

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Di Indonesia, bahasa Jerman menjadi salah satu bahasa asing yang dipelajari di Sekolah Menengah Atas. Dalam mempelajari bahasa, baik itu bahasa Indonesia atau bahasa asing terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Adapun penguasaan kosakata dinilai menjadi faktor yang sangat penting sebagai penunjang keterampilan berbahasa tersebut. Semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, maka akan semakin besar kemungkinan seseorang untuk terampil berbahasa dan semakin mudah untuk memahami dan menyampaikan informasi baik secara lisan atau tulisan.

Kendala yang biasa dijumpai dalam mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa asing adalah sulitnya membentuk kalimat sederhana dikarenakan keterbatasan kosakata yang dimiliki. Begitu pula pada pembelajaran bahasa Jerman di sekolah, penguasaan kosakata dinilai menjadi salah satu aspek yang harus dikuasai oleh siswa untuk bisa menguasai bahasa Jerman dengan baik. Pada kenyataannya tidak semua siswa dapat menguasai kosakata dalam jumlah yang banyak. Banyak siswa yang beranggapan bahwa penguasaan kosakata merupakan sesuatu yang sulit. Hal ini diduga terjadi karena kurangnya minat siswa pada pelajaran bahasa Jerman, tidak adanya motivasi, sulit menghafal artikel, sulit membedakan antara nomina, verba dan adjektiva, malas membaca dan ketidaktersediaan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik.

Agar dapat menguasai kosakata dengan baik terkadang siswa perlu dipacu dengan menggunakan sebuah media pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik dan tidak membosankan. Penggunaan media buku saja akan terasa menjenuhkan dan dirasa kurang memberikan motivasi kepada siswa. Untuk itu pengajar perlu mencari sebuah media yang dapat membuat siswa tertarik dan mempermudah siswa dalam mengingat materi dan lebih aktif selama proses pembelajaran kosakata.

Dara Aditha Primabuani, 2015

***EFEKTIVITAS MEDIA BUCHSTABENQUIZ UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN SISWA***

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

Penelitian mengenai pembelajaran dan penguasaan kosakata telah banyak dilakukan oleh peneliti lain, salah satunya dilakukan oleh Apandi (2008) dengan menggunakan media lagu dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Lagu Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media lagu efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata. Penelitian tentang pembelajaran kosakata juga dilakukan oleh Milda (2013) dengan menggunakan media *Buchstabendiktat* dalam skripsinya yang berjudul “Efektivitas Media Permainan *Buchstabendiktat* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”. Media *Buchstabendiktat* terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

Banyaknya penelitian yang telah dilakukan yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari kosakata, membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian di bidang ini. Adapun permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Buchstabenquiz* yang merupakan salah satu media pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik dan diduga dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Apakah kurangnya minat siswa terhadap pelajaran bahasa Jerman berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menguasai kosakata?
2. Apakah keterbatasan dan rendahnya kemampuan siswa dalam pemahaman kosakata menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah media pembelajaran yang kurang menarik dapat mempengaruhi penguasaan kosakata siswa?
4. Apakah pembelajaran melalui permainan dapat mempermudah siswa dalam menguasai kosakata?

5. Apakah penggunaan media permainan *Buchstabenquiz* efektif dalam membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman?

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran penguasaan kosakata. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media permainan *Buchstabenquiz* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata berbahasa Jerman. Media permainan ini diperkirakan dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakatanya. Adapun kemampuan penguasaan kosakata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan penguasaan kosakata tingkat A1.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penggunaan permainan *Buchstabenquiz*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penggunaan permainan *Buchstabenquiz*?
3. Apakah penggunaan permainan *Buchstabenquiz* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?

### E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu untuk mengetahui:

1. Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penggunaan permainan *Buchstabenquiz*.
2. Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penggunaan permainan *Buchstabenquiz*.
3. Efektivitas penggunaan permainan *Buchstabenquiz* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

Dara Aditha Primabuani, 2015

**EFEKTIVITAS MEDIA BUCHSTABENQUIZ UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN SISWA**

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

## **F. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Memberikan gambaran mengenai penggunaan media *Buchstabenquiz* dalam pembelajaran kosakata yang dapat dijadikan sebagai masukan bagi peningkatan pembelajaran bahasa Jerman.
2. Mengasah kemampuan siswa dalam bidang kosakata khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran *Buchstabenquiz*.
3. Sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang yang serupa.