

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam mempelajari bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa yaitu, keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*) dan keterampilan mendengar (*Hörverstehen*).

Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu, keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*) dan keterampilan mendengar (*Hörverstehen*).

Kosakata tidak termasuk keterampilan berbahasa, tetapi penguasaan kosakata diperlukan untuk menunjang empat keterampilan berbahasa tersebut. Semakin banyak seseorang menguasai kosakata, maka semakin mudah dalam mempelajari atau menguasai bahasa tersebut.

Akan tetapi, dari pengalaman mengajar bahasa Jerman di Sekolah Menengah Atas selama kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL), tampaknya banyak kendala yang ditemui siswa dalam mempelajari bahasa Jerman, diantaranya penguasaan kosakata yang rendah.

Penyebab timbulnya masalah tersebut diduga berasal dari beberapa faktor, seperti banyaknya nomina yang harus dihafal. Kasus tersebut merupakan kendala utama yang ditemukan pada pembelajaran bahasa Jerman. Karena selain menghafal nomina siswa juga harus hafal artikel dari nomina tersebut. Masalah lainnya timbul karena ada nomina yang berbeda tetapi memiliki kemiripan dari segi pelafalan, seperti *die Tasche* dan *die Tasse*, *das Kinn* dan *das Kind*. Kesulitan tersebut pada akhirnya akan menurunkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jerman. Masalah di atas diperburuk dengan timbulnya rasa malas dalam mengulang materi yang telah dipelajari. Selain itu cara mengajar di kelas yang kurang tepat dan kurang menarik juga dapat membuat minat siswa dalam

mempelajari bahasa Jerman menjadi turun, sehingga dikhawatirkan jumlah peminat yang mempelajari bahasa Jerman semakin lama semakin sedikit. Maka dari itu diperlukan strategi yang dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jerman, diantaranya cara mengajar, media, dan teknik mengajar yang dikemas sedemikian rupa agar proses pembelajaran lebih menarik.

Telah banyak dilakukan penelitian tentang penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa baik dari segi teknik, model, maupun media pembelajaran. Teknik permainan lebih disukai siswa dalam mempelajari bahasa Jerman karena proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Sebagaimana ditunjukkan oleh hasil penelitian Pratiwi (2013) yang menyebutkan bahwa permainan dapat memotivasi siswa untuk dapat mempelajari bahasa Jerman, mempermudah dalam menyampaikan materi, membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

Dalam mempelajari kosakata, tidak cukup hanya sampai batas mengetahui. Diperlukan kegiatan lanjutan berupa latihan untuk memantapkan penguasaan kosakata siswa agar apa yang sudah dipelajari tidak hilang begitu saja. Salah satu strateginya yaitu melalui teknik permainan. Terdapat banyak teknik permainan yang dapat digunakan untuk mempelajari kosakata, tetapi setiap teknik mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan teknik yang lebih sederhana, tidak memerlukan biaya yang banyak, serta tidak memerlukan waktu yang lama yaitu *Stadt-Land-Fluss*. Dengan menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss* pada proses pembelajaran nomina bahasa Jerman, diharapkan siswa dapat mengingat nomina yang telah dipelajari dalam jangka waktu yang lama.

Teknik permainan *Stadt-Land-Fluss* dilakukan secara bersama-sama di dalam sebuah kelompok besar, dengan demikian semua siswa terlibat secara aktif. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih berkesan karena hasil pekerjaan sendiri dapat memberi kepuasan tersendiri yang dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jerman khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian

yang berjudul Efektivitas Permainan *Stadt-Land-Fluss* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut permasalahan-permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Apa penyebab kurangnya penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
2. Faktor-faktor apakah yang menimbulkan kesulitan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah strategi belajar yang digunakan dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman sudah tepat?
4. Apakah minat mempelajari bahasa Jerman berpengaruh terhadap penguasaan kosakata?
5. Apakah siswa mengenal dan sudah pernah menggunakan permainan *Stadt-Land-Fluss* untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman di sekolah?
6. Bagaimana pengaruh permainan *Stadt-Land-Fluss* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan dan penyusunan penelitian ini terfokus pada satu permasalahan, mengingat keterbatasan waktu serta kemampuan yang dimiliki penulis, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss* sebagai alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Sedangkan pembelajaran kosakata dalam penelitian ini dibatasi pada kosakata nomina bahasa Jerman tema *Essen und Trinken*.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini akan diteliti efektivitas penggunaan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Untuk lebih jelasnya maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss*?
3. Apakah teknik permainan *Stadt-Land-Fluss* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss*.
2. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss*.
3. Untuk mengetahui efektivitas teknik permainan *Stadt-Land-Fluss* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pendidikan dalam penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran dan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Sekolah

Sebagai alat evaluasi bagi para pengajar untuk memperbaiki praktik-praktik dalam proses pembelajaran serta sebagai pembanding teknik pembelajaran yang sebelumnya dilakukan, agar lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

2. Siswa

Memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran bahasa Jerman yang belum pernah dilakukan sebelumnya, serta menumbuhkan minat belajar bahasa Jerman yang lebih besar pada siswa.

3. Pendidik

Memberikan wawasan baru dan referensi teknik permainan sebagai alternatif dalam pembelajaran kosakata bagi para pendidik bahasa Jerman. Dengan adanya teknik baru, diharapkan pendidik dapat membuat proses pembelajaran bahasa Jerman lebih menarik dan tidak terpaku hanya pada teknik sebelumnya yang sudah sering digunakan.