

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia menuntut seseorang untuk memiliki kemampuan lebih khususnya dalam bidang komunikasi, baik lisan maupun tulisan dengan memiliki keterampilan berbahasa secara reseptif dan produktif. Keterampilan berbahasa yang dimaksud, yaitu keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*), dan menulis (*Schreibfertigkeit*). Untuk menunjang penguasaan keempat keterampilan berbahasa tersebut diperlukan bekal pengetahuan yang cukup mengenai unsur-unsur kaidah kebahasaan seperti tatabahasa dan kosakata.

Penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jerman sangat diperlukan guna mendukung penguasaan dan pengembangan keempat keterampilan berbahasa seperti yang sudah disebutkan di awal. Untuk menunjang keempat keterampilan berbahasa tersebut, penguasaan kosakata dan kemampuan tatabahasa yang baik sangat diperlukan oleh para siswa. Semakin baik penguasaan kosakata dan kemampuan tatabahasa seseorang, maka akan semakin cepat seseorang dalam menguasai bahasa Jerman.

Para pembelajar bahasa Jerman pada tingkat pemula sering mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata. Hal tersebut dikarenakan kosakata dalam bahasa Jerman sangat luas ruang lingkupnya. Tidak mudah bagi siswa untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman, terutama nomina (*Nomen*) karena setiap *Nomen* dalam bahasa Jerman memiliki artikel, yaitu *der* untuk maskulin, *die* untuk feminin dan *das* untuk netral. Untuk menguasai nomina, siswa tidak hanya mengingat nominanya saja tetapi juga harus dengan artikelnya, misal *das Kind*, *der Vater*, *die Mutter*. Penguasaan nomina yang kurang antara lain disebabkan oleh: (1) keterbatasan daya ingatnya; (2) motivasi belajarnya yang kurang serta; (3) daya kreativitasnya yang belum dikembangkan secara optimal. Oleh sebab itu, guru selaku organisator dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran memiliki

tanggung jawab yang besar untuk mengupayakan terciptanya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, salah satunya yaitu dengan menghadirkan serta menggunakan suatu teknik tertentu untuk mempengaruhi ketiga faktor penghambat proses pembelajaran tadi.

Dari beberapa penelitian terdahulu mengenai permasalahan penguasaan nomina siswa dalam konteks pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan tertentu di dalam pembelajaran kosakata terutama nomina memiliki pengaruh yang kuat terhadap keberhasilan pembelajaran yang mengarah pada penguasaan nomina. Dalam hal ini, peneliti memiliki alternatif teknik permainan lain untuk meningkatkan penguasaan nomina. Salah satu alternatif untuk meningkatkan penguasaan nomina di dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa adalah dengan menerapkan teknik permainan *Pinoy Henyo*. *Pinoy Henyo* merupakan permainan menebak suatu kata yang merupakan bagian dari tema yang telah ditentukan sebelumnya. Secara kebahasaan *Pinoy* berarti Filipina dan *Henyo* berarti jenius. Dalam permainan ini ada dua orang yang terlibat. Orang kesatu mengambil sebuah kata, lalu orang kedua harus menebak kata tersebut dengan menyebutkan hal-hal yang berhubungan dengan kata tersebut. Tetapi, petunjuk yang digunakan hanya dengan menyebutkan kata *ja* 'ya', *nein* 'tidak' dan *vielleicht* 'mungkin' saja. Bila petunjuk yang diberikan masih belum jelas, maka orang kesatu berkata *vielleicht*. Tetapi, bila petunjuk yang disebutkan oleh orang kedua berhubungan dengan jawaban, maka orang kesatu menyebutkata *ja*. Setelah itu orang kedua menyebutkan petunjuk lain yang lebih spesifik yang bisa menjurus ke jawaban hingga kata yang tersembunyi itu terjawab. Permainan ini terinspirasi dari sebuah acara televisi nasional yang disiarkan di SCTV bernama Eat Bulaga Indonesia dimana acara ini di adaptasi dari kuis serupa yang telah lama ditayangkan sebelumnya di Filipina. Dalam segmen acara inilah permainan *Pinoy Henyo* dilakukan. Permainan ini penulis anggap bisa menjadikan pengajaran bahasa Jerman lebih menarik dan membuat pembelajar lebih mudah mengingat kosakata dalam bahasa Jerman.

Melihat kondisi siswa yang mengalami kendala dalam kosakata serta adanya suatu permainan kosakata yaitu *Pinoy Henyo*, peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian yang berjudul **EFEKTIVITAS TEKNIK**

PERMAINAN “*PINOY HENYO*” DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi adanya berbagai masalah penelitian, antara lain:

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman?
2. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah teknik permainan *Pinoy Henyo* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
4. Apakah teknik permainan *Pinoy Henyo* efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
5. Seberapa besar peningkatan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah teknik permainan *Pinoy Henyo*.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas pembahasannya serta mengingat adanya keterbatasan waktu, biaya serta kemampuan yang dimiliki penulis, maka masalah dalam penelitian efektivitas teknik permainan *Pinoy Henyo* dalam proses pembelajaran bahasa Jerman untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa ini dibatasi hanya dalam lingkup nomina.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan nomina bahasa Jerman sebelum penggunaan teknik permainan *Pinoy Henyo*?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan nomina bahasa Jerman setelah penggunaan teknik permainan *Pinoy Henyo*?

3. Apakah teknik permainan *Pinoy Henyo* efektif dalam meningkatkan penguasaan nomina bahasa Jerman siswa?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data atau informasi tentang taraf penguasaan kosakata siswa dan mempunyai tujuan yakni:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan nomina bahasa Jerman sebelum penggunaan teknik permainan *Pinoy Henyo*.
2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan nomina bahasa Jerman setelah penggunaan teknik permainan *Pinoy Henyo*.
3. Untuk mengetahui efektivitas teknik permainan *Pinoy Henyo* dalam meningkatkan penguasaan nomina bahasa Jerman siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap dapat memberikan hasil penelitian yang bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak dalam penelitian ini, di antaranya:

1. Bagi Siswa

Penerapan teknik permainan *Pinoy Henyo* dalam pembelajaran bahasa Jerman diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman khususnya penguasaan nomina dan siswa menjadi lebih termotivasi serta aktif dalam proses pembelajaran bahasa Jerman.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi bagi para guru dan calon guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang kooperatif dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

3. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bekal bagi penulis sebagai calon pendidik dan juga sebagai referensi dalam memilih metode pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Jerman.