

Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman melalui Strategi Game “Hangman”

Adriani Syam¹, Jufri^{2*}, Laelah Azizah³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: jufri@unm.ac.id

ISSN : 2964-299x

Abstract. This study aims to obtain information on increasing German vocabulary mastery of class X students of SMA Negeri 11 Takalar through the “Hangman” Game strategy. This research is a two-cycle classroom action research project. The subjects of this study were 28 students of class X MIPA 1 SMA Negeri 11 Takalar. The data were obtained by using the learning outcomes test and observation. This research data qualitative and quantitative. The results showed that the test results for increasing the vocabulary of class X MIPA 1 students in cycle reached 56,31% and the second cycle reached 80,04% supported by the KKM score of students at the School, which was 75. These results indicate that the increase in mastery of German Vocabulary using the game strategy “Hangman” class X students of SMA Negeri 11 Takalar increased by 23,73%.

Keywords: Strategy, Game “Hangman”, Vocabulary

<https://ojs.unm.ac.id/academic>



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

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting didalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan menentukan dan membimbing seseorang menuju masa depan jauh lebih cerah serta jalan hidup yang lebih baik. Kegiatan pendidikan berfungsi sebagai sarana pembantu siswa dalam mengembangkan keterampilan, potensi, karakteristiknya sesuai dengan harapan masyarakat (Hermanto, B. , 2020).

Beberapa kali terjadi pergantian kurikulum dengan tujuan agar Pendidikan di Indonesia bisa menghasilkan lulusan-lulusan yang mempunyai integritas, dan saat ini Kurikulum tersebut adalah kurikulum 2013, disebut juga K13. Kurikulum 2013 mencakup empat kompetensi penilaian: (KI-1) Spiritual, (KI-2) Sosial, (KI-3) Pengetahuan, serta (KI-4) Keterampilan (Zamroni, A., 2017).

Sesuai dengan ini, di sekolah di Indonesia menerapkan pembelajaran bahasa Asing terkhusus bahasa Jerman di SMA/SMK dan MA, tidak berbeda dengan pembelajaran bahasa lain, dalam pembelajaran bahasa Jerman juga diketahui terdapat 4 aspek kompetensi, yakni keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan mendengar (*Hörverstehen*), keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), serta keterampilan membaca (*Leseverstehen*).

Berdasarkan hasil pengamatan selama observasi di sekolah dan wawancara dengan guru di sekolah pada tanggal 15 Maret 2022 diperoleh informasi dari guru bahwa masih terdapat beberapa kendala dalam pengajaran bahasa Jerman di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 11 Takalar, salah satunya adalah kesulitan siswa dalam menguasai kosakata. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa bahasa Jerman adalah bahasa asing kedua dimana dipelajari sesudah bahasa Inggris oleh siswa yang mana dalam menulis harus diperhatikan penulisannya seperti: umlaut (ä, ü, ö), kata benda yang bahasa selalu dimulai dengan huruf kapital, dan struktur serta formatnya berbeda dari bahasa ibu dan bahasa sehari-hari siswa (Pabumbun, A. R., & Dalle, A., 2017; Salwa, R., 2021; Basri, R., 2021).

Ketidampakan guru dalam memaksimalkan strategi pembelajaran didalam penyampaian materi bisa berdampak pada penguasaan kosakata peserta didik (Rohilah, R., & Hardiyana, R. , 2018). Pengajar memberikan informasi kosa kata tetapi tidak memberikan pelatihan kepada peserta didik dalam menulis, membaca, mendengarkan, serta melafalkan kosa kata. Penguasaan kosakata diharapkan dapat dipertahankan tanpa batas waktu dan digunakan oleh siswa setiap saat.

Sehingga, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kesulitan yang dialami siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Jerman. Strategi ini adalah permainan dimana mampu mendorong partisipasi serta kreativitas peserta didik didalam proses belajar-mengajar (Hamidah, D. N., & Samsul, S. I., 2018). Menurut Mel Silbermen, strategi pembelajaran permainan “Hangman” adalah cara interaktif dimana menyenangkan agar dapat memperkenalkan cover matapelajaran dengan banyaknya informasi, serta strategi inipun tujuannya agar menghemat waktu dimana dibutuhkan agar mengisi detail sesudah permainan dan mampu meningkatkan minat peserta didik.

