bacaan sederhana bertema *Gegenstände in der Schule*. Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, instrumen tes terlebih dahulu melalui uji coba untuk mengetahui kualitas setiap butir soal. Pengujian instrumen meliputi uji validitas, uji reliabilitas, dan analisis tingkat kesukaran. Berdasarkan hasil uji validitas dari 25 butir soal yang dikembangkan, sebanyak 15 butir soal dinyatakan memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas menggunakan rumus perhitungan *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai 0,899 yang berarti instrumen tes reliabel dan dapat digunakan secara konsisten; (2) lembar observasi, lembar ini berfungsi untuk memastikan dan mengevaluasi sejauh mana keterlaksanaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sesuai dengan sintaks; (3) Dokumentasi, instrumen ini digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa dokumen, arsip, atau bahan tertulis selama pelaksanaan penelitian.

Analisis data dilakukan secara statistik melalui beberapa tahapan. Tahap analisis dilakukan melalui uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal,

kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk memastikan kesamaan varians antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah kedua asumsi tersebut terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan pada hasil penguasaan kosakata antar siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model TGT dan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model demonstrasi. Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini terlaksana selama dua minggu yang terdiri atas tahap persiapan, pelaksanaan perlakuan, dan evaluasi dengan melibatkan dua kelompok kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tahap awal, kedua kelas diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sekaligus memastikan kesetaraan kemampuan. Berikut disajikan hasil statistik *pre-test* pada masing-masing kelas:

Tabel 2. Hasil *Pre-Test* Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen

	Kontrol	Eksperimen
N	33	36
Mean	54,34	50,37
Std. Deviation	11,68	11,43
Minimum	33,33	33,33
Maximum	80	80

Berdasarkan hasil *pre-test* diatas, nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas kontrol adalah 54,34, sementara kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 50,37. Perbedaan nilai rata-rata pada kedua kelas cenderung kecil dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, meskipun nilai rata-rata kelas kontrol sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Selain itu, standar deviasi pada kelas kontrol adalah 11,68 yang mana lebih besar dibandingkan kelas eksperimen yakni 11,43, hal ini menunjukkan bahwa sebaran nilai di kelas kontrol lebih tinggi dan lebih bervariasi. Dengan demikian, kemampuan awal kedua kelompok dapat dikatakan relatif setara.

Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan model demonstrasi pada *Gegenstände in der Schule*. Dalam kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan presentasi kelas, pembentukan kelompok, permainan menggunakan *flashcard*, turnamen antarsiswa, dan penghargaan kelompok. Sementara itu, pada kelas kontrol menyampaikan materi melalui penjelasan, pemberian contoh, dan latihan.

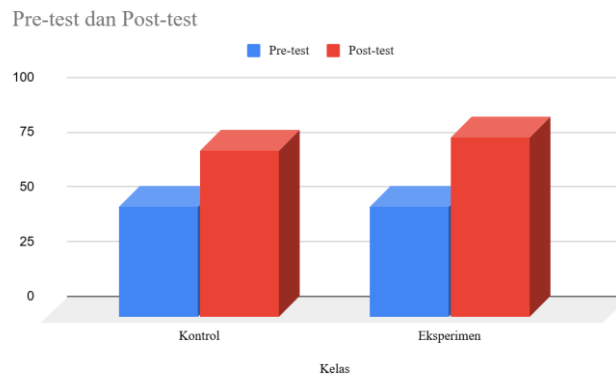
Setelah pelaksanaan perlakuan, kedua kelas diberikan *post-test* untuk mengetahui perbedaan hasil penguasaan kosakata siswa setelah pembelajaran. Berikut statistik hasil *post-test* pada setiap kelas:

Tabel 3. Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen

	Kontrol	Eksperimen
N	33	36
Mean	75,9	82
Std. Deviation	12,68	11,69

Minimum	46,67	53,33
Maximum	100	100

Merujuk pada tabel di atas. Rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 82, yang mana hal tersebut lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menunjukkan rata-rata sebesar 75,9. Perbedaan ini menunjukkan adanya kecenderungan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional.



Gambar 1. Diagram Perbedaan Hasil Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan visualisasi data pada diagram, terlihat bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan dari *pre-test* ke *post-test*. Namun peningkatan pada kelas eksperimen menunjukkan lebih tinggi. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok setelah diberikan perlakuan, yang mengarah pada dugaan bahwa model pembelajaran yang digunakan memiliki peran dalam memengaruhi hasil belajar yang merepresentasikan penguasaan kosakata siswa.

