

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran bahasa, proses pembelajaran bahasa memiliki tujuan untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprachfertigkeit*), keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Untuk menguasai keterampilan berbahasa tersebut, diperlukan perbendaharaan kosakata yang memadai. Komponen ini merupakan komponen yang sangat berpengaruh dalam mempelajari dan menguasai keterampilan-keterampilan berbahasa tersebut. Apabila penguasaan kosakata kurang baik, maka diasumsikan akan terdapat hambatan dalam mempelajari empat keterampilan berbahasa tersebut.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melakukan kegiatan PPL (Program Pengalaman Lapangan) di Sekolah Menengah Atas (SMA) Pasundan 1 Bandung terlihat ada kendala yang cukup berarti dalam proses belajar bahasa Jerman, yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Kesulitan siswa dalam menguasai kosakata tersebut dikarenakan beberapa hal, salah satunya adalah kurang tertariknya siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jerman, selain itu siswa disibukkan dengan banyaknya tugas dan materi yang harus dipelajari dari mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan paparan di atas, guru diharapkan untuk berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan lebih efektif, agar tujuan pembelajaran bahasa Jerman dapat tercapai. Dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, guru harus mengembangkan kemampuannya dalam merumuskan strategi pembelajaran yang lebih baik, efektif dan efisien untuk membantu siswa belajar bahasa Jerman.

Hal ini terasa lebih mendesak lagi, ketika penulis mengikuti PPL di SMA Pasundan 1 Bandung. Keadaan fasilitas di kelas masih terbilang tradisional, hanya ada papan tulis untuk menyampaikan materi. Oleh karena itu, penulis beranggapan bahwa proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat lebih efisien dengan adanya alat bantu dalam pembelajaran (*Hilfsmittel im Unterricht*). Alat bantu tersebut dapat berupa media pembelajaran yang sifatnya tradisional yang berbentuk permainan edukatif, namun dapat menarik perhatian dan antusiasme siswa dalam mempelajari bahasa Jerman.

Penerapan alat bantu (*Hilfsmittel im Unterricht*) seperti media permainan edukatif dalam pembelajaran, selain membuat suasana belajar dan mengajar terasa lebih mudah dan menyenangkan, juga dapat menanamkan nilai moral dalam diri siswa untuk belajar bersama dengan penuh tanggung jawab, menumbuhkan sikap empati dan simpati terhadap sesama, dan sikap saling menghormati dan menghargai. Berdasarkan kelebihan dalam penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran, penulis tertarik untuk meneliti efektivitas sebuah media dalam pembelajaran.

Dalam meneliti efektivitas sebuah media pembelajaran berupa permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, guru harus cermat dalam memilih media pembelajaran tersebut. Pemilihan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan keadaan dan situasi di kelas, baik keadaan sarana dan prasarana maupun situasi siswa. Berdasarkan pengamatan penulis ketika mengajar, sebagai sarana dan prasarana di kelas belum ada alat proyektor atau alat elektronik lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, media yang dapat digunakan saat mengajar di kelas adalah media tradisional.

Penulis telah menggunakan media tradisional berupa permainan edukatif, seperti permainan KOKAMI (Kotak Teka-teki Misterius) untuk membantu siswa menghafal nomina dengan *Artikel* pada tema *Essen und Trinken*, permainan *Würfelspiele mit Schlangen und Leitern* untuk membantu siswa menghafal dan memahami pengelompokan nomina yang terdapat pada tema *Essen und Trinken*. Melalui penerapan media-media permainan tersebut penulis melihat ketertarikan siswa dalam mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas, sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan dan siswa fokus dalam belajar.

Permainan edukatif seperti ini dianggap penulis cukup efektif untuk membantu guru mengajarkan kosakata bahasa Jerman. Sejalan dengan penjelasan di atas, penulis beranggapan bahwa permainan kartu *Uno* yang sering dimainkan oleh anak muda di Indonesia khususnya di pulau Jawa sekarang ini, dapat menjadi media bantuan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, namun dugaan ini belum teruji kebenarannya. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah langkah pengujian

agar dugaan tersebut menjadi sebuah fakta yang dapat dipertanggungjawabkan. Langkah pengujian tersebut berupa sebuah penelitian ilmiah yang akan dilakukan penulis.

