

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Inti dari bahasa adalah kosakata, dengan menguasai banyak kosakata maka seseorang dapat memahami apa yang disampaikan lawan bicaranya baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kata lain, kosakata merupakan unsur utama untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, yang mencakup keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), berbicara (*Sprachfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*) dan menulis (*Schreibfertigkeit*). Seorang pembelajar bahasa diharapkan mampu menguasai keempat aspek tersebut karena dalam proses penggunaannya keempat keterampilan tersebut saling berkaitan.

Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka akan semakin mudah seseorang berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Hal itu berlaku juga dalam bahasa Jerman. Namun pada kenyataannya, banyak orang yang kesulitan untuk menguasai kosakata suatu bahasa asing, termasuk siswa SMA. Tidak mudah bagi siswa untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman, terutama nomina (*Nomen*) karena setiap *Nomen* dalam bahasa Jerman memiliki artikel, yaitu *der* untuk maskulin, *die* untuk feminim dan *das* untuk netral. Ketika menghafal, siswa tidak hanya harus menghafal nomina saja tetapi juga harus dengan artikelnnya, misal *das Buch*, *der Tisch*, *die Tasche*. Artikel sangat penting untuk dihafal karena artikel akan mengalami perubahan sesuai dengan kasus yang mengikutinya. Misalnya dalam kasus nominativ: *Der Tisch ist aus Holz*. Artikel *der* tersebut dalam kasus akkusativ akan berubah menjadi *den*, seperti dalam kalimat: *Ich finde den Tisch schön*. Begitupun dalam kasus dativ, artikel akan berubah menjadi *dem*: *Das Buch liegt auf dem Tisch*.

Kesulitan lain yang dialami oleh siswa dalam menghafal kosakata disebabkan oleh cara penulisan kata dalam bahasa Jerman yang cukup rumit, karena bahasa Jerman memiliki huruf *ä*, *ü*, *ö*, dan *ß* serta terdapat penggabungan

dua atau lebih huruf-huruf konsonan dalam satu kata, seperti *schön* (bagus, cantik, indah, elok), *schreiben* (menulis), *die Küche* (dapur), *hässlich* (jelek, buruk) dan *groß* (besar). Selain itu, cara pengajaran yang kurang menarik dapat pula mengurangi minat siswa untuk belajar.

Kurangnya penguasaan kosakata berimbas pada keterbatasan siswa dalam menyusun kalimat. Siswa akan mengalami kesulitan pula dalam memahami dan menulis sebuah teks. Kosakata dapat dipelajari di luar jam pelajaran, namun karena faktor internal, seperti kurangnya motivasi untuk belajar yang menyebabkan kemalasan, maka hal tersebut sulit dilakukan. Oleh karena itu, jika ingin menguasai kosakata dengan baik maka siswa harus belajar maksimal pada waktu jam pelajaran bahasa Jerman di sekolah. Untuk sampai pada tujuan tersebut diperlukan media dan teknik yang tepat agar tercipta suasana yang menyenangkan, sehingga konsep atau materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selain menggunakan media yang tepat, teknik yang digunakan pun harus menarik. Permainan adalah salah satu teknik yang menarik dan dapat dilakukan di sekolah. Bermain sambil belajar merupakan sebuah hal yang menyenangkan untuk dilakukan di sekolah dan diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Dengan menggunakan teknik permainan yang sesuai maka siswa akan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jerman adalah *ABC-König*. *ABC-König* merupakan bentuk permainan kata yang dapat berupa nomina, verba, ajektiva dan lain-lain. Permainan ini dimulai dengan menentukan huruf awal untuk sebuah kata kemudian mengumpulkan sebanyak-banyaknya kata yang dimulai dengan huruf tertentu.

Berdasarkan paparan di atas, penulis tertarik untuk mengetahui keefektifan penggunaan teknik permainan *ABC-König* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman, yang dituangkan dalam skripsi yang berjudul **“Penggunaan Teknik Permainan *ABC-König* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Jerman.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah kurangnya penguasaan kosakata disebabkan oleh penggunaan media yang kurang tepat?
2. Apakah strategi belajar yang digunakan belum tepat sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata?
3. Apakah kurangnya penguasaan kosakata siswa disebabkan oleh kurang tepatnya teknik yang digunakan saat pembelajaran berlangsung?
4. Apakah penyampaian materi yang kurang baik dapat mengakibatkan kurangnya penguasaan kosakata siswa?
5. Apakah kemalasan menjadi faktor utama yang menyebabkan kurangnya penguasaan kosakata siswa?
6. Apakah kurangnya penguasaan kosakata dapat dipengaruhi oleh rendahnya daya ingat siswa?
7. Apakah faktor psikologis yang beragam mempengaruhi kurangnya penguasaan kosakata siswa?
8. Apakah kurangnya penguasaan kosakata dikarenakan siswa tidak pernah menggunakan permainan saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung?
9. Apakah penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mengatasi kurangnya penguasaan kosakata?
10. Apakah kurangnya penguasaan kosakata disebabkan siswa tidak mengenal permainan *ABC-König*?
11. Apakah kurangnya penguasaan kosakata dikarenakan siswa tidak pernah menggunakan permainan *ABC-König* dalam pembelajaran?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya terdapat faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam menguasai kosakata. Agar penelitian ini lebih terfokus maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan teknik permainan *ABC-König* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, karena keterbatasan peneliti dalam segi waktu, tenaga dan biaya serta terlalu luasnya cakupan kosakata, maka penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa yang akan diteliti pun dibatasi lagi hanya pada penguasaan verba, ajektiva dan nomina.

D. Rumusan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah seperti yang telah tercantum di atas, maka permasalahan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan teknik permainan *ABC-König*?
2. Bagaimanakah penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah menggunakan teknik permainan *ABC-König*?
3. Apakah teknik permainan *ABC-König* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan teknik permainan *ABC-König*.
2. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah menggunakan teknik permainan *ABC-König*.
3. Efektivitas teknik permainan *ABC-König* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

Hesti Sulastri, 2014

Penggunaan Teknik Permainan Abc-König Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman

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

1. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *ABC-König*.
2. Bagi pengajar, sebagai alternatif dalam mengembangkan teknik pembelajaran sehingga membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan kreatif.
3. Bagi penulis, untuk memperoleh informasi mengenai hasil pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *ABC-König*.
4. Bagi peneliti lain sebagai referensi untuk penelitian lanjutan.