

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari manusia membutuhkan suatu sarana untuk saling berinteraksi, yaitu bahasa. Di samping bahasa sebagai alat komunikasi, bahasa juga membantu manusia dalam mengungkapkan atau menyampaikan perasaan jiwa manusia dalam masyarakat. Oleh karena itu, bahasa menjadi sarana komunikasi yang penting di dalam kehidupan manusia.

Belajar bahasa asing merupakan usaha yang tidak mudah. Hal itu disebabkan karena belajar bahasa asing merupakan upaya untuk membangun situasi dan kondisi baru dalam diri seseorang untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tersebut. Kondisi baru tersebut adakalanya berbeda sama sekali dengan kondisi bahasa ibu, baik dalam tata bahasanya, kosakatanya, frasenya, idiomnya dan hurufnya.

Dalam mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa asing terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*) dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Sebagai dasar untuk menguasai keempat keterampilan tersebut diperlukan bekal pengetahuan yang cukup, salah satunya ialah penguasaan kosakata. Semakin banyak seseorang menguasai kosakata maka semakin baik juga keterampilan seseorang dalam berbahasa.

Banyak faktor yang dapat menyebabkan kurangnya penguasaan kosakata siswa dalam mendalami nomina atau kata benda, di antaranya daya konsentrasi, kurangnya minat pada bahasa yang dipelajari, teknik dan metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang terlibat dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh pengajar selama pembelajaran berlangsung untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Cara tersebut yang dikenal dengan teknik pembelajaran. Ada berbagai macam teknik pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satunya pengajaran kosakata dengan teknik permainan. Selain itu permainan sebagai media pembelajaran dapat menghidupkan proses belajar.

Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan “*Fliegenklatsche*” dalam proses pembelajaran kosakata. *Fliegenklatsche* merupakan permainan yang dikhususkan dalam pembelajaran kosakata. Dalam permainan *Fliegenklatsche* siswa diminta untuk beradu kecepatan dalam memukul gambar yang diucapkan oleh guru. Teknik permainan ini diasumsikan dalam meningkatkan berbagai aspek, di antaranya; mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan pembendaharaan kosakata. Berdasarkan hal tersebut penulis beranggapan bahwa penggunaan teknik permainan *Fliegenklatsche* dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Dengan kata lain, penggunaan teknik permainan *Fliegenklatsche* diharapkan akan dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Teknik Permainan *Fliegenklatsche* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Faktor apa yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman?
2. Apakah usaha guru dalam mengatasi kesulitan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman?
3. Strategi belajar seperti apa yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman?
4. Apakah penggunaan teknik pembelajaran yang menarik, efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa?
5. Apakah teknik permainan *Fliegenklatsche* sudah digunakan dalam pembelajaran di sekolah?
6. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan teknik permainan *Fliegenklatsche*?
7. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan teknik permainan *Fliegenklatsche*?
8. Apakah teknik permainan *Fliegenklatsche* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?

C. Batasan Masalah

Karena waktu yang terbatas dan agar pembahasan penelitian ini tidak meluas, serta tujuan penelitian ini dapat tercapai maka penelitian ini hanya dibatasi pada

ANING SENTOSA, 2015

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *FLIEGENKLATSCH*E DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

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

penggunaan teknik permainan *Fliegenklatsche* dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata yaitu nomina bahasa Jerman.

D. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka perlu dirumuskan masalah penelitian yang akan dilakukan. Adapun rumusan tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan teknik permainan *Fliegenklatsche*?
2. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan teknik permainan *Fliegenklatsche*?
3. Apakah teknik permainan *Fliegenklatsche* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan teknik permainan *Fliegenklatsche*.
2. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah penerapan teknik permainan *Fliegenklatsche*.
3. Efektivitas teknik permainan *Fliegenklatsche* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan penggunaan teknik permainan *Fliegenklatsche* dapat memberikan informasi mengenai hasil pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Fliegenklatsche*. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan alternatif untuk membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan, sehingga hal ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Selanjutnya pendidikan ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya sekait penerapan teknik permainan dalam pembelajaran kosakata.