

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Setiap sekolah di Indonesia umumnya membekali siswanya dengan pembelajaran bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang diajarkan adalah bahasa Jerman. Pembelajaran bahasa Jerman diajarkan pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), atau Madrasah Aliyah (MA).

Pada sistem pembelajaran bahasa Jerman terdapat tingkatan yang terdiri dari A1, A2, B1, B2, C1, dst. Tingkatan tersebut merupakan tolak ukur pencapaian target pembelajaran dan disesuaikan dengan GER (*Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen*). Target pembelajaran bahasa Jerman meliputi keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*) dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Semua keterampilan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Selain itu, setiap tingkatan sistem pembelajaran bahasa Jerman juga memiliki kompetensi-kompetensi yang harus dicapai, seperti pada tingkatan A1 terdapat kompetensi mengeja.

Salah satu unsur yang memberikan kontribusi besar dalam pencapaian target pembelajaran bahasa Jerman adalah penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata dalam bahasa Jerman tidak berarti hanya menguasai arti setiap kata, melainkan juga memahami penggunaan kata dalam kalimat dan bagaimana mengeja sebuah kata. Terkait dengan hal-hal tersebut, siswa sering mengalami kesulitan. Hal tersebut disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor intrinsik maupun faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik yang menghambat penguasaan kosakata, diantaranya kurangnya konsentrasi, motivasi belajar, kemampuan mengingat, dan kesiapan untuk belajar. Pada saat pembelajaran seorang siswa harus berkonsentrasi agar materi yang diajarkan dapat segera dipahami. Konsentrasi belajar didukung oleh motivasi yang dimiliki oleh siswa. Terkait dengan konsentrasi saat belajar dan motivasi diri, khususnya dalam pembelajaran kosakata, siswa diminta untuk

mengingat arti, cara penulisan, dan memahami penggunaan kata dalam kalimat. Selain itu, pengucapan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jerman amat penting. Apabila salah mengucapkan, maka penulisan serta maknanya pun akan salah.. Oleh karena itu, kesiapan menerima pembelajaran harus benar-benar ditanam dalam diri siswa. Sedangkan faktor ekstrinsik yang menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata yaitu kualitas proses belajar mengajar, kualitas guru, dan lingkungan sekitar. Pada proses belajar mengajar yang monoton, siswa hanya memperhatikan apa yang dipaparkan atau dijelaskan oleh guru, sehingga siswa merasa kurang termotivasi dan cenderung pasif. Kualitas guru pun mempengaruhi rendahnya pencapaian penguasaan kosakata. Guru yang kurang kreatif dalam menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran akan membuat siswa menjadi jenuh dan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi tidak maksimal. Adapun pengaruh dari lingkungan sekitar yakni yang cenderung berdampak pada motivasi dan konsentrasi siswa untuk belajar. Jika lingkungan sekitar gaduh, maka siswa tidak dapat belajar dengan sungguh-sungguh. Hal tersebut dapat ditanggulangi dengan penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran mendukung pembelajar mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru terutama dalam pembelajaran bahasa asing. Banyak media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar bahasa Jerman, namun pemilihan media dalam proses pembelajaran merupakan kesulitan tersendiri bagi guru. Ketidaktepatan pemilihan media pembelajaran atau tidak maksimalnya penggunaan sebuah media akan mengakibatkan target pembelajaran tidak tercapai.

Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jerman, yaitu media permainan. Penggunaan media permainan akan menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa terdorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta secara tidak langsung siswa belajar namun akan tahan lama dalam ingatan mereka. Permainan juga mempermudah pengajar untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran, sekaligus mengukur sejauh mana pembelajar memahami materi ajar.

Permainan dalam pembelajaran kosakata sudah banyak diteliti juga dalam beberapa penelitian dengan hasil rata-rata dapat meningkatkan penguasaan

kosakata siswa. Beberapa media permainan yang dapat membantu siswa dalam mempelajari serta meningkatkan penguasaan kosakata, di antaranya penelitian tentang permainan *ABC-König* oleh Hesti dan permainan *Kreuzworträtsel* oleh Mohammad Wahyu Hidayat. Kedua permainan tersebut termasuk kedalam permainan menebak kata. Pada permainan *ABC-König* siswa diminta untuk membentuk kata berdasarkan urutan abjad, sedangkan pada permainan *Kreuzworträtsel* siswa diminta juga untuk menebak kata berdasarkan kalimat atau kata kuncinya. Akan tetapi, permainan yang cenderung memfasilitasi dalam menebak sekaligus mengingat cara penulisan kata adalah permainan *Wörter-Hüpfen*. Permainan ini membantu siswa untuk aktif melatih mengeja setiap huruf dalam kosakata tertentu. Diharapkan melalui penggunaan media ini, semakin sering siswa mengulang pengejaan kosakata, semakin ingat siswa dengan cara penulisannya. Kompetensi mengeja yang terdapat pada tingkatan A1 juga dapat dilatihkan dengan penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen*.

Atas dasar permasalahan itu, penulis tertarik untuk meneliti permainan *Wörter-Hüpfen* sebagai salah satu media pembelajaran yang dianggap membantu melatih mengeja.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Apakah waktu pembelajaran yang relatif sedikit mempengaruhi pencapaian pembelajaran bahasa Jerman?
2. Faktor apa saja yang menyebabkan kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah media pembelajaran yang kurang menarik menjadi faktor penyebab kurang maksimalnya pencapaian pembelajaran bahasa Jerman?
4. Apa yang dilakukan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
5. Apa peran media pembelajaran dalam membantu pemahaman materi ajar?
6. Apakah penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen* dapat membantu siswa melatih mengeja?

### C. Batasan Masalah

Cakupan masalah pada identifikasi di atas masih terlalu luas untuk diteliti dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini akan dibatasi pada penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen* sebagai latihan mengeja (*Buchstabieren-Übung*) sesuai materi yang diajarkan di kelas yang dijadikan sampel penelitian.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan mengeja siswa sebelum menggunakan permainan *Wörter-Hüpfen*?
2. Bagaimana kemampuan mengeja siswa setelah menggunakan permainan *Wörter-Hüpfen*?
3. Apakah penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen* efektif sebagai latihan mengeja (*Buchstabieren-Übung*)?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan siswa sebelum penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen* dalam mengeja
2. Kemampuan siswa setelah penerapan penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen* dalam mengeja
3. Efektivitas penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen* sebagai latihan mengeja (*Buchstabieren-Übung*)

### F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak, di antaranya :

1. Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi peneliti tentang penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen* sebagai latihan mengeja (*Buchstabieren-Übung*).

2. Pembelajar Bahasa Jerman

Penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen* dapat membantu siswa berlatih mengeja dan mengkisarkan capaian siswa dalam menguasai kosakata.

3. Pengajar Bahasa Jerman

Melalui penelitian ini, guru dapat mengetahui dan mengenal permainan *Wörter-Hüpfen* untuk membantu siswa berlatih mengeja.