BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam menjalani kehidupan sosial, setiap individu tidak akan pernah lepas dari kegiatan berkomunikasi. Komunikasi terbentuk karena adanya kebutuhan setiap individu untuk saling menyampaikan informasi kepada sesamanya melalui suatu bahasa yang sama, baik lisan, tulisan maupun isyarat. Bahasa tertentu seperti bahasa ibu merupakan bahasa yang dipelajari secara tidak sadar melalui kegiatan sehari–hari, di mana secara alami orang tersebut akan mahir dengan sendirinya dalam menggunakan bahasa tersebut. Namun untuk beberapa bahasa tidaklah mudah untuk dipelajari dan dikuasai, seperti bahasa asing di antaranya bahasa Jerman.

Ada empat keterampilan dalam pembelajaran berbahasa Jerman, yaitu mendengar (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*). Empat kemampuan dasar atau kemampuan terpadu tersebut harus dipelajari dan dikuasai oleh pembelajar bahasa secara bersamaan dan seimbang. Untuk dapat menguasai keterampilan berbahasa, seorang pelajar memerlukan penguasaan kosakata yang cukup. Dengan memiliki penguasaan kosakata yang cukup, maka pelajar akan dapat mengungkapkan fikiran atau gagasan yang dimilikinya dan dapat memahami serta mengerti gagasan atau fikiran orang lain melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara lisan maupun tulisan.

Hasil dari observasi yang telah dilakukan ketika penulis melaksanakan praktik PLP di SMA 16 Bandung, kenyataanya siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman dan siswa juga merasa dalam menguasai kemampuan berbahasa mereka menemui berbagai bentuk kendala, seperti tidak pandai untuk memahami isi suatu bacaan, tidak mahir bercakap-cakap dalam bahasa Jerman, dan lainnya. Hal tersebut terjadi dikarenakan dalam pembelajaran, kosakata dijelaskan sepintas dan tidak dilatihkan secara khusus, sehingga kosakata yang diajarkan mudah terlupa dan tidak tersimpan lama dalam memori mereka.

Akibat yang timbul karena pembelajaran kosakata yang demikian, berujung pada penguasaan kosakata siswa menjadi terbatas dan tidak berkembang.

Kesulitan belajar dapat juga diakibatkan oleh kurangnya motivasi seseorang dalam belajar. Motivasi atau semangat belajar ini biasanya dapat muncul bila suasana pembelajaran menyenangkan. Semakin senang seseorang dalam mempelajari suatu mata pelajaran, maka semakin tinggi motivasinya untuk mengikuti pelajaran tersebut. Dan semakin tinggi motivasi untuk mempelajari suatu mata pelajaran, akan semakin fokus dan semakin baik pula hasil belajarnya. Suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran sebenarnya dapat dilakukan oleh guru dengan berbagai cara, seperti penjelasan yang diiringi dengan humor, pengadaan media yang menarik, permilihan metode serta teknik yang tepat dalam mengajar dan lainnya.

Salah satu kegiatan yang dapat dijadikan sebagai sarana membangkitkan motivasi dalam belajar adalah dengan penerapan permainan. Permainan di dalam kelas dapat membuat siswa tidak jenuh dan lebih bersemangat, sehingga meningkatkan motivasi siswa yang kemudian akan berdampak positif terhadap keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan permainan siswa akan terfokus dan saling berlomba supaya memperoleh hasil semaksimal mungkin.

Banyak peneliti yang telah melakukan kegiatan belajar dengan penerapan permainan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dan hasilnya menunjukan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata, seperti yang telah dilakukan Anika (2012), ia menerapkan media permainan *Buchstabendiktat* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, kemudian adapula Anshori (2013) juga menggunakan teknik permainan pantomim dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Hasil dari penelitian mereka menunjukan bahwa siswa dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan permainan.

Adapun permainan lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata yaitu permainan *"im Dreierpack"*. Permainan tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran bagi pemula. Dalam permainan tersebut siswa diminta untuk mencocokan tiga kartu menjadi satu bagian yang terdiri dari gambar benda,

tulisan kata benda dan artikelnya. Melalui kegiatan tersebut siswa tidak hanya mengetahui kosakata saja, tetapi artikelnya yang tepat serta arti kata tersebut melalui bantuan gambar benda.

Melihat kondisi siswa yang mengalami kendala dalam kosakata serta adanya suatu permainan kosakata yaitu *im Dreierpack*, peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian yang berjudul EFEKTIVITAS PERMAINAN "*IM DREIERPACK"* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN.

B. Identifikasi Masalah

Ada banyak faktor penyebab yang diduga dapat mempengaruhi siswa dalam mengingat dan meningkatkan kosakata, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kondisi lingkungan siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung?
2. Metode apa yang guru gunakan dalam pembelajaran?
3. Seberapa besar motivasi siswa dalam mempelajari bahasa jerman?
4. Apakah motivasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa?
5. Adakah permainan yang diterapkan guru di dalam kelas?
6. Apakah teknik yang digunakan untuk dapat membantu siswa meningkatkan kosakata bahasa Jerman?
7. Apakah penggunaan permainan dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa?
8. Apakah penguasaan kosakata siswa berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa?

C. Batasan Masalah

Dari beberapa kendala yang dialami seperti keterbatasan waktu, keterbatasan kemampuan penulis serta lainnya, maka supaya penelitian ini terfokus dan terarah, penulis membatasi masalah yang akan diteliti hanya pada aspek permainan "*im Dreierpack"* dan peningkatan kosakata yang dibatasi pada nomina saja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, dari dugaan sementara faktor hasil belajar kosakata bahasa Jerman dirumuskan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum diterapkannya permainan *"im Dreierpack"* dalam pembelajaran?
2. Bagaimanakah kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa setelah diterapkannya permainan *"im Dreierpack"* dalam pembelajaran?
3. Apakah permainan *"im Dreierpack"* yang diterapkan dalam pembelajaran efektif dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin penulis capai, yaitu untuk:

1. Mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum diterapkannya permainan *"im Dreierpack"* dalam pembelajaran.
2. Mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa setelah diterapkannya permainan *"im Dreierpack"* dalam pembelajaran.
3. Mengetahui efektivitas permainan *"Im Dreierpack"* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

a. Dapat menambah pengalaman baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *"im Dreierpack"*.

b. Dapat mengetahui tingkat keberhasilan dari penggunaan teknik permainan *"im Dreierpack"* di dalam proses pembelajaran.

2. Bagi guru

a. Dapat menambah wawasan guru mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran kosakata berbahasa.

b. Memeberikan gambaran tentang penggunaan permainan *im* Dreierpack sebagai media pengajaran kosakata.

3. Bagi siswa

   Dapat memberikan pengalaman pembelajaran kosakata yang baru dengan menggunakan permainan *"im Dreierpack"*.