

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam pembelajaran bahasa Jerman salah satu aspek yang harus dipelajari dan dikuasai adalah kosa kata. Kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam empat keterampilan berbahasa, keempat keterampilan tersebut yaitu menyimak (*hören*), membaca (*lesen*), berbicara (*sprechen*), dan menulis (*schreiben*).

Pada tingkat pemula pembelajar bahasa Jerman sering mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata. Hal ini disebabkan karena kosakata sangat luas ruang lingkupnya, yang mencakup antara lain kata sifat, kata benda, kata kerja, preposisi, konjungsi, dan lain sebagainya. Salah satu kesulitan yang dialami pembelajaran bahasa Jerman dalam mempelajari kosakata, di antaranya kesulitan dalam menghafal kata benda, karena setiap kata benda dalam bahasa Jerman memiliki *Artikel* (kata sandang). Dalam bahasa Jerman dikenal tiga jenis *Artikel* yaitu *der*, *die*, dan *das*. *Artikel das* untuk kata benda singular netral, *artikel der* untuk kata benda singular maskulin, *Artikel die* untuk kata benda singular feminim. *Artikel der* menandai kata benda berjenis kelamin laki-laki seperti *der Vater* (ayah), *der Sohn* (anak laki-laki), *der Bruder* (saudara laki-laki), *der Onkel* (paman), *der Mann* (laki-laki); profesi yang dimiliki oleh laki-laki misalnya *der Lehrer* (guru laki-laki), *der Arzt* (dokter laki-laki), *der Kellner* (pelayan laki-laki), *der Fahrer* (pengemudi laki-laki). Sedangkan *Artikel die* digunakan untuk menandai kata benda berjenis kelamin perempuan contohnya *die Frau* (perempuan), *die Mutter* (ibu), *die Tante* (bibi/tante), *die Tochter* (anak perempuan), *die Schwester* (saudara perempuan), selain itu *Artikel die* juga digunakan untuk menandai profesi yang dimiliki oleh perempuan seperti *die Sekretärin* (sekertaris perempuan), *die Kellnerin* (pelayan perempuan), *die Lehrerin* (guru perempuan), *die Ärztin* (dokter perempuan).

Marni Rasky, 2015

Efektivitas Penerapan Media Permainan Tali Pas Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

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

Namun masalah muncul ketika harus menentukan *Artikel* kata benda yang berjenis netral dan kata benda lainnya yang tidak memiliki ketentuan genus, seperti *der Tisch* (meja), *die Tafel* (papan tulis), *das Buch* (buku), karena tidak ada aturan yang pasti. Dengan demikian pembelajar harus menghafal setiap kata benda beserta *Artikel* yang dimilikinya. Hal ini berbeda dengan ketentuan penggunaan *Artikel* kata benda dalam bentuk *Plural*. Semua kata benda bentuk *Plural* dalam bahasa Jerman memiliki *Artikel die*. Selain kesulitan dalam menentukan *Artikel*, kesulitan juga muncul ketika pembelajar harus mengubah kata benda bentuk *Singular* menjadi bentuk *Plural*. Kata benda bentuk *Plural* dalam bahasa Jerman dibentuk dengan berbagai aturan, misalnya untuk kata benda *die Tafel* dengan menambahkan akhiran "n" pada bentuk *Singular* menjadi *die Tafeln*, *das Buch* dengan menambahkan *Umlaut* dan akhiran "er" menjadi *die Bücher* (buku), bahkan terdapat kata benda yang tidak mengalami perubahan pada bentuk *Plural*, dengan kata lain bentuk *Singular* dan bentuk *Plural* sama saja, seperti *der Kugelschreiber* menjadi *die Kugelschreiber*.

Kesulitan lainnya adalah pembelajar sering kali tidak memperhatikan tata cara penulisan. Dalam bahasa Jerman kata benda ditulis dengan diawali huruf kapital. Rumitnya aturan tersebut dapat menyebabkan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari bahasa Jerman.

Ada berbagai cara yang dapat dilakukan oleh pengajar agar pembelajar dapat mengingat lebih lama kosakata yang telah dipelajari. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran di antaranya media permainan tali *PAS*. Media ini berupa permainan mencocokkan gambar dengan kata atau kata dengan kata dengan maksud agar kosakata yang baru dipelajari dapat terus diingat. Dengan penerapan media ini penguasaan kosakata siswa menjadi lebih berkembang. Penerapan media permainan yang beragam juga dapat menghilangkan rasa jenuh dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk meneliti “**Efektivitas Media Permainan Tali PAS dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka di dapat indentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah cara belajar yang kurang efektif menyebabkan pembelajar mengalami kesulitan dalam belajar kosakata bahasa Jerman?
2. Apakah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah kesulitan pembelajar kosakata bahasa Jerman terutama dalam menentukan *Artikel* disebabkan oleh tidak adanya aturan yang pasti?
4. Apakah cara pengajar dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran kurang tepat sasaran?
5. Apakah kesulitan pembelajar dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman disebabkan oleh cara pembelajaran yang kurang menarik?
6. Apakah penerapan media permainan dapat meningkatkan penguasaan kosakata pembelajar bahasa Jerman?
7. Apakah penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi pembelajar dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan kemampuan peningkatan kosakata. Agar penelitian ini tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi hanya pada efektivitas penerapan media

permainan Tali *PAS* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, yaitu pada pembelajaran kata benda bahasa Jerman yang terdapat dalam materi pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Merujuk dari batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dari penelitian ini dirumuskan, sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan media permainan Tali *PAS*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan media permainan Tali *PAS*?
3. Apakah media permainan Tali *PAS* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan media permainan Tali *PAS*.
2. Untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan media permainan Tali *PAS*.
3. Untuk mengetahui efektifitas penerapan media permainan Tali *PAS* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan dan tujuan penelitian di atas, peneliti berharap penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman baru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media permainan Tali *PAS*.

2. Bagi Pembelajar

Melalui penelitian ini diharapkan pembelajar bahasa Jerman dapat meningkatkan motivasi untuk belajar lebih giat lagi, sehingga penguasaan kosakata pembelajar dapat bertambah.

3. Bagi Pengajar

Memberikan pengayaan atau alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.