

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jerman, terdapat empat aspek keterampilan yang terbagi dalam dua kelompok, yakni keterampilan yang bersifat produktif dan keterampilan yang bersifat reseptif. Keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yaitu: keterampilan berbicara (*sprechen*) dan keterampilan menulis (*schreiben*), sedangkan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif yaitu: keterampilan menyimak (*hören*) dan keterampilan membaca (*lesen*).

Selain empat keterampilan berbahasa tersebut, terdapat pula bagian lain yang memegang peranan penting dan dapat mempengaruhi keterampilan berbahasa, yaitu penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata dengan pemahaman yang baik dapat menunjang kemampuan berbahasa seseorang. Tanpa penguasaan kosakata yang baik seseorang akan merasa kesulitan menyampaikan pikiran dan idenya secara jelas. Namun terkadang seseorang sulit mengingat kosakata dalam jangka waktu yang lama, seperti yang masih sering terjadi pada siswa, khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam pembelajaran bahasa Jerman selama ini.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis pada saat mengajar di SMA Angkasa, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyimpan dan mengingat kosakata baru yang asing di otak mereka dalam jangka panjang. Penguasaan kosakata yang minim selalu menjadi hambatan siswa dalam mempelajari bahasa Jerman sehingga siswa pun sering kali tidak ingat dengan materi yang telah dipelajari karena banyaknya kosakata yang harus diingat. Akibatnya terkadang siswa sulit memahami materi yang disampaikan. Minimnya kosakata yang dikuasai oleh siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menyebabkan siswa melupakan kata-kata baru yang telah didapatkannya. Supardi (2010: 49) menjelaskan terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut meliputi minat belajar, motivasi belajar, sikap, bakat, dan kurang konsentrasi dalam belajar. Selain itu, terdapat pula faktor eksternal seperti keadaan kelas dan situasi belajar yang dapat membuat siswa mengalami keterbatasan dalam menyerap materi. Agar materi tersampaikan dengan baik, diperlukan media pembelajaran sebagai perantara yang tepat agar proses belajar – mengajar berjalan secara baik dan efektif.

Pemilihan media pembelajaran yang baik dapat mempengaruhi proses belajar dan dapat mempengaruhi ketercapaian pembelajaran. Media yang digunakan harus menarik, menyenangkan, tidak membosankan dan dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa. Terkait dengan media

**Winne Juliyanti, 2013**

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tic Tac Toe Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

pembelajaran yang baik, penggunaan media permainan dirasa cocok untuk menyampaikan materi guna membangkitkan motivasi belajar pada siswa dan untuk mengurangi ketegangan dalam belajar. Melalui media permainan, siswa diharapkan dapat termotivasi, mudah mengingat materi, dan semakin aktif dalam belajar. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan *Tic Tac Toe*. Permainan *Tic Tac Toe* adalah permainan *board game* yang dimainkan oleh dua orang, di mana dua pemain tersebut memberi tanda X dan O di atas papan permainan yang berisi gambar – gambar yang harus mereka sebutkan dalam bahasa Jerman. Permainan ini dirasa akan membantu siswa dalam pemahaman dan penguasaan kosakata, karena permainan ini dapat melatih kemandirian, mengembangkan daya ingat dan meningkatkan perbendaharaan kosakata. Peraturan dalam permainan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penulis beranggapan media permainan ini akan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan penguasaan kosakata bila digunakan secara efektif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti penggunaan permainan *Tic Tac Toe*, yang disusun dalam karya tulis ilmiah berbentuk skripsi dengan judul “**Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Tic Tac Toe* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas XI SMA ANGKASA Bandung**”.

Winne Juliyanti, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tic Tac Toe Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### **A. Identifikasi Masalah**

1. Mengapa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jerman?
2. Faktor – faktor apa saja yang menyebabkan siswa sulit menguasai kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah strategi pembelajaran kosakata yang digunakan oleh siswa kurang tepat?
4. Apakah kesulitan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang berkesan?
5. Apakah penggunaan media permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
6. Apakah media permainan *Tic Tac Toe* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

### **B. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak meluas, serta mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan penulis, maka masalah pada penelitian ini dibatasi pada penggunaan media permainan *Tic Tac Toe* sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran kosakata. Pembelajaran kosakata dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pembelajaran kosakata kata benda dalam bahasa Jerman.

**Winne Juliyanti, 2013**

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tic Tac Toe Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI sebelum menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI setelah menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kosakata pada siswa setelah menggunakan permainan *Tic Tac Toe*?
4. Apakah media permainan *Tic Tac Toe* efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI?

### D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI sebelum menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*.
2. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI setelah menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*.
3. Perbedaan hasil belajar kosakata pada siswa setelah menggunakan permainan *Tic Tac Toe*.

Winne Juliyanti, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tic Tac Toe Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Efektivitas penggunaan media permainan *Tic Tac Toe* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan memperkaya khazanah keilmuan terutama dalam bidang bahasa Jerman sehingga penelitian ini dapat berguna dan dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya. Penelitian ini pun diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi khalayak umum tentang cara meningkatkan penguasaan kosakata dengan menggunakan permainan *Tic Tac Toe*.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan masukan bagi guru dan siswa untuk mengatasi kesulitan dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jerman. Bagi siswa, media permainan ini dapat membantu mempermudah dalam mempelajari dan memahami kosakata bahasa Jerman serta dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Bagi guru, media permainan ini dapat dijadikan salah satu media permainan alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kosakata siswa. Bagi peneliti lain, penggunaan media permainan *Tic Tac Toe* ini dapat dijadikan bahan masukan agar peneliti selanjutnya dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan inovatif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

**Winne Juliyanti, 2013**

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tic Tac Toe Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



**Winne Juliyanti, 2013**

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tic Tac Toe Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)