

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di berbagai sekolah di Indonesia. Adanya ketertarikan terhadap negara dan kebudayaan Jerman menjadi alasan bahasa Jerman dipelajari. Negara Jerman juga adalah salah satu negara maju di dunia. Kemajuannya di bidang teknologi, pengetahuan, kesehatan dan pendidikan membuat orang-orang tertarik untuk menuntut ilmu di negara Jerman.

Banyak Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia yang menjadikan bahasa Jerman sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing pilihan. Dalam mempelajari bahasa Jerman, siswa diharapkan mampu menguasai empat keterampilan berbahasa Jerman yang menjadi jembatan untuk bisa berkomunikasi secara langsung dengan warga Jerman.

Keterampilan berbahasa Jerman mencakup menyimak (*Hörfertigkeit*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*) dan menulis (*Schreibfertigkeit*). Seluruh keterampilan tersebut saling berkaitan. Salah satu faktor pendukung untuk menguasai keterampilan berbahasa adalah penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka akan semakin membantu siswa untuk terampil dalam berbahasa.

Berdasarkan pengalaman penulis saat mengajar di SMA PASUNDAN 1 Bandung, salah satu kendala yang dihadapi siswa adalah menghafal kosakata secara mudah dan cepat. Rasa malas siswa untuk menghafal dan menggunakan kosakata yang telah dipelajari menjadi salah satu penyebab siswa kurang menguasai kosakata. Kesulitan siswa dalam menghafal kosakata berpengaruh terhadap kemampuan siswa untuk membuat kalimat sederhana. Siswa akan mengalami kesulitan pula dalam memahami dan menulis sebuah teks.

Kesulitan siswa dipengaruhi oleh ruang lingkup kosakata yang luas. Ruang lingkup kosakata bahasa Jerman diantaranya nomina, verba dan adjektiva. Nomina dalam bahasa Jerman memiliki keistimewaan yaitu setiap kata benda memiliki *Genus*. *Genus* dalam bahasa Jerman terbagi menjadi tiga bagian yaitu maskulin, feminin, dan netral.

Kata benda maskulin ditandai dengan artikel *der* seperti *der Vater*, *der Lehrer*, *der Fisch*. Kata benda feminin ditandai dengan artikel *die* seperti *die Mutter*, *die Lehrerin*, *die Blume*. Kata benda netral ditandai dengan artikel *das* seperti *das Mädchen*, *das Essen*, *das Auto*. Penulisan nomina dimulai dengan adanya artikel di depan kata benda. Oleh karena itu, siswa perlu menghafal nomina secara bersamaan dengan artikelnya.

Adapun kesulitan lain yang dialami siswa adalah penulisan kosakata. Kesalahan dalam penulisan dapat berakibat pada perubahan makna yang signifikan, seperti *schön* dan *schon*. Kedua kata tersebut sangat berbeda maknanya. *Schön* bermakna elok, cantik, indah, bagus. Sedangkan *schon* bermakna sudah, telah. Perbedaan tersebut terlihat pada pemberian umlaut di atas huruf o. Selain ö, dalam bahasa Jerman ada pula ä, ü, ß yang mempengaruhi penulisan kosakata bahasa Jerman.

Banyak faktor yang menyebabkan siswa kurang menguasai kosakata baru, di antaranya lupa, kurang tertarik pada bahasa yang sedang dipelajari, tidak rajin belajar, dan metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik. Dalam proses pembelajaran bahasa asing dibutuhkan sebuah metode pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh siswa. Seorang pengajar diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran yang berbeda dengan media ataupun metode pembelajaran yang menarik agar siswa mampu mengingat kosakata.

Metode pembelajaran digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah metode permainan. Melalui permainan siswa dapat berperan aktif dan membantu siswa untuk dapat mengingat kosakata yang telah dipelajari. Adanya permainan pula dapat membuat

suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Sehingga rasa bosan siswa dapat berkurang saat belajar.

Permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman adalah *Kreislauf*. Permainan *Kreislauf* merupakan sebuah permainan yang melibatkan gerak tubuh. Siswa tidak hanya duduk di kursi tetapi melakukan perpindahan posisi saat menghafal kosakata.

Permainan *Kreislauf* dipilih oleh penulis untuk dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi persoalan seputar pembelajaran kosakata bahasa Jerman di SMA. Dari latar belakang inilah penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Permainan *Kreislauf* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Apakah rendahnya minat siswa mempelajari bahasa Jerman menyebabkan kesulitan menguasai kosakata?
2. Apakah metode seperti menghafal menjadi kendala bagi siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah penyampaian materi yang kurang baik dapat mengakibatkan kurangnya penguasaan kosakata siswa?
4. Apakah kemalasan menjadi faktor utama yang menyebabkan kurangnya penguasaan kosakata siswa?
5. Apakah kurangnya penguasaan kosakata dapat dipengaruhi oleh rendahnya daya ingat siswa?
6. Apakah kurangnya penguasaan kosakata dikarenakan siswa tidak pernah menggunakan permainan saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung?
7. Apakah penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mengatasi kurangnya penguasaan kosakata?

8. Apakah siswa tertarik dengan penggunaan permainan yang melibatkan pergerakan dalam pembelajaran?
9. Apakah permainan *Kreislauf* sebagai metode pembelajaran mempermudah siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman?

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat faktor-faktor yang menghambat dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. Agar penelitian ini lebih terfokus dan dikarenakan keterbatasan pengetahuan, kemampuan, waktu dan sumber dana yang dimiliki penulis, maka masalah penelitian ini dibatasi pada penggunaan permainan *Kreislauf* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman khususnya nomina.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penggunaan permainan *Kreislauf*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penggunaan permainan *Kreislauf*?
3. Apakah permainan *Kreislauf* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui penguasaan kosakata siswa kelas XI sebelum penggunaan permainan *Kreislauf*.

2. Mengetahui penguasaan kosakata siswa kelas XI sesudah penggunaan permainan *Kreislauf*.
3. Mengetahui efektivitas permainan *Kreislauf* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang dilakukan penulis diharapkan dapat memberikan jawaban atas permasalahan yang dipaparkan di atas serta dapat memberikan manfaat bagi:

1. Penulis

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan permainan *Kreislauf*, penerapan ilmu yang telah diperoleh dari perkuliahan ke dunia nyata, dan keterampilan mengajar.

2. Pembelajar Bahasa Jerman

Penelitian ini membangun atmosfir pembelajaran yang baik sehingga pembelajar bahasa Jerman menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat.

3. Pengajar Bahasa Jerman

Penelitian ini dapat dijadikan alternatif untuk pengajaran kosakata bahasa Jerman.