

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jerman adalah bahasa yang penting dalam komunikasi internasional. Bahasa Jerman tidak hanya merupakan bahasa ibu di negara Jerman, tetapi bahasa Jerman juga merupakan bahasa ibu di negara Austria dan sebagian negara Swiss. Hal ini menempatkan bahasa Jerman diantara 12 bahasa yang paling umum dipakai di dunia. Bahasa Jerman menempati kedudukan kuat dalam ilmu pengetahuan dan sastra. Jerman sebagai bahasa pengetahuan dan teknologi memiliki peranan penting dalam penelitian dan pendidikan. Kedudukan bahasa Jerman dalam dunia pendidikan inilah yang membuat bahasa Jerman dipelajari juga di Indonesia. Beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia menjadikan bahasa Jerman sebagai mata pelajaran bahasa asing dikelas Lintas Minat.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu mendengarkan (*hören*), berbicara (*sprechen*), membaca (*lesen*), dan menulis (*schreiben*). Keempat keterampilan berbahasa tersebut sama pentingnya dan harus dikuasai dengan baik oleh siswa. Untuk menguasai empat keterampilan bahasa Jerman tersebut diperlukan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Jerman yang baik termasuk penguasaan kata benda bahasa Jerman.

Kosakata dalam bahasa Jerman dikelompokkan menjadi 10 jenis kata. Semua jenis kata dalam bahasa Jerman menempati posisi yang penting dalam sebuah kalimat. Salah satu jenis kata dalam bahasa Jerman adalah kata benda (*Nomen*). Setiap kata benda dalam bahasa Jerman memiliki kata sandang, yang dalam bahasa Jerman disebut *der Artikel*. *Artikel* dalam bahasa Jerman menempati posisi yang penting karena *Artikel* merupakan penunjuk jender kata benda. Setiap kata dalam bahasa Jerman memiliki *Artikel*. *Artikel* memiliki bentuk tunggal (*Singular*) dan jamak (*Plural*). Bentuk tunggal terdiri dari *der* untuk *Maskulin*,

das untuk *Neutral* dan *die* untuk *Feminin*, sedangkan bentuk jamak hanya memiliki satu bentuk yaitu *die*. Tidak ada kriteria atau ciri khusus dalam menentukan *Artikel* suatu kata benda bahasa Jerman. Hal ini yang menjadi kendala bagi siswa untuk menguasai kata benda Bahasa Jerman.

Bagi siswa kurangnya penguasaan kosakata dalam bahasa Jerman menjadi kendala yang besar dan dapat menghambat siswa dalam menguasai keempat keterampilan bahasa. Dengan bekal penguasaan kosakata yang sangat minim siswa akan mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jerman.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika mempelajari bahasa Jerman terdapat kendala dalam mempelajari kata benda bahasa Jerman utamanya yang berkaitan dengan kata sandang (*Artikel*) suatu kata benda. Kebanyakan siswa hanya mengetahui kata benda dalam bahasa Jerman, tetapi tidak disertai dengan *Artikel*. Menguasai kata benda beserta dengan *Artikel* merupakan hal yang penting agar siswa tidak kesulitan ketika belajar bahasa Jerman. Kurangnya pemahaman siswa berkaitan dengan kata benda beserta *Artikel* bisa disebabkan karena kurangnya minat siswa untuk belajar bahasa Jerman sehingga berdampak pula pada lemahnya penguasaan kata benda bahasa Jerman siswa. Selain itu kendala yang dihadapi terkait pembelajaran bahasa Jerman adalah jam belajar bahasa Jerman, dengan adanya kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Jerman di SMA masuk kategori lintas minat. Di SMA Negeri 19 Bandung pembelajaran lintas minat dilaksanakan di akhir jam pelajaran. Tentunya di akhir jam pelajaran sebagian siswa sudah tidak dapat fokus untuk mengikuti pembelajaran karena sudah terlalu lelah belajar. Selain itu, kondisi siswa yang lupa sebagian kata benda beserta *Artikel* yang sudah dipelajari sebelumnya karena siswa sudah tidak fokus untuk mengingat kembali materi yang sudah diajarkan sebelumnya. Ada juga siswa yang mengingat kata bendanya namun tidak beserta *Artikel* sehingga siswa menebak *Artikel* suatu kata benda dan belum tentu benar. Hal ini bisa saja dikarenakan karena proses pembelajaran yang kurang berkesan bagi siswa sehingga membuat siswa sulit untuk mengingat materi yang telah diajarkan. Diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk menarik minat siswa dalam mempelajari kata benda bahasa Jerman. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif dari siswa maka tujuan

pembelajaran dapat tercapai. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dilakukan ialah dengan penerapan media pembelajaran. Contohnya media permainan yang bersifat menyenangkan dan melibatkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Permainan dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat memberikan dampak positif bagi siswa karena dengan permainan situasi belajar akan lebih menyenangkan bagi siswa sehingga siswa akan lebih antusias, aktif, dan lebih fokus belajar bahasa Jerman. Salah satu permainan yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dan dapat diterapkan dalam pembelajaran kata benda bahasa Jerman adalah permainan *Dobble*. Permainan *Dobble* adalah sejenis permainan kartu. Pada dasarnya permainan ini dimainkan dengan cara menyebutkan gambar yang sama pada kartu. Dengan permainan *Dobble* diharapkan siswa akan merasa senang ketika belajar dan tanpa disadari siswa akan lebih sering mengucapkan kata benda dalam bahasa Jerman sehingga penguasaan kata benda dalam bahasa Jerman siswa akan meningkat. Berdasarkan pemikiran ini, peneliti tertarik untuk melakukan kajian mengenai media permainan *Dobble* dengan judul Efektivitas Permainan *Dobble* untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Benda Bahasa Jerman.

B. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penguasaan kata benda bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan permainan *Dobble*?
2. Bagaimana penguasaan kata benda bahasa Jerman siswa sesudah menggunakan permainan *Dobble*?
3. Apakah permainan *Dobble* efektif untuk meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Jerman siswa?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas permainan *Dobble* dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Jerman siswa.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui bagaimana penguasaan kata benda bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan media permainan kartu *Dobble*.
- b. Mengetahui bagaimana penguasaan kata benda bahasa Jerman siswa setelah menggunakan media permainan kartu *Dobble*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait. Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pembaca dan dapat memperkaya teori atau konsep yang menyokong perkembangan pendidikan bahasa Jerman, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Jerman.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Berikut manfaat lain adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, sebagai masukan untuk pembelajaran kata benda bahasa Jerman menggunakan permainan *Dobble*, dan memberikan pengalaman dalam mengajar dengan menggunakan media permainan *Dobble*.

- b. Bagi siswa, membantu siswa untuk mempelajari dan melafalkan kata benda bahasa Jerman dengan lebih mudah.
- c. Bagi guru, alternatif media pembelajaran bahasa Jerman khususnya dalam pembelajaran kata benda.
- d. Bagi penulis lain, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Pada penelitian ini, struktur organisasi skripsi disusun seperti berikut:

1. BAB 1 (PENDAHULUAN)

Bab ini berisi lima sub bab yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Sub bab pertama berisi tentang masalah yang ditemukan peneliti pada pembelajaran bahasa Jerman. Kemudian, dalam sub bab kedua peneliti menyebutkan poin-poin rumusan masalah yang akan diteliti. Selanjutnya, dalam bab ketiga peneliti memaparkan tujuan penelitian. Lebih lanjut, dalam sub bab keempat peneliti