

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia adalah makhluk sosial yang dalam hidupnya tidak bisa melepaskan diri dari manusia lain, artinya manusia membutuhkan orang lain dan lingkungan sebagai sarana untuk bersosialisasi. Untuk memenuhi kebutuhannya sebagai makhluk sosial, manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Peranan utama bahasa sebagai sarana komunikasi adalah untuk penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain. Selain menggunakan bahasa ibu atau bahasa pertama, banyak orang menggunakan bahasa asing sebagai bahasa kedua, misalnya bahasa Jerman. Untuk dapat menggunakan bahasa asing, tentunya seseorang harus mempelajari terlebih dulu bahasa tersebut.

Dalam pembelajaran bahasa, terdapat empat komponen keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprachfertigkeit*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Setiap keterampilan mempunyai hubungan erat dengan keterampilan lainnya. Orang dikatakan terampil berbahasa jika ia telah menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut.

Kosakata merupakan salah satu unsur penting untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa meskipun kosakata tidak selalu dijadikan prioritas dalam pembelajaran bahasa. Kemampuan berbahasa seseorang antara lain bergantung pada kosakata yang dimilikinya. Dengan kata lain, semakin kaya kosakata yang dimiliki, maka semakin besar kemungkinan ia terampil berbahasa. Sebaliknya, kurangnya penguasaan kosakata dapat menjadi kendala yang menghambat pembelajar untuk dapat menguasai suatu bahasa.

Berdasarkan pengalaman penulis ketika sedang melaksanakan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Pasundan 1 Bandung, sebagian

besar siswa masih mengalami kendala dalam mempelajari bahasa Jerman. Kendala yang sering dialami siswa di antaranya adalah tidak lancar dalam berbicara, rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun kalimat bahasa Jerman dan juga siswa mengalami kesulitan untuk menuangkan ide dan pemikiran yang dimilikinya. Contohnya dalam latihan menulis surat, banyak ide dan pemikiran siswa yang tak tertulis hanya karena tidak mengetahui beberapa kata dalam bahasa Jerman. Hal tersebut terjadi diduga karena kurangnya penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Kurangnya penguasaan kosakata siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor dari dalam diri siswa, misalnya lupa. Terbatasnya kapasitas daya ingat siswa dan rendahnya keinginan siswa untuk mengulang apa yang telah di pelajari di sekolah, menyebabkan siswa tidak dapat mengingat kosakata yang telah dipelajari sebelumnya. Faktor dari luar diri siswa pun dapat mempengaruhi penguasaan kosakata, misalnya metode yang digunakan dalam pembelajaran. Metode dan teknik pembelajaran yang kurang sesuai dan tidak terlalu menarik membuat siswa tidak dapat menyerap dengan baik materi yang telah diberikan oleh guru.

Kendala – kendala yang sudah disebutkan diduga dapat diatasi dengan penggunaan metode dan tehnik pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan siswa menguasai dan mengingat pelajaran yang sudah diberikan agar tercapainya ketuntasan pembelajaran sesuai kurikulum. Oleh karena itu pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam pemilihan metode dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan keadaan kelas dan siswa. Metode dan teknik pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

Dari beberapa penelitian terdahulu tentang penguasaan kosakata bahasa Jerman, tampak bahwa penggunaan teknik tertentu dalam pembelajaran kosakata berpengaruh positif terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yaitu penguasaan kosakata tema tertentu. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil penelitian Anshori (2013) bahwa teknik permainan Pantomim dapat meningkatkan penguasaan

kosakata bahasa Jerman siswa. Teknik permainan sudah banyak digunakan untuk meningkatkan kosakata bahasa Jerman siswa.

Dibutuhkan waktu khusus dan kegiatan yang memang dirancang untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Dengan penggunaan teknik permainan yang sudah dirancang untuk pembelajaran kosakata diharapkan dapat memperkaya kosakata siswa, meningkatkan pemahaman, dan menyatukan kosakata baru dengan kosakata yang sudah dipelajari.

Teknik permainan begitu populer karena kepraktisan, kemudahan dalam pelaksanaannya dan juga teknik permainan lebih menarik atensi siswa sehingga memungkinkan untuk digunakan dalam berbagai macam kondisi kelas. Sehubungan dengan banyak kelebihan yang dimiliki teknik permainan dalam pembelajaran kosakata, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan teknik permainan *Alphabet Race* dalam usaha meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Melalui teknik permainan *Alphabet Race* dalam pembelajaran kosakata, siswa dilatih untuk dapat bekerjasama dalam kelompok, mengingat huruf dan memperoleh kata dalam bahasa Jerman dengan tepat. Dalam permainan ini siswa dituntut untuk dapat menyusun huruf membentuk suatu kata secara cepat dan tepat dan mengingatnya dengan baik dan benar. Karena kompetisi yang tercipta antara kelompok maka diharapkan siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar bahasa Jerman, khususnya dalam pembelajaran kosakata.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas akan dilakukan penelitian dengan judul “ **Efektivitas Permainan *Alphabet Race* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman.**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah kurangnya penguasaan kosakata siswa disebabkan oleh penggunaan media yang kurang tepat ?

2. Apakah cara penyampaian materi yang kurang baik berpengaruh terhadap kurangnya penguasaan kosakata siswa?
3. Apakah strategi belajar yang kurang tepat menyebabkan kurangnya penguasaan kosakata siswa ?
4. Apakah kurangnya penguasaan kosakata siswa disebabkan rendahnya frekuensi siswa menghafal kosakata?
5. Seberapa besar daya ingat siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari ?
6. Apakah penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran dapat mengatasi kurangnya penguasaan kosakata?
7. Apakah penggunaan teknik permainan *Alphabet Race* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata?

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dan agar permasalahan ini tidak meluas dan menyimpang mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki penulis, maka masalah dalam penelitian ini akan dibatasi pada penggunaan teknik permainan *Alphabet Race* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Serta mengingat terlalu luasnya cakupan kosakata, maka penguasaan kosakata bahasa Jerman yang akan diteliti pun dibatasi hanya pada penguasaan *Verben, Adjektiv* dan *Nomen*

### D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian efektifitas penggunaan teknik permainan *Alphabet Race* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman penulis merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*?
3. Apakah penggunaan teknik permainan *Alphabet Race* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan teknik permainan *Alphabet Race*
2. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan teknik permainan *Alphabet Race*
3. Untuk mengetahui efektivitas teknik permainan *Alphabet Race* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk banyak pihak. Secara teoritis penelitian ini memiliki manfaat untuk disiplin ilmu pendidikan, karena teknik permainan *Alphabet Race* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### 1. Untuk Siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa dalam belajar bahasa Jerman terutama pembelajaran kosakata.

#### 2. Untuk Pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi pengajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

#### 3. Untuk Penulis

Peneliti diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan mengenai media permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman.