

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kosakata merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa asing, dalam hal ini bahasa Jerman, untuk menunjang penguasaan keempat keterampilan berbahasa. Tujuan pembelajaran bahasa asing secara umum, yaitu agar setiap orang dapat menggunakan bahasa yang dipelajarinya untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis.

Para pembelajar bahasa Jerman pada tingkat pemula sering mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata, dikarenakan kosakata bahasa Jerman memiliki ruang lingkup yang sangat luas. Kosakata yang dimaksud meliputi adjektiva, verba, nomina, konjungsi, preposisi, pronomina dan lain sebagainya.

Terdapat banyak perbedaan antara bahasa Indonesia dan bahasa Jerman, diantaranya dalam segi struktur kalimat, pelafalan dan kosakata. Salah satu dari perbedaan tersebut adalah setiap nomina dalam bahasa Jerman memiliki artikel. Artikel dalam bahasa Jerman terdiri dari *der* (maskulin), *die* (feminin) dan *das* (netral). Artikel untuk masing-masing nomina tidak dapat ditentukan dengan mudah, walaupun ada sebagian nomina yang dapat ditentukan artikelnya dengan melihat ciri-ciri tertentu.

Pada umumnya pembelajar hanya menghafal nomina beserta artikel yang telah mereka pelajari, tetapi tidak semua pembelajar dapat dengan mudah menguasai nomina beserta artikelnya itu. Hal tersebut disebabkan oleh banyak faktor di antaranya, memori pembelajar mengenai nomina dan artikel yang tidak bertahan lama, sedikitnya jam pelajaran bahasa Jerman selain kelas bahasa pada tingkat SMA/SMK, serta kurangnya motivasi dalam mempelajari bahasa Jerman.

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar pada siswa. Dalam kegiatan proses pembelajaran, pengajar dituntut untuk memiliki kreativitas dalam menyampaikan materi agar tercipta kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, salah satunya yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran yang tepat dan menarik.

TRI MARYANA, 2014.

PENGUNAAN MEDIA MEMORY GAMES DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penggunaan media pembelajaran merupakan alternatif yang tepat dalam proses pembelajaran. Bagi pengajar, penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi kepada pembelajar. Bagi pembelajar, media dapat mengurangi ketegangan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Permainan merupakan bagian penting dari pembelajaran. Meskipun permainan hanyalah merupakan kegiatan yang bersifat rekreasional yang dimaksudkan untuk memberikan hiburan, namun dalam pembelajaran bahasa kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan penekanan tentang materi yang dipelajari. Melalui permainan, pengajar dapat melatih dan memberikan materi pembelajaran kosakata dengan suasana yang menyenangkan dan memberikan pengalaman yang menyenangkan pula bagi siswa.

Terdapat banyak permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata, salah satunya yaitu media permainan kartu. *Memory Games* merupakan salah satu jenis permainan kartu yang dapat digunakan untuk mengembangkan kosakata. Dalam situs www.susanparadis.com *Memory Games* dikatakan sebagai langkah awal untuk mengingat kata-kata, sehingga *Memory Games* dapat dikatakan sebagai salah satu permainan kartu untuk mengasah ingatan.

Kartu yang digunakan dalam permainan *Memory Games* adalah kartu yang memuat kata-kata benda dan artikel, atau kata-kata benda dan gambar dengan tema yang sedang dipelajari serta dibuat sedemikian rupa agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Cara permainan adalah dengan mencocokkan dua buah kartu, baik itu kata benda dengan artikel, kata benda dengan gambar ataupun kata dengan kalimat. Siswa yang mengumpulkan pasangan kartu terbanyak menjadi pemenangnya. Dalam permainan ini sangat dibutuhkan konsentrasi, ketepatan dan pemahaman dalam mencocokkan dua buah kartu.

Penerapan media pembelajaran berupa permainan kartu terbukti dapat memberikan pengaruh yang positif bagi siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dapat dilihat pada penelitian-penelitian sebelumnya. Agustika pada tahun 2012 dalam penelitiannya mengenai efektivitas teknik permainan kuartet

dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman menyebutkan bahwa teknik permainan kuartet efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman. Selain itu, Binantara pada tahun 2011 dalam penelitiannya mengenai penggunaan media kartu Domino untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang artikel menyimpulkan bahwa permainan kartu Domino dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang artikel.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media *Memory Games* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah yang dapat dipaparkan adalah :

1. Apakah kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman?
2. Apakah dengan menggunakan bantuan media pembelajaran siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar?
3. Apakah penggunaan media *Memory Games* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Jerman?
4. Apakah penggunaan media *Memory Games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Jerman?
5. Apakah penggunaan media *Memory Games* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa?

C. Batasan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah terlihat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan tema penelitian. Karena keterbatasan waktu, penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini pada efektivitas penggunaan media *Memory Games* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Dan kartu yang digunakan berisi kombinasi kata dan gambar. Setiap kartu terdiri dari gambar, nama benda beserta artikelnya.

TRI MARYANA, 2014.

PENGUNAAN MEDIA MEMORY GAMES DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

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

Adapun kosakata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nomina beserta artikelnnya dengan tema makanan dan minuman (*Essen und Getränke*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan media *Memory Games*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan media *Memory Games*?
3. Apakah penggunaan media *Memory Games* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan media *Memory Games*.
2. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan media *Memory Games*.
3. Efektivitas penggunaan media *Memory Games* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan diperoleh manfaat penelitian yaitu :

1. Media pembelajaran *Memory Games* diharapkan dapat membantu mempermudah pembelajar dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Jerman dan dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar pembelajar.

2. Media pembelajaran *Memory Games* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi pengajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, ataupun bahasa asing lainnya.