BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini seseorang yang menguasai lebih dari satu bahasa bisa menjadi nilai tambah tersendiri bagi dirinya, baik dalam bidang pekerjaan maupun pendidikan. Tidak heran pembelajaran bahasa asing saat ini sudah diterapkan di sekolah-sekolah. Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang baru diajarkan pada Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dengan demikian siswa harus mempelajari bahasa Jerman dari dasar, tidak seperti bahasa Inggris yang sudah diajarkan sejak di Sekolah Dasar. Oleh karena itu siswa banyak mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Pada pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa yang diajarkan, yaitu menyimak (*hören*), berbicara (*sprechen*), membaca (*lesen*), dan menulis (*schreiben*). Untuk menguasai keterampilan berbahasa tersebut, diperlukan perbendaharaan kosakata yang memadai. Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang memegang peranan penting dan dapat mempengaruhi keterampilan berbahasa tersebut. Semakin banyak seseorang menguasai kosakata maka akan semakin baik pula keterampilan seseorang dalam berbahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang baik seseorang akan merasa kesulitan menyampaikan pikiran dan idenya secara jelas.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN 16 Bandung terlihat ada kendala yang cukup berarti, yaitu siswa mengalami kesulitan dalam membentuk kalimat sederhana yang disebabkan oleh sedikitnya kosakata yang dikuasainya. Faktor kurangnya siswa dalam menguasai kosakata tersebut dikarenakan kurangnya minat siswa pada pelajaran bahasa Jerman dan motivasi siswa itu sendiri. Hal ini dikarenakan bahasa Jerman merupakan bahasa asing kedua yang dipelajari setelah bahasa Inggris, sehingga banyak siswa yang meremehkan dan menganggap bahasa Jerman tidaklah penting. Oleh karena itu, siswa menjadi kurang serius

dalam mempelajari bahasa Jerman. Kesulitan lain yang dialami siswa yaitu menghafal dan menyimpan kosakata yang dikarenakan banyaknya kosakata baru yang ditemui pada setiap pertemuannya. Salah satunya adalah kesulitan dalam menghafal nomina atau kata benda. Hal ini dikarenakan dalam bahasa Jerman nomina atau kata benda selalu diikuti oleh kata sandang (*Artikel*) yang berbeda-beda. Kata sandang (*Artikel*) *der* untuk maskulin, *die* untuk feminim dan *das* untuk netral. Selain itu, di sekolah pun siswa hanya memiliki waktu tiga atau empat jam pelajaran saja untuk mempelajari bahasa Jerman. Hal tersebut menjadikan waktu yang dimiliki siswa untuk mempelajari kosakata baru sangatlah terbatas. Siswa pun kurang tertarik dalam menghafal kosakata yang baru karena metode pembelajaran yang monoton sehingga dinilai membosankan oleh siswa dan mereka pun tidak memperhatikan apa yang diterangkan oleh guru. Dalam posisi seperti ini guru harus mempunyai strategi untuk membuat siswa mampu mengingat kosakata yang baru dengan teknik pembelajaran yang menarik agar tujuan pembelajaran bahasa Jerman dapat tercapai.

Proses pembelajaran yang menarik akan lebih disukai siswa sehingga dapat menarik minat siswa untuk mengetahui hal yang akan dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang menarik seperti penggunaan teknik permainan dalam proses pembelajaran. Dengan teknik permainan itu sendiri dapat menarik minat siswa dan dapat membuat siswa ikut serta dalam pembelajaran secara aktif. Apabila siswa mengikuti proses pembelajaran secara aktif, maka materi akan lebih mudah diserap oleh siswa dan proses pembelajaran pun akan berjalan dengan baik karena terjadi interaksi antara guru dan siswa. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman yaitu permainan *Der groβe Preis*. *Der groβe Preis* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam permainan ini, setiap kelompok diberikan beberapa kartu pertanyaan dan kartu angka yang bernilai 10, 30, 50 dan 100. Setiap kelompok harus memberikan nilai pada setiap kartu pertanyaan, semakin sulit pertanyaan maka semakin besar pula nilai yang diberikan, lalu melakukan tanya jawab antar kelompok. Dengan demikian, siswa

akan lebih terlatih dalam hal kerjasama dan proses pembelajaran akan berjalan menyenangkan sehingga diasumsikan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jerman. Permainan ini pun dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, permainan *Der groβe Preis* memungkinkan untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk mengetahui efektivitas permainan dalam pembelajaran, maka diadakan penelitian dengan judul **"EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *DER GROβE PREIS* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka penulis mengidentifikasi permasalahan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah penguasaan kosakata mempengaruhi keterampilan berbahasa?
2. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
3. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
4. Apakah metode pembelajaran yang kurang menarik dapat mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
5. Apakah penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
6. Apakah teknik permainan *Der groβe Preis* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

C. Batasan Masalah

Dikarenakan keterbatasan kemampuan, waktu, dan dana yang dimiliki penulis, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan teknik permainan *Der groβe Preis* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Kosakata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nomina.

D. Rumusan Masalah

Berlandaskan pada batasan masalah, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan teknik permainan *Der große Preis?*
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah menggunakan teknik permainan *Der große Preis?*
3. Apakah penggunaan teknik permainan *Der große Preis* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan teknik permainan *Der große Preis.*
2. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah menggunakan teknik permainan *Der große Preis.*
3. Untuk mengetahui efektivitas teknik permainan *Der große Preis* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

   Penggunaan teknik permainan *Der große Preis* dalam pembelajaran bahasa Jerman diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam

pembelajaran kosakata dan siswa menjadi lebih aktif serta termotivasi dalam proses pembelajaran bahasa Jerman.

2. Bagi guru

   Memberikan informasi bahwa permainan *Der groβe Preis* dapat dijadikan salah satu alternatif yang menarik agar pembelajaran lebih inovatif dan kreatif

3. Bagi penulis

   Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian serta dapat lebih memperluas wawasan keilmuan penulis akan dunia pendidikan.