Kartu *Uno* merupakan sebuah permainan yang berasal dari negara Italia yang bernama Kartu *Uno*, dalam bahasa Italia *Uno* berarti satu. Kartu *Uno* ini merupakan permainan kartu yang menekankan pada warna, angka dan simbol. Kartu *Uno* akan dimodifikasi sesuai kebutuhan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan penambahan gambar nomina. Kartu *Uno* yang telah dimodifikasi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jerman.

Beranjak dari penjelasan di atas, penulis berupaya melakukan sebuah penelitian yang berjudul “**Efektivitas Teknik Permainan Kartu *Uno* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman**” untuk membuktikan dugaan penulis. Penelitian ini pada akhirnya diharapkan dapat menjadi sebuah solusi bagi guru dan siswa dalam menunjang keberhasilan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) bahasa Jerman di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Beranjak dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, identifikasi masalah yang sering ditemui di lapangan yang menghambat dan menjadi kendala dalam proses pembelajaran bahasa Jerman adalah sebagai berikut:

1. Apakah kesulitan siswa dalam menguasai keterampilan berbahasa Jerman disebabkan karena kurangnya frekuensi menghafal kosakata bahasa Jerman?
2. Apakah rendahnya penguasaan kosakata siswa disebabkan sulitnya siswa menghafal kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jerman mempengaruhi kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
4. Apakah alat bantu atau media pembelajaran berupa permainan dapat membantu guru dalam mengajarkan materi kosakata bahasa Jerman?
5. Apakah sebuah permainan yang dijadikan media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
6. Apakah media pembelajaran berupa permainan edukatif seperti permainan kartu *Uno* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi kosakata bahasa Jerman?

C. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi agar tidak terlalu meluas sehingga penelitian akan semakin terfokus pada sasaran penelitian. Batasan masalah penelitian ini adalah efektivitas media pembelajaran berupa permainan kartu *Uno* pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan tema *die Wohnung*. Kosakata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah jenis nomina (*Substantiv*).

D. Rumusan Masalah

Beranjak dari batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum penerapan teknik permainan kartu *Uno*?
2. Adakah peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah penerapan teknik permainan kartu *Uno*?
3. Apakah penerapan teknik permainan kartu *Uno* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman?

E. Definisi Operasional

Definisi operasional ini dirancang untuk menghindari kesalahan penafsiran tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Efektivitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan penerapan teknik permainan kartu *Uno* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
2. Permainan kartu *Uno* dalam penelitian ini adalah teknik permainan kartu yang memiliki empat warna, bergambar, memiliki sembilan angka dan empat simbol serta memiliki beberapa ketentuan dalam memainkannya. Penulis akan memodifikasi kartu dengan menambahkan beberapa gambar nomina atau kata benda yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

3. Pembelajaran kosakata dalam penelitian ini adalah kegiatan belajar dan mengajar mengenai kosakata berupa nomina atau kata benda bahasa Jerman dengan menggunakan permainan kartu *Uno*.
4. Penguasaan kosakata dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam mengenal dan memahami beberapa kosakata berupa nomina atau kata benda dalam bahasa Jerman berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan teknik permainan kartu *Uno*.
2. Ada atau tidaknya peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah penerapan teknik permainan kartu *Uno*.
3. Efektivitas penerapan teknik permainan kartu *Uno* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, ialah sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat membantu dalam pemilihan media pembelajaran alternatif untuk mengajarkan materi kosakata bahasa Jerman agar suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan produktif.

2. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat memotivasi belajar siswa dan menghafal kosakata bahasa Jerman dengan suasana yang menyenangkan namun tetap fokus.
3. Penulis berharap agar penelitian ini dapat dijadikan acuan atau rujukan bagi peneliti lain dalam bahasan atau variabel Y yang berbeda, seperti penguasaan kosakata adjektiva atau kosakata verba, dan pembelajaran *Grammatik* atau pembelajaran berbicara.

