

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa asing dalam dunia kependidikan di Indonesia bukanlah hal yang baru di kalangan seluruh peserta didik, karena mulai dari jenjang pendidikan formal yang paling rendah yaitu Taman Kanak-Kanak hingga jenjang pendidikan menengah formal yang paling tinggi yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA/MA) bahasa asing sudah masuk dalam kategori mata pelajaran inti. Menurut Undang-Undang No. 25 Tahun 2000 tentang Propenas 2000-2004 dinyatakan bahwa muatan pendidikan yang menekankan kecakapan atau keterampilan hidup (*life skills*) antara lain ditunjukkan dengan kemampuan bahasa asing disamping berbahasa Indonesia. Dewasa ini bahasa Inggris bukan lagi satu-satunya bahasa asing yang hanya dipelajari di Sekolah Menengah Atas (SMA/MA) di Indonesia. Bahasa asing lainnya yang dipelajari di SMA/MA salah satunya adalah bahasa Jerman. Peranan bahasa Jerman saat ini tentulah sangat besar, terutama di bidang IPTEK dan pendidikan. Semenjak bahasa Jerman menjadi salah satu bahasa asing yang diajarkan di SMA/MA, tidak sedikit peserta didik yang ingin melanjutkan pendidikannya di negara yang dikenal sebagai negara para insinyur dan penemu tersebut (Schayan dan Giehle, 2010: 111).

Dalam pembelajaran suatu bahasa asing, ada beberapa hal utama yang harus diperhatikan seperti, mendengar (*hören*), menulis (*schreiben*), membaca (*lesen*), berbicara (*sprechen*) serta tata bahasa (*Grammatik*). Hal yang telah disebutkan di atas itu merupakan keterampilan utama dalam berbahasa termasuk bahasa Jerman, namun keterampilan berbahasa itu tidak akan berfungsi optimal jika kosakata (*Wortschatz*) yang dimiliki terbatas. *Wortschatz* bahasa Jerman memiliki keunikan sendiri yang tidak dimiliki oleh bahasa Indonesia.

*Wortschatz* merupakan bagian paling premier dalam pembelajaran bahasa asing. Oleh karena itu, tidak heran jika pembelajaran kosakata (*Wortschatz*) menjadi salah satu kesulitan dalam pembelajaran bahasa asing terutama bahasa

Jerman. Hal tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Wenda dalam penelitiannya yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”. Penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2011 dengan tujuan mengetahui seberapa banyak kosakata yang dimiliki oleh peserta didik dan bagaimana hubungan media permainan KOKAMI dapat meningkatkan kosakata peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan KOKAMI mampu meningkatkan kosakata peserta didik secara signifikan. Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa asing mampu mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam berbahasa asing. Dari penelitian yang dilakukan oleh Wenda ini dapat diketahui bahwa seorang pengajar dapat memasukkan unsur media permainan dalam kegiatan pembelajarannya karena dengan melalui permainan peserta didik dapat mempelajari materi dengan cara yang baru yang lebih menarik dan menyenangkan.

