

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, terdapat empat keterampilan bahasa yang harus dikuasai oleh siswa yaitu keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Salah satu landasan untuk dapat menguasai keterampilan-keterampilan tersebut adalah kemampuan penguasaan kosakata (*Wortschatz*). Semakin banyak kosakata yang dimiliki oleh siswa, maka semakin baik keterampilan berbahasanya. Minimnya kosakata siswa dapat menjadi kendala untuk menguasai bahasa Jerman.

Ketika penulis melaksanakan praktik mengajar di SMA Negeri 23 Bandung di kelas XI IPA tahun pelajaran 2011/2012, penulis mengamati bahwa siswa memiliki kesulitan dalam menguasai kosakata, khususnya dalam menghafal nomina beserta kata sandangnya karena setiap nomina di dalam bahasa Jerman memiliki (*Artikel*) kata sandangnya masing-masing, yaitu untuk nomina *singular* (tunggal) maskulin „*der*”, feminin „*die*”, dan netral „*das*”; sedangkan untuk nomina *plural* (jamak) digunakan kata sandang “*die*”.

Contohnya:

- (1) *der Bleistift*  
‘itu pensil’  
‘Pensil itu’

(2) *die Tasche*  
'itu tas'  
'Tas itu'

(3) *das Wörterbuch*  
'itu kamus'  
'kamus itu'

(4) *die Bücher*  
'itu buku-buku'  
'buku-buku itu'

Keempat contoh di atas merupakan nomina yang terdapat dalam tema *Schule*. Faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, antara lain yaitu kurangnya rasa percaya diri siswa untuk menggunakan dan membentuk kalimat-kalimat dalam bahasa Jerman, sedangkan faktor eksternal yakni penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Rusman (2012:133) menyatakan bahwa model pembelajaran yang sesuai dan efisien dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari kosakata adalah permainan *Magic Touch*. *Magic Touch* menurut Ayu Rini (2011: 4) merupakan permainan yang dapat dilakukan untuk melatih konsep-konsep pembelajaran kosakata bahasa asing. Permainan ini bisa diterapkan sebagai model pengajaran inti atau pun pengulangan materi yang diajarkan dengan tujuan agar siswa dapat menguasai konsep sekaligus membantu siswa dalam menumbuhkan rasa percaya diri, berkompetisi secara sehat dan belajar bekerja dalam kelompok.

Dalam permainan *Magic Touch* ini siswa dilatih untuk dapat mendeskripsikan dan menebak benda yang ada di dalam sebuah kotak dengan cara

merabanya. Benda yang digunakan disesuaikan dengan tema yang dipelajari dan dibatasi pada benda-benda kecil yang dapat dimasukkan ke dalam kotak tersebut. Model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Magic Touch* ini diasumsikan dapat meningkatkan minat siswa untuk menghafalkan kosakata yang berbentuk nomina karena pembelajaran dilakukan dengan menggunakan benda-benda yang konkrit. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **Model Pembelajaran Kosakata dengan Teknik Permainan *Magic Touch*.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian-uraian yang dikemukakan di atas, maka masalah-masalah yang muncul dari permasalahan yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa secara umum?
2. Apakah kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki siswa disebabkan karena kesulitan siswa dalam menghafal nomina dan kata sandang bahasa Jerman?
3. Apakah guru pernah menggunakan model pembelajaran kosakata dengan teknik permainan *Magic Touch*?
4. Apakah model pembelajaran kosakata dengan teknik permainan *Magic Touch* dapat meningkatkan kosakata bahasa Jerman?
5. Bagaimana gambaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kosakata bahasa Jerman dengan teknik permainan *Magic Touch*?
6. Bagaimana gambaran langkah-langkah pembelajaran kosakata bahasa Jerman

dengan teknik permainan *Magic Touch*?

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak meluas maka penelitian ini hanya difokuskan pada:

1. Gambaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kosakata bahasa Jerman dengan teknik permainan *Magic Touch*. Kosakata yang diteliti adalah nomina konkrit yang berbentuk kecil dan dapat diraba dan terdapat dalam tema *Schule* (Sekolah).
2. Gambaran langkah-langkah pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan teknik permainan *Magic Touch*.

### **D. Rumusan Masalah**

Merujuk pada batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kosakata bahasa Jerman dengan teknik permainan *Magic Touch*?
2. Bagaimana gambaran langkah-langkah pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan teknik permainan *Magic Touch*?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kosakata bahasa Jerman dengan teknik permainan *Magic Touch*.
2. Mendeskripsikan gambaran langkah-langkah pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan teknik permainan *Magic Touch*.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi peneliti tentang penerapan model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan teknik permainan *Magic Touch*.
2. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman di SMA.
3. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut.