Untuk memastikan keabsahan analisis dan memastikan bahwa data memenuhi asumsi yang diperlukan, maka dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Uji prasyarat yang pertama dilakukan adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Penguasaan Kosakata	Pretest A (Kontrol))	.141	33	.097	.954	33	.173
	PostTest A (Kontrol)	.145	33	.075	.949	33	.125
	PreTest B (Eksperimen)	.130	36	.129	.944	36	.070
	PostTest B (Eksperimen)	.154	36	.031	.945	36	.073

Berdasarkan tabel diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada seluruh kelompok, baik *pre-test* maupun *post-test*, berada di atas 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data berdistribusi normal.

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui tingkat kesamaan varians data antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut adalah hasil uji homogenitas:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Penguasaan Kosakata	Based on Mean	.000	1	67	.998
	Based on Median	.004	1	67	.949
	Based on Median and with adjusted df	.004	1	59.676	.950
	Based on trimmed mean	.000	1	67	1.000

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test juga menunjukkan signifikasi sebesar  $0,998 > 0,05$ , yang berarti varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, maka analisis data selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji statistik parametrik. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang merepresentasikan penguasaan kosakata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample T-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Penguasaan Kosakata	Equal variances assumed	.000	.998	-2.071	67	.042	-6.07744	2.93456	-11.93486	-.22003
	Equal variances not assumed			-2.064	65.129	.043	-6.077744	2.94514	-11.95907	-.19581

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* diperoleh signifikasi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,042 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan secara statistik antara *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini sejalan dengan analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa rerata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi 6,07 poin dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard*, memperoleh hasil penguasaan kosakata dalam keterampilan membaca yang lebih baik dibandingkan siswa kelas kontrol yang belajar menggunakan model demonstrasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan adanya perbedaan hasil penguasaan kosakata antara kedua kelompok, baik secara deskriptif maupun secara statistik melalui uji-t.

Perbedaan rerata nilai *post-test* yang didukung oleh hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata dalam keterampilan membaca bahasa Jerman siswa. Nilai signifikasi sebesar  $0,042 (<0,05)$  menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen bukan terjadi secara

kebetulan, melainkan dampak dari perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran. Temuan tersebut sekaligus membuktikan bahwa hipotesis penelitian diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil penguasaan kosakata siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* dengan siswa yang belajar menggunakan model demonstrasi.

Secara teoritis, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dijelaskan melalui karakteristiknya yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar (*student-centered learning*). Pada model ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahaman melalui diskusi kelompok, permainan akademik kompetisi antarkelompok, dan pemberian penghargaan. Aktivitas tersebut memungkinkan terjadinya interaksi sosial yang intensif sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk saling bertukar informasi, mengklarifikasi pemahaman, dan memperkuat penguasaan kosakata melalui proses belajar kolaboratif. Dengan demikian, proses pemerolehan kosakata berlangsung secara lebih aktif dibandingkan model pembelajaran yang berpusat pada guru.

Penggunaan media *flashcard* semakin memperkuat proses tersebut karena kosakata disajikan dalam bentuk visual yang ringkas, jelas, dan mudah dikenali, sehingga membantu siswa menghubungkan bentuk kata dengan maknanya secara lebih konkret. Ketika model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) diintegrasikan dengan media *flashcard*, setiap tahapan pembelajaran saling mendukung proses pemerolehan kosakata. Pada tahap *teams*, siswa berdiskusi dan saling membantu memahami kosakata yang belum dikuasai. Selanjutnya, pada tahap *games*, *flashcard* digunakan sebagai media permainan sehingga siswa terdorong untuk mengenali dan mengingat kosakata secara tepat. Pada tahap *tournament*, siswa menggunakan kosakata yang telah dipelajari dalam suasana kompetitif sehingga terjadi proses pengulangan (*repetition*) dan pemanggilan kembali informasi (*recall*) secara berulang. Aktivitas tersebut memperkuat retensi kosakata dalam memori siswa sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam memahami kosakata yang terdapat pada teks bacaan.

Temuan tersebut juga didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran, menunjukkan bahwa tingkat keterlaksanaan aktivitas siswa mencapai 94% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa sintaks model pembelajaran telah dijalankan dengan baik dan mampu melibatkan siswa secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Tingginya keterlaksanaan tersebut mengindikasikan bahwa siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar, baik melalui diskusi kelompok, permainan maupun turnamen akademik. Keterlibatan aktif ini menjadi salah satu kondisi yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih bermakna dan partisipatif.

Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mampu meningkatkan hasil belajar bahasa melalui peningkatan interaksi antarsiswa, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Demikian pula, penggunaan media *flashcard* telah banyak dilaporkan efektif dalam membantu penguasaan kosakata karena mampu menyajikan informasi secara visual, menarik perhatian siswa, serta mempermudah proses pengulangan materi. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan penelitian sebelumnya, tetapi juga memperlihatkan bahwa kombinasi model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media *flashcard* diterapkan pada pembelajaran kosakata

bahasa Jerman, khususnya pada materi *Gegenstände in der Schule* dalam keterampilan membaca.