Saat ini terdapat lebih kurang 300.000 – 500.000 *Wortschatz* bahasa Jerman (Duden: 2013). Kecakapan *hören, sprechen, lesen* dan *schreiben* sangat tergantung dengan kemampuan menguasai *Wortschatz*. *Wortschatz* dalam bahasa Jerman memiliki perbedaan tersendiri dengan bahasa Indonesia. Dalam bahasa Jerman *Wortschatz* dibagi menjadi lima bagian (*Wortarten*) (Dieter: 2003) yaitu, kata kerja (*Verben*), kata benda (*Nomen*), artikel dan pronomina (*Artikel und Pronomen*), kata sifat (*Adjektive*) serta partikel (*Partikel*). Dari berbagai bagian *Wortschatz* penulis mengerucutkan penelitian ini hanya di bagian kata benda (*Nomen*) saja. *Nomen* dalam bahasa Jerman memiliki artikel yang berbeda. Artikel tersebut dibagi menjadi tiga kelas yaitu, perempuan (*feminim - die*), laki-laki (*maskulin - der*) dan netral (*neutral - das*). Cara untuk menguasai artikel tersebut salah satunya melalui cara menghafal, walaupun ada beberapa tanda atau ciri dari berbagai kata yang dapat menunjukkan artikel kata tersebut, seperti contoh, mayoritas *Nomen* yang berakhiran *-ung* itu berartikel *feminim - die*. Namun tidak jarang peserta didik bingung dengan artikel-artikel tersebut. Hal itu dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam membentuk kalimat dengan struktur *Grammatik* apapun. Sebab *Wortschatz* dan *Grammatik* memiliki kaitan yang erat.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Penulis memilih menggunakan media permainan “*jigsaw puzzle*” dalam mencapai tujuan tersebut. Permainan “*jigsaw puzzle*” yang sudah banyak dikenal orang sekarang memiliki banyak peranan dalam bidang edukasi, antara lain membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, menambah variasi metode belajar, membuat kesan pertama peserta didik tentang materi menjadi lebih positif, melatih peserta didik dalam keterampilan kognitif, menghemat waktu, membantu peserta didik dalam bersosialisasi (jika dikerjakan dalam kelompok belajar) serta menuntun konsentrasi, ketekunan dan kesabaran peserta didik dalam memainkannya sehingga materi yang diajarkan akan melekat lebih lama di ingatan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti menggunakan media permainan “*jigsaw puzzle*” dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan judul penelitian “Efektifitas Penggunaan Media Permainan “*Jigsaw Puzzle*” dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata (*Wortschatz*) Bahasa Jerman”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah kesulitan peserta didik dalam menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang tepat?
2. Apakah kesulitan peserta didik dalam menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang variatif?
3. Apakah kesulitan peserta didik dalam menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman disebabkan karena buku panduan yang kurang layak?
4. Apakah penggunaan media permainan “*jigsaw puzzle*” dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman?
5. Apakah kesulitan peserta didik dalam menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman disebabkan oleh pengajar yang terlalu memfokuskan pada *Grammatik*?

6. Apakah motivasi berpengaruh dalam kemampuan peserta didik menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman?

### C. Batasan Masalah

Hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya memperlihatkan begitu banyak hal yang menghambat peserta didik dalam mempelajari *Wortschatz* bahasa Jerman. Namun penelitian ini dibatasi pada efektifitas penggunaan media permainan “*jigsaw puzzle*” dalam meningkatkan penguasaan kosakata (*Wortschatz*) benda bahasa Jerman. Penelitian ini dilakukan dengan batasan masalah yang hanya mencakup kata benda bahasa Jerman beserta artikelnnya. Hal ini dilakukan karena kata benda merupakan salah satu aspek terpenting dalam *Wortarten*.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman sebelum pembelajaran menggunakan media permainan “*jigsaw puzzle*”?
2. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman sesudah pembelajaran media permainan “*jigsaw puzzle*”?
3. Apakah penggunaan media permainan “*jigsaw puzzle*” memiliki pengaruh terhadap kemampuan menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman?

### E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata (*Wortschatz*) sebelum pembelajaran menggunakan media permainan “*jigsaw puzzle*”.

2. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata (*Wortschatz*) sesudah pembelajaran menggunakan media permainan “*jigsaw puzzle*”.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan “*jigsaw puzzle*” dalam kemampuan peserta didik menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi semua pihak, diantaranya:

### 1. Penulis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi penulis tentang pengaruh media permainan “*jigsaw puzzle*” terhadap kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman.

### 2. Pembelajar Bahasa Jerman

Penggunaan media permainan “*jigsaw puzzle*” ini dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman, dapat mengelompokkan kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman sesuai tema serta dapat menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman secara cepat dan menarik, sehingga peserta didik dapat meningkatkan penguasaan kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman yang peserta didik miliki.

### 3. Pengajar Bahasa Jerman

Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat mengetahui dan mengenal penggunaan media permainan “*jigsaw puzzle*” dalam penguasaan kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman.

### 4. Sekolah

Sekolah dapat mengetahui media permainan yang dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat menerapkan media permainan yang lebih menarik lagi.