

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini pelajaran bahasa Jerman diajarkan tidak hanya pada lembaga pendidikan formal, melainkan juga nonformal. Hal ini membuktikan bahwa mata pelajaran bahasa Jerman cukup diminati dalam pembelajaran bahasa asing. Dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jerman, salah satu aspek yang harus dikuasai dan dipelajari oleh pembelajar adalah kosakata. Kosakata merupakan unsur penting dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*).

Kosakata yang cukup dapat membantu pembelajar dalam berkomunikasi. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka semakin baik pula individu tersebut dalam berkomunikasi untuk menyampaikan gagasannya. Selain itu juga semakin sedikit kosakata yang dikuasai seseorang maka akan sulit orang tersebut untuk berkomunikasi dengan yang lainnya.

Berdasarkan pengalaman penulis pada saat melaksanakan praktik mengajar di SMA Negeri 15 Bandung di kelas XI tahun pelajaran 2013/2014, penulis mengamati bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata khususnya nomina karena dalam bahasa Jerman, setiap kata benda atau nomina diikuti oleh *Artikel* (kata sandang) yang berbeda *Artikel* untuk nomina singular terbagi menjadi tiga, yaitu *der* (maskulin), *die* (feminin), dan *das* (netral), sedangkan nomina plural digunakan artikel *die*. Hal tersebut menjadi kendala yang cukup menghambat siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman dan dalam mempelajari keempat keterampilan berbahasa. Faktor lain yang menjadi penyebab sulitnya pembelajar dalam menguasai kosakata adalah kurangnya motivasi siswa dalam pelajaran bahasa, suasana kelas yang kurang kondusif, dan juga siswa yang mudah lupa dalam mengingat materi yang diajarkan karena banyak pelajaran yang harus dipelajari setiap harinya.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh pengajar dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengingat dan menguasai kosakata. Salah satunya adalah dengan menggunakan media permainan. Dengan menggunakan media permainan dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi tidak membosankan dan membuat pembelajar lebih aktif. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Karenina (2012) dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Permainan *Hot Ball* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jerman” yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan *Hot Ball* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Hal senada juga diungkapkan oleh Yanti (2010) dalam penelitiannya mengenai efektivitas permainan mencocokkan kartu bergambar dalam proses pembelajaran bahasa Jerman untuk meningkatkan penguasaan kosakata yang menyebutkan bahwa setelah menggunakan permainan mencocokkan kartu bergambar tersebut, tingkat pemahaman kosakata bahasa Jerman siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan hal di atas, penulis berpendapat bahwa dengan menggunakan media permainan, pembelajaran kosakata akan lebih efektif dan menarik dalam pembelajaran bahasa. *Spiel Tabu* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata. Ciri khas dalam permainan ini adalah siswa tidak boleh menyebutkan tiga kata tabu pada saat menebak kata yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Siswa yang dapat menebak kata paling banyak adalah pemenangnya. Permainan ini menuntut siswa agar aktif, dan diharapkan dapat menambah perbendaharaan kosakata bahasa Jerman siswa. Permainan ini dapat digunakan sesuai dengan materi yang dipelajari oleh siswa di sekolah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut dengan judul penelitian: “Efektivitas Penggunaan *Spiel Tabu* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Aspek apa saja yang harus dikuasai dan dipelajari oleh pembelajar?
2. Apa saja yang dapat membantu pembelajar dalam berkomunikasi?
3. Apa saja kesulitan yang dialami oleh pembelajar dalam menguasai kosakata?
4. Apakah pembelajar mengalami kesulitan dalam menghafal nomina bahasa Jerman?
5. Apakah kurangnya motivasi pembelajar dalam pembelajaran bahasa sudah cukup?
6. Adakah permainan yang dipakai oleh pengajar dalam proses kegiatan belajar mengajar?
7. Media permainan apa yang dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi tidak membosankan dan membuat pembelajar lebih aktif?
8. Apakah *Spiel Tabu* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata?
9. Apakah permainan *Spiel Tabu* dapat digunakan oleh siswa di sekolah?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, serta mengingat keterbatasan waktu, maka masalah penelitian ini akan dibatasi pada efektivitas penggunaan media *Spiel Tabu* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Pembelajaran kosakata dalam penelitian ini hanya dalam pembelajaran nomina dengan tema *Familie*.

D. Rumusan Masalah

Masalah pada penelitian ini dirumuskan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan media *Spiel Tabu*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah menggunakan media permainan *Spiel Tabu*?
3. Apakah media *Spiel Tabu* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah, untuk mengetahui :

1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan media *Spiel Tabu*.
2. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah menggunakan media *Spiel Tabu*.
3. Efektivitas penggunaan media *Spiel Tabu* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh penulis melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Peneliti**
Memberikan pengalaman yang baru kepada penulis dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan media permainan yang dapat digunakan di dalam kelas.
2. **Bagi Guru**
Menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
3. **Bagi Siswa**

Membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan penggunaan media yang menarik.