Meskipun demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh tidak semata-mata dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran. Faktor - faktor lain, seperti motivasi belajar siswa, kemampuan awal, intensitas latihan, serta dinamika kerja sama dalam kelompok juga berpotensi memberikan kontribusi terhadap hasil yang diperoleh. Namun demikian, karena kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif setara berdasarkan hasil pre-test serta memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka perbedaan hasil belajar yang muncul setelah perlakuan dapat diinterpretasikan sebagai dampak dari penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard*.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* merupakan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam keterampilan membaca bahasa Jerman. Model tersebut mampu menciptakan keterampilan membaca bahasa Model tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa sehingga mendukung proses pemerolehan kosakata secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran menggunakan model demonstrasi. Dengan demikian, model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata dalam konteks keterampilan membaca bahasa Jerman siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* dan model pembelajaran demonstrasi terhadap penguasaan kosakata dalam keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI SMA. Hal ini ditunjukkan oleh hasil rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 82 dan kelas kontrol sebesar 75,9 yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* juga terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang merepresentasikan penguasaan kosakata. Hal ini dibuktikan secara statistik menggunakan uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,04 < 0,05$ . Dengan demikian, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* terbukti lebih efektif dibandingkan model demonstrasi dalam membantu siswa menguasai kosakata bahasa Jerman pada konteks keterampilan membaca.

Hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan perbedaan hasil penguasaan kosakata dan pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), tetapi juga diperkuat oleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang mencapai 94,3% yang termasuk dalam kategori baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan sintaks model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berlangsung sesuai dengan prosedur yang direncanakan sehingga mendukung efektivitas pelaksanaan pembelajaran.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman, khususnya pada keterampilan membaca di tingkat SMA. Guru dapat memanfaatkan model ini untuk

menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif mampu membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata secara lebih mudah melalui stimulus visual yang sederhana dan kontekstual.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, D. Y., & Abdullah, M. (2024). VOCABULARY SELF-COLLECTION STRATEGY (VSS): AN EFFORT TO ENRICH STUDENTS' VOCABULARY MASTERY AT THE EIGHTH GRADE OF SMPN 1 SUNGGUMINASA. 5(2).
- Agistiawati, E. (2024). Pengaruh Persepsi Siswa atas Lingkungan Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah Swasta Balaraja. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(01), 112–122. <https://doi.org/10.70508/literaksi.v2i01.695>
- Aidarahma, A., Wijayatiningsih, T. D., & Aimah, S. (2022). Probing How Flashcards and Teams Games Tournament Boost EFL Learners' Vocabulary. *Premise: Journal of English Education*, 11(3), 595. <https://doi.org/10.24127/pj.v11i3.5456>
- Febriyadi, R. P., Apud, A., & Anita, A. (2024). The Effect of Demonstration Method on Students' Speaking Skill. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 17(1), 134–147. <https://doi.org/10.24042/ee-jtbi.v17i1.19221>
- Juska-Bacher, B., Beckert, C., Stalder, U., & Schneider, H. (n.d.). DIE BEDEUTUNG DES WORTSCHATZES FÜR BASALE LESEKOMPETENZEN.
- Levitt, G., & Grubaugh, S. (2023). Teacher-centered or Student-centered Teaching Methods and Student Outcomes in Secondary Schools: Lecture/Discussion and Project-based Learning/Inquiry Pros and Cons. *EIKI Journal of Effective Teaching Methods*, 1(2). <https://doi.org/10.59652/jetm.v1i2.16>
- Liu, X., & Yin, J. (2021). A Review on the Effects of Instructional Time and Teacher Quality on Language Learning Performance. *OALib*, 08(09), 1–14. <https://doi.org/10.4236/oalib.1107834>
- Liyanage, C., Kavinda, U. A. D. S., Dasanayaka, D. S., Shehara, P. G. J., & De Silva, D. I. (2022). Interactive Mobile Application for Initial Skills Development of Primary Students in Sri Lanka. 2022 4th International Conference on Advancements in Computing (ICAC), 358–362. <https://doi.org/10.1109/ICAC57685.2022.10025350>
- Nasution, N. P. A. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPA di Kelas II SDN 100302 Pargarutan Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan. 01(01).
- Ramadhanti, N. W., Kusumaningrum, S., & Anakotta, R. (2022). Pengaruh Media Flash Card terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 89–94. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v4i1.2081>
- Suryani, L., & Magfur, H. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN GEOGEBRA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI FUNGSI KOMPOSISI. *Tematik: Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.55210/tematik.v2i1.1640>
- Zhou, T., & Colomer, J. (2024). Cooperative Learning Promoting Cultural Diversity and Individual Accountability: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 567. <https://doi.org/10.3390/educsci14060567>