

Penggunaan Media Pembelajaran Boardgame Dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kosakata Bahasa Jerman Level A1

**Jesika Santa Sesylya Br Gultom¹ Mawar Lija Sirait² Nadine Yeremiani Lumban Gaol³
Ruth Eunike Gurning⁴ Risnovita Sari⁵**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: jsesylyagultom@gmail.com¹ mawarsirait04@gmail.com² nadineyeremiani@gmail.com³
rutheunike4@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media boardgame dalam meningkatkan pemahaman dan kosakata bahasa Jerman level A1 pada mahasiswa baru Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan instrumen berupa boardgame edukatif yang berisi tantangan kosakata, soal benar/salah, serta hukuman berupa fun fact tentang budaya Jerman. Data diperoleh melalui observasi proses permainan dan refleksi mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa boardgame mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi mahasiswa untuk aktif berpartisipasi. Dari aspek Lesen dan Schreiben, sebagian besar mahasiswa dapat menuliskan kosakata dengan benar meskipun masih ditemukan kesalahan dalam struktur kalimat sederhana. Pada aspek Sprechen dan Hören, mahasiswa mengalami kesulitan dalam percakapan dan pemahaman angka, namun tetap memperoleh kosakata baru melalui interaksi dalam permainan. Refleksi mahasiswa mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan boardgame lebih menarik dibanding metode konvensional, karena memberikan hiburan sekaligus pengetahuan baru. Dengan demikian, boardgame terbukti efektif sebagai media alternatif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jerman level A1 sekaligus memperkuat motivasi belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Boardgame



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Di banyak perguruan tinggi di Indonesia, Bahasa Jerman adalah salah satu Bahasa asing yang diajarkan. Fokus pembelajaran pada level A1 adalah penguasaan kosakata dasar, pola kalimat sederhana, dan keterampilan dalam berkomunikasi sehari-hari. Namun, banyak mahasiswa masih mengalami kesulitan mengingat dan menggunakan kosakata. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka. Sebagai salah satu media permainan boardgame memberi mahasiswa kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan materi, berkompetensi secara sehat, dan belajar dalam lingkungan yang lebih santai. Akibatnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif boardgames dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa pada tingkat A1. Permasalahan utama yang diangkat adalah bagaimana boardgame dapat membantu siswa pemula belajar kosakata Bahasa Jerman. Pembelajaran Bahasa asing, khususnya Jerman, sering dianggap sulit. Ini terutama disebabkan oleh keterbatasan kosakata, yang mempengaruhi pemahaman teks, percakapan, dan instruksi sederhana. Mahasiswa biasanya tidak termotivasi untuk mengikuti metode konvensional seperti drill, ceramah, atau latihan tertulis. Media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menghibur sangat dibutuhkan. Boardgames dipilih karena mereka memungkinkan belajar secara aktif dan bekerja sama sekaligus memberikan pengulangan kosakata yang alami.

Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran adalah sarana yang menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa untuk belajar. Boardgame termasuk media berbasis permainan edukatif. Nation (2001) menekankan bahwa penguasaan kosakata adalah elemen dasar dalam mempelajari bahasa asing. Pada level A1, kosakata dasar sangat menentukan kemampuan memahami kalimat sederhana dan berkomunikasi sehari-hari. Bahkan, Wilkins (1972) menyatakan bahwa tanpa kosakata tidak ada pesan yang dapat tersampaikan. Huyen & Nga (2003) menunjukkan bahwa permainan dalam kelas bahasa asing dapat meningkatkan motivasi dan mempercepat penguasaan kosakata. Fitriyani (2018) menemukan bahwa boardgame efektif dalam memperkuat kosakata bahasa Inggris siswa menengah. Dörnyei (2001) menegaskan pentingnya motivasi dalam pembelajaran bahasa, di mana aktivitas menyenangkan seperti permainan mampu menumbuhkan motivasi intrinsik. Penelitian Pratiwi (2020) juga membuktikan bahwa boardgame meningkatkan interaksi antar mahasiswa, sehingga penggunaan kosakata lebih sering dipraktikkan dan daya ingat semakin kuat. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media boardgame dalam pembelajaran Bahasa Jerman level A1, khusus nya aspek kosakata. Selain itu, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi peningkatan penguasaan kosakata mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan boardgame, serta melihat pengaruhnya terhadap motivasi dan partisipasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberi gambaran menyeluruh mengenai efektivitas boardgame, baik dari sisi kognitif maupun dari terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan dan interaktif.

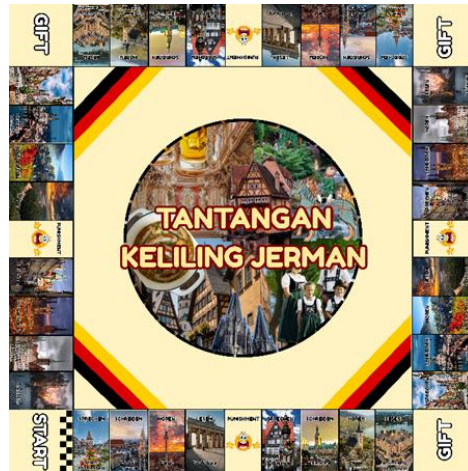
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka. Pendekatan ini dipilih karena mampu menelaah konsep, teori, serta hasil penelitian terdahulu untuk dianalisis secara kritis. Abigail & Ramadhan (2025) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif menekankan pada makna, pengalaman, serta proses social, bukan pada angka atau generalisasi. Studi pustaka dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari menyiapkan instrument, Menyusun bibliografi, membaca, hingga mencatat bahan relevan. Data kemudian dianalisis menggunakan pendekatan analisis konten dan deskriptif agar menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif. Fildza Malahati dkk. (2023) juga menyatakan bahwa Studi Pustaka melibatkan pengumpulan teori dari buku, jurnal, maupun penelitian terdahulu untuk direkonstruksi sesuai kebutuhan penelitian. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis konten dan analisis deskriptif sehingga bahan literatur dapat dikaji secara kritis dan mendalam. Kelebihan metode ini terletak pada sifatnya yang fleksibel, mendalam, dan kontekstual. Namun, tantangannya adalah potensi subjektivitas peneliti, sehingga diperlukan teknik validasi seperti triangulasi sumber maupun member checking untuk menjaga keabsahan data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan bersama mahasiswa baru (kelas B, tahun 2025) dengan menggunakan media boardgame. Tujuannya untuk melihat respon peserta terhadap pembelajaran yang dikemas dalam permainan. Mekanisme permainan dirancang agar setiap jawaban salah tidak hanya bernilai nol, tetapi juga diikuti “hukuman” berupa tambahan pengetahuan atau *fun fact* seputar budaya dan bahasa Jerman. Misalnya, informasi tentang Oktoberfest di München atau sejarah Tembok Berlin. Dengan demikian, meskipun peserta salah menjawab, mereka tetap memperoleh pengetahuan baru yang relevan. Temuan ini sejalan dengan Suparno dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman lebih menarik dan efektif. Instrumen penelitian berupa papan

permainan (boardgame) dengan aturan sederhana: peserta melempar dadu, melangkah sesuai angka, lalu menjawab tantangan benar diberi skor +1, salah bernilai 0. Pemain mendapat bonus poin saat melewati kotak Start (Berlin) dan hadiah kecil ketika berhenti di kotak Gift. Sistem ini membuat permainan berfungsi sebagai evaluasi sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.



Gambar 1. Boardgame

Pada aspek Schreiben dan Lesen, sebagian besar mahasiswa mampu menuliskan kosakata dasar dengan benar, meskipun masih ditemukan kesalahan dalam penulisan huruf besar dan struktur sederhana. Pada aspek Sprechen, keterampilan berbicara masih terbatas pada kosakata dasar seperti musim dan warna, sehingga perlu latihan intensif untuk mengembangkan kalimat lebih kompleks. Pada aspek Hören, mahasiswa kesulitan memahami angka dalam jumlah besar yang diucapkan cepat, sehingga perlu latihan mendengarkan berulang. Refleksi kelompok menunjukkan mayoritas mahasiswa merasa boardgame menyenangkan, menambah kosakata, dan mengurangi kebosanan. Ada pula yang menilai permainan mendorong berpikir kritis serta menciptakan suasana belajar tanpa tekanan. Saran dari peserta umumnya menyebutkan permainan sudah baik dan tidak memerlukan banyak perubahan.



Gambar 2.



Gambar 3.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis boardgame dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Jerman level A1. Melalui mekanisme permainan yang interaktif, mahasiswa baru lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan memperoleh kosakata baru secara menyenangkan. Pada aspek Lesen dan Schreiben, mahasiswa umumnya mampu menuliskan kosakata dengan benar meskipun masih ditemukan kesalahan pada struktur kalimat sederhana. Pada aspek Sprechen dan Hören, mahasiswa masih mengalami keterbatasan terutama dalam penggunaan kosakata untuk percakapan serta dalam memahami angka yang diucapkan dengan cepat, namun interaksi dalam permainan tetap memberikan kesempatan berlatih secara berulang. Selain itu, adanya elemen hiburan seperti “hukuman” berupa fun fact budaya Jerman membuat pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak menimbulkan tekanan. Secara keseluruhan, boardgame terbukti efektif sebagai media alternatif yang tidak hanya meningkatkan kemampuan kosakata, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abigail, A., & Ramadhan, A. (2025). *Implementasi metode kualitatif dan penerapan dalam penelitian*. Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial, 9(10). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fildza, M., Ultavia, A. U. B., Jannati, P., Qathrunnada, S., & Shaleh, M. (2023). *Kualitatif: Memahami karakteristik penelitian sebagai metodologi*. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(2), 341–348. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Fitriyani, A. (2018). *Penggunaan board game dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kosakata siswa SMA*. Diurnal Pendidikan Bahasa, 7(2), 115–126.
- Huyen, N. T. T., & Nga, K. T. T. (2003). *The effectiveness of learning vocabulary through games*. Asian EFL Journal, 5(4), 90–105.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pratiwi, D. (2020). *Boardgame sebagai media Sebagian bahasa asing: Upaya meningkatkan interaksi dan penguasaan kosakata*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(3), 45–56.
- Suparno, Darmawi, Marnisyah Anas, & Nani Angraini. (2024). *Strategi Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Nurul Huda Mandiangin*. Jurnal Literasiologi, 12(5). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4>
- Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics in Language Teaching*. London: Edward Arnold.