

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, menguasai bahasa asing merupakan hal yang sangat diperlukan dan menjadi sebuah tuntutan zaman. Selain itu, menguasai bahasa asing memberikan nilai lebih sehingga mampu menunjang seseorang mendapatkan performa diri yang lebih baik. Bahasa asing yang diperlukandalam konteks internasional saat ini selain bahasa Inggris yaitu bahasa Jerman. Seperti yang terdapat dalam <https://www.goethe.de/ins/id/id/spr/wdl.html> bahwa “bahasa Jerman adalah bahasa terpenting kedua di dunia ilmu pengetahuan. Jerman menempati peringkat ketiga untuk kontribusi di bidang litbang dan menyediakan beasiswa penelitian untuk ilmuwan asing”. Alasan perkembangan ini menuntut kita untuk mempelajari bahasa Jerman lebih mendalam, sehingga cukup banyak sekolah yang memberikan pembelajaran bahasa Jerman.

Pembelajaran bahasa Jerman di sekolah menengah atas menggunakan dua kurikulum. Saat ini siswa di kelas XII menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sedangkan siswa yang saat ini di kelas XI dan X menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013, kelas bahasa Jerman menjadi kelas peminatan, dimana hanya siswa yang ingin mempelajari bahasa Jerman saja yang ada di kelas tersebut. Selain itu, kelas peminatan ini hanya 1 kali pertemuan dalam seminggu, dengan 3 jam pelajaran untuk kelas X, dan 2 jam pelajaran untuk kelas XI. Namun, dengan adanya kurikulum baru 2013 ini siswa diminta untuk lebih berperan aktif pada setiap pembelajarannya, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih hidup dan bersemangat.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh pembelajar, antara lain menyimak (*hören*), membaca (*lesen*), berbicara (*sprechen*) dan menulis (*schreiben*). Upaya menguasai keempat keterampilan berbahasa Jerman menjadi lebih baik, memerlukan pemahaman

mengenai gramatika dan penguasaan kosakata yang baik pula. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka akan semakin terampil pula dalam berbahasa.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melaksanakan Program Praktek Lapangan di SMAN 19 Bandung, terdapat berbagai kesulitan yang dihadapi siswa ketika mereka mempelajari kosakata. Kesulitan-kesulitan tersebut di antaranya dalam membedakan mana yang disebut nomina, verba dan adjektiva. Siswa juga sulit menguasai nomina atau kata benda. Salah satu penyebabnya adalah karena nomina dalam bahasa Jerman disertai oleh *Artikel* (kata sandang) yang berbeda. *Artikelder* untuk maskulin, *Artikel die* untuk feminin dan *Artikel das* untuk netral. Selain itu siswa sering mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata yang baru. Contohnya dalam menghafal adjektiva yang kebanyakan mempunyai lawan katanya. Seperti *groß und klein* (besar dan kecil) atau *schön und hässlich* (cantik dan jelek). Kalau tidak diberikan langsung dengan bentuk nyatanya, siswa agak sulit untuk memahami dan menguasainya.

Hal ini tampaknya disebabkan oleh jumlah pertemuan yang kurang dan siswa yang cenderung mempelajari bahasa Jerman hanya saat jam pelajaran, dan tidak mempelajari secara intens di rumah. Siswa juga terkadang kurang fokus dalam menerima materi. Permasalahan seperti ini juga bukan karena kesalahan cara mengajar, namun lebih pada penerapan metode guru di kelas.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik, yang dapat membuat siswa termotivasi dan menyukai pembelajaran tersebut. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa diharapkan dapat dengan lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, sehingga menjadikan pembelajaran lebih efektif. Di samping itu, siswa akan lebih aktif berperan serta dan dapat memahami serta mengingat materi yang dipelajari dengan mudah. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Karena dengan adanya media, guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi dan siswa pun menjadi lebih aktif untuk menerima materi.

Dari banyaknya media pembelajaran, permainan *Trivial Pursuit* merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan

pembelajaran bahasa, khususnya pembelajaran kosakata. Permainan ini merupakan permainan edukasi yang berbentuk *Boardgame* yang didalamnya berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar pengetahuan umum. Peneliti berpendapat, melalui permainan *Trivial Pursuit* yang dimodifikasi ini, siswa akan lebih mudah memahami dan menghafal kosakata.

Atas pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul: **EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *TRIVIAL PURSUIT* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Seberapa besar minat siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman?
2. Kesulitan apa saja yang dialami siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya kosakata?
3. Apakah kurangnya jam pelajaran bahasa Jerman menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata siswa?
4. Apakah kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata siswa?
5. Apakah siswa sudah mengenal teknik permainan *Trivial Pursuit*?
6. Apakah permainan *Trivial Pursuit* dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

C. Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan peneliti, maka masalah dalam penelitian ini hanya akan meliputi teknik permainan *Trivial Pursuit*, pembelajaran kosakata (nomina, verba dan adjektiva dalam tema tertentu), dan efektivitas teknik permainan *Trivial Pursuit* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

D. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka diperlukan rumusan masalah penelitian yang akan dilakukan. Adapun rumusan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum menggunakan permainan *Trivial Pursuit* ?
2. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman di kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah menggunakan permainan *Trivial Pursuit* ?
3. Apakah permainan *Trivial Pursuit* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum menggunakan permainan *Trivial Pursuit*.
2. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah menggunakan permainan *Trivial Pursuit*.
3. Efektivitas teknik permainan *Trivial Pursuit* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini secara langsung maupun tidak langsung, diantaranya:

1. Bagi peneliti, sebagai masukan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman menggunakan permainan *Trivial Pursuit* dan implementasi pengetahuan penulis dalam bidang pendidikan bahasa Jerman.
2. Bagi siswa, meningkatkan penguasaan kosakata dan motivasi dalam pembelajaran bahasa Jerman.
3. Bagi guru, menjadikan salah satu sumber media pembelajaran dan memberi alternatif metode pengajaran kosakata bahasa Jerman.