

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kosakata memiliki peranan yang sangat penting dalam belajar bahasa asing terutama dalam belajar bahasa Jerman, karena pada dasarnya kosakata merupakan salah satu aspek pendukung dalam penguasaan bahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang luas, peserta didik akan kesulitan menguasai empat keterampilan bahasa yaitu keterampilan menyimak (*Hören*), membaca (*Lesen*), berbicara (*Sprechen*) dan menulis (*Schreiben*) sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi tidak efektif. Penguasaan kosakata yang semakin banyak dapat mendukung keberhasilan pembelajaran karena dengan penguasaan kosakata tersebut peserta didik dapat membentuk suatu kalimat dan mengutarakan isi pikiran baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika mengajar di salah satu SMA di Bandung, peserta didik banyak yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Permasalahan ini mengakibatkan peserta didik tidak memahami materi yang diajarkan dengan baik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya penguasaan kosakata terhadap peserta didik dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal disebabkan oleh minat belajar peserta didik yang kurang dalam mempelajari bahasa Jerman. Minat sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar, karena jika para peserta didik memiliki minat belajar yang rendah maka akan mengurangi keaktifan dalam berinteraksi selama proses belajar mengajar. Faktor internal lainnya yaitu berasal dari individu peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir berbeda-beda.

Faktor eksternal yang menyebabkan kurangnya penguasaan kosakata pada peserta didik yaitu penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga peserta didik merasa bosan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan dan faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, pada penelitian ini akan membahas salah satu media permainan alternatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata yaitu media permainan *Scrabble*.

Media permainan *Scrabble* merupakan permainan sederhana yang menggunakan media papan atau kertas karton yang dicetak kotak-kotak seperti papan permainan ular tangga. Cara bermain permainan *Scrabble* ini adalah peserta didik diharuskan meletakkan beberapa keping huruf pada kotak-kotak dengan posisi mendatar maupun menurun di papan tersebut agar membentuk sebuah kosakata.

Media permainan *Scrabble* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan terkait kosakata bahasa Jerman karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga terdapat nilai poin yang akan memotivasi peserta didik untuk mendapatkan poin tertinggi.

Penelitian tentang penggunaan media permainan *Scrabble* pernah dilakukan oleh Lukman Hakim (2015) dengan judul “Efektivitas Permainan *Scrabble* dalam pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”. Penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran permainan *Scrabble* dengan fokus untuk meningkatkan pengetahuan kosakata peserta didik dalam penguasaan keterampilan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Dengan demikian, penelitian ini berjudul “Penerapan Media Permainan *Scrabble* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, maka adanya masalah yang muncul dalam Penerapan Media Permainan *Scrabble* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Berikut merupakan pertanyaan dalam penelitian:

1. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman (di kelas kontrol dan eksperimen) sebelum penerapan permainan *Scrabble* dalam pembelajaran?
2. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman (di kelas kontrol dan eksperimen) sesudah penerapan permainan *Scrabble* dalam pembelajaran?

3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman (di kelas kontrol dan eksperimen) sebelum dan sesudah penerapan permainan *Scrabble* dalam pembelajaran?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman (di kelas kontrol dan eksperimen) sebelum penerapan permainan *Scrabble* dalam pembelajaran.
2. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman (di kelas kontrol dan eksperimen) sesudah penerapan permainan *Scrabble* dalam pembelajaran.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman (di kelas kontrol dan eksperimen) sebelum dan sesudah penerapan permainan *Scrabble* dalam pembelajaran.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini selain memiliki tujuan, juga memiliki manfaat. Manfaat penelitiannya ialah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan untuk memudahkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman, khususnya dalam mempelajari penguasaan kosakata bahasa Jerman.

2. Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif lain yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran bahasa Jerman yang dikemas lebih menarik, terutama dalam upaya penguasaan kosakata bahasa Jerman pada level A1.

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini juga memberikan manfaat kepada berbagai pihak yaitu :

1. Peserta didik

Pada penelitian ini, peserta didik dilibatkan sebagai sampel sehingga penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan penyusunan kosakata Bahasa Jerman melalui media permainan *Scrabble*.

2. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam penguasaan penyusunan kosakata bahasa Jerman.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur organisasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab 1 (Pendahuluan) menjelaskan tentang masalah yang ditemukan peneliti saat melaksanakan P3K di SMA PGII 2 Bandung dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Jerman dan dikemas menjadi masalah dalam bentuk pertanyaan, kemudian dipaparkan menjadi tujuan dari rumusan masalah. Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai oleh penulis. Selain itu, struktur organisasi skripsi dijelaskan sedikit. Pada Bab II (Kajian Teoretis) akan diuraikan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. Teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini berisi tentang hakikat media pembelajaran, kosakata, dan media permainan *Scrabble*.

Bab III (Metodologi Penelitian) memaparkan terkait desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Pada Bab IV (Analisis Data dan Pembahasan) dipaparkan mengenai analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. BAB V (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi) dipaparkan simpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan temuan dan analisis data.