Tanjung, dkk (2019) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan strategi *game* “Hangman” memiliki pengaruh signifikan mengenai kemampuan kosakata. Inipun sesuai mengenai pandangan Munikasari, dkk (2021) jika *game* “Hangman”

memungkinkan siswa untuk mengingat kosakata dengan mudah serta memotivasi peserta didik agar berpartisipasi didalam proses belajar-mengajar. Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh Evi, dkk (2017) mengungkapkan jika menggunakan *game* “Hangman” sangat efektif dalam meningkatkan kosakata.

Hakikat Kosakata

Kosakata yakni bagian penting dari kemahiran bahasa asing karena berfungsi sebagai dasar dalam mendengarkan, berbicara, membaca, serta kemampuan menulis. Kegiatan membaca dan mendengarkan akan menunjukkan pemahaman kosa kata, sedangkan kegiatan menulis dan berbicara akan menunjukkan penggunaan kosa kata (Nurgiyantoro, 2001: 213).

Kosakata ataupun leksikon merupakan kumpulan idiom dan kata suatu bahasa yang diklasifikasikan menurut bidang penerapannya (Parera, 1993: 86). Kosakata adalah daftar kata dimana maknanya langsung dipahami yang artinya apabila Anda mendengarnya lagi, meskipun tidak pernah ataupun jarang dipakai lagi didalam tulisan ataupun percakapan (Zamsinar, M., 2021;).

Kosakata merupakan perbendaharaan kata yang dapat membentuk kalimat sehingga menjadi sebuah bahasa yang utuh. Dalam bahasa Jerman terdapat beberapa jenis kata, diantaranya *Verben* (kata kerja), *Nomen* (kata benda), serta *Adjektiv* (kata sifat) dimana akan peneliti jadikan sebagai bahan penelitian.

Game “Hangman”

Game “Hangman” adalah permainan sederhana dua orang ataupun lebih dimana hanya memerlukan pensil, kertas, serta kemampuan mengeja. Salah satu pemain dapat bertindak menjadu "pembuat kata", menciptakan kata rahasia, sementara pemain lainnya dapat mencoba menebak kata dengan menebak huruf demi huruf. Tiap huruf yang salah didalam kata tebakan membuat pemain semakin dekat dengan kekalahan. "Hangman" adalah permainan yang bisa dibuat lebih mudah, lebih sulit, atau mendidik (Logothetis, I., 2021; Tanjung, S., 2019; Munikasari, M., 2021).

Permainan bahasa adalah istilah umum yang digunakan untuk mencakup berbagai kegiatan bahasa, dan fungsi permainan bahasa untuk melatih bahasa tertentu seperti: tata Bahasa, struktur kalimat, kosakata, dan ejaan, yang paling penting untuk mengembangkan keterampilan Bahasa (Rezapanah dan Hamidi, 2013).

Kartikawati (2014) juga menyatakan bahwa siswa dapat mengungkapkan idenya dalam mencoba menebak kata rahasia dengan permainan *game* “Hangman” dan peneliti juga bisa menciptakan suasana menyenangkan. Memainkan *game* “Hangman”, siswa akan memikirkan huruf dimana terdapat pada kata tersebut. Merekapun dapat memikirkan apa kata yang tepat. *game* “Hangman” pun bisa menjadi salah satu cara agar dapt membantu siswa melatih kepercayaan diri mereka untuk mengespresikan pikiran mereka.

METODE PENELITIAN

Melalui strategi permainan “Hangman”, penelitian memiliki tujuan agar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X MIPA 1

SMA Negeri 11 Takalar. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan Model Kemmis dan Taggart digunakan dalam penelitian inipun, yang terbagi didalam dua siklus. Tiap siklus terbagi jadi empat tahapan, yakni: pelaksanaan, observasi, perencanaan, serta refleksi. Data penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yakni data penelitian kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan berdasarkan observasi guru dan siswa, kemudian data kuantitatif dikumpulkan atas hasil tes untuk meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Jerman siswa. Nilai rata-rata diperoleh melalui hasil tes setiap siklus digunakan untuk menganalisis hasil tes siswa secara kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berlokasi di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 11 Takalar. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus yakni siklus pertama pada tanggal 22-29 Juli 2022 dan siklus kedua pada tanggal 05-12 Agustus 2022, serta tiap siklus mempunyai dua kali pertemuan materi serta satu kali tes. Distribusi frekuensi skor diperoleh peserta didik ditunjukkan ditabel dibawah:

Tabel 1. Data Frekuensi dan Persentase Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas X MIPA 1 Siklus I

Kelas	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
1.	40-44	1	3.57%
2.	45-49	3	10.71%
3.	50-54	7	25%
4.	55-59	9	32.14%
5.	60-64	7	25%
6.	65-69	1	3.57%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa dapat ditunjukkan dengan menggunakan strategi pembelajaran game “Hangman” dengan nilai persentase 3, 57% berada pada kelas interval 40-44 dengan jumlah frekuensi 1, nilai persentase 10, 71% berada pada kelas interval 45-49 dengan jumlah frekuensi 3, nilai persentase 25% berada pada kelas interval 50-54 dengan jumlah frekuensi 7. Sementara itu, siswa dengan nilai persentase 32,14% yang termasuk dalam kelas interval 55-59 sebanyak 9. Selanjutnya, siswa yang memiliki nilai persentase 25% yang termasuk kedalam kelas interval 60-64 dengan jumlah frekuensi 7 dan nilai persentase 3,57% berada pada kelas 65-69 dengan jumlah frekuensi 1.

Dari data di atas, bisa disimpulkan jika siswa memperoleh nilai tinggi 69 hanya 1 orang sedangkan yang memperoleh nilai rendah 44 sebanyak 1 orang.

Tabel 2. Data Frekuensi dan Persentase Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas X MIPA 1 Siklus II

Kelas	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
1.	46-53	1	3.57%
2.	54-61	0	0%
3.	62-69	1	3.57%
4.	70-77	6	21.42%
5.	78-85	15	53.57%
6.	86-93	5	17.85%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa dapat ditunjukkan dengan menggunakan strategi pembelajaran game “Hangman” dengan nilai persentase 3, 57% berada pada kelas interval 46-53 dengan jumlah frekuensi 1, nilai persentase 0% berada pada kelas interval 54-51 dengan jumlah frekuensi 0, nilai persentase 3,57% berada pada kelas interval 62-69 dengan jumlah frekuensi 1. Sementara itu, siswa dengan nilai persentase 21,42% yang termasuk dalam kelas interval 70-77 sebanyak 6. Selanjutnya, siswa yang memiliki nilai persentase 53,57% yang termasuk kedalam kelas interval 78-85 dengan jumlah frekuensi 15 dan nilai persentase 17,85% berada pada kelas 86-93 dengan jumlah frekuensi 5.

Berdasarkan data di atas, siswa dengan nilai tertinggi adalah 5 orang, sedangkan siswa dengan nilai terendah adalah 1 orang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan, dapat ditarik kesimpulan jika: Perencanaan pembelajaran bahasa Jerman dimana telah dilaksanakan dengan menggunakan strategi *game* “Hangman” siswa kelas X, MIPA 1 SMA Negeri 11 Takalar sudah terlaksana dengan baik. Pada tahap perencanaan diawali dengan mendiskusikan rencana pembelajaran (RPP) berdasarkan materi yang diajarkan di kelas X semester ganjil (RPP berdasarkan materi yang diajarkan di kelas X semester ganjil) disesuaikan dengan kurikulum 13 yang berlaku di SMA Negeri 11 Takalar dan disesuaikan dengan materi yang terdapat pada buku *Deutsch ist einfach 1* yakni materi *sich vorstellen*. Peneliti juga membuat lembar observasi guru serta peserta didik sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Selain itu guru bersama peneliti membahas persiapan yang akan diperlukan selama proses pembelajaran. Peneliti juga menjelaskan kepada guru langkah-langkah yang diperlukan pada pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran menggunakan strategi *game* “Hangman” dengan tujuan agar pada proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Pada proses peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 11 Takalar melalui strategi *game* “Hangman” mengalami peningkatan pada siklus II. Hasil tersebut dapat diketahui melalui lembar observasi guru serta peserta didik. Selama proses pembelajaran siklus I dapat dikatakan belum terlaksana dengan baik dikarenakan terdapat aktivitas dimana belum dilaksanakan oleh guru yakni guru tidak menyampaikan apersepsi dan motivasi, tidak menyampaikan manfaat belajar

bahasa Jerman, tidak melakukan refleksi, dan meminta pendapat siswa tentang strategi game “Hangman“. Pada lembar observasi siswa siklus I pun demikian, peserta didik tidak aktif didalam proses pembelajaran, siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan dan mekanisme pembelajaran, siswa tidak menyimak guru saat menyampaikan materi yang disampaikan, siswa tidak aktif merespon guru, siswa tidak aktif bertanya dan proses tanya jawab, siswa tidak memberikan pendapat tentang strategi game “Hangman” dan tidak mampu dalam menyimpulkan materi. Pada pelaksanaan siklus II sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan tahap yang ditentukan di tahap perencanaan. Dapat dilihat guru dalam berinteraksi dengan siswa sangat baik pada siklus II ini, siswa mengalami perubahan dalam berperilaku, lebih memperhatikan guru dan lebih disiplin dalam pembelajarana. Hasil tes dari penelitian pada peningkatan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X dengan menggunakan strategi permainan “Hangman”, rata-rata hasil tes pada siklus I adalah 56,31%, sedangkan nilai rata-rata pada siklus II yakni 80,04% yang tergolong yakni baik dan dinyatakan berhasil. Peningkatan ini didukung oleh nilai KKM siswa sekolah tersebut sebesar 75. Perbandingan rentang skor diperoleh pada siklus I serta II yakni 23.73%.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, R., Usman, M., & Saud, S. (2021). Peningkatan kosakata bahasa Jerman melalui model make a match. *PHONOLOGIE Journal of Language and Literature*, 2(1), 72-79.
- Evi, A., Susilawati, E., & Salam, U. (2017). *Teaching Vocabulary by using Hangman Game to Eight Grade Students SMP DDI SSA Pontianak*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6 (8). Diakses pada tanggal 2 April 2022.
- Hamidah, D. N., & SAMSUL, S. I. (2018). Media Permainan Monopoli Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. *LATERNE*, 7(2).
- Hermanto, B. (2020). Perekrayaan sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. *Foundasia*, 11(2).
- Kartikawati, D. (2014). *Improving the Second Semester Students' Vocabulary Mastery Using Hangman Game*.
- Logothetis, I., Papadourakis, G., Katsaris, I., Katsios, K., & Vidakis, N. (2021, July). Transforming Classic Learning Games with the Use of AR: The Case of the Word Hangman Game. In *Learning and Collaboration Technologies: Games and Virtual Environments for Learning: 8th International Conference, LCT 2021, Held as Part of the 23rd HCI International Conference, HCII 2021, Virtual Event, July 24–29, 2021, Proceedings, Part II* (pp. 47-64). Cham: Springer International Publishing.
- Munikasari, M., Sudarsono, S., & Riyanti, D. (2021). THE EFFECTIVENESS OF USING HANGMAN GAME TO STRENGTHEN YOUNG LEARNERS' VOCABULARY. *Journal of English Education Program*, 2(1).
- Munikasari, Sudarsono, & Riyanti, D. (2021). *The Effectiveness of using Hangman Game to Strengthen Young Learners' Vocabulary*. *Journal of English Education Program*, 2(1), 57-65. Diakses pada tanggal 2 April 2022.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.

- Pabumbun, A. R., & Dalle, A. (2017). Problematika Pembelajaran Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 88-94.
- Parera, J. D. (1993). *Leksikon Istilah Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rezapanah, F. and Hamidi, H. (2013). *Investigating the Effects of Word Games on Iranian EFL Learners' Application of the Words in Writing Paragraph Essays*. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, Vol. 2 No. 1.
- Rohilah, R., & Hardiyana, R. (2018). Pengaruh Penguasaan Kosakata Dan Metode Karyawisata Terhadap Keterampilan Menulis. *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 51-64.
- Salwa, R., Usman, M., & Saleh, N. (2021). Media Puzzle Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 1(2), 108-114.
- Silbermen, M. (2010). *Cara Pelatihan Dan Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT. Indeks.
- Tanjung, S., Rahmansyah, H., & Siregar, S. R. (2019). *The Effect of Hangman Game on Students' Vocabulary Mastery*. *Jurnal Linear*, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Vol. 2. No. 3. Diakses pada tanggal 2 April 2022.
- Tanjung, S., Rahmansyah, H., & Siregar, S. R. (2019). THE EFFECT OF HANGMAN GAME ON STUDENTS' VOCABULARY MASTERY. *Jurnal Liner*, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, 2(3), 77-89.
- Zamroni, A. (2017). Menjawab Kerancuan Kurikulum 2013 pada Mapel Bahasa Arab di Madrasah. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 39-51.
- Zamsinar, M. M., & Rijal, S. Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. (2021). *PHONOLOGIE Journal of Language and Literature*, 2, 40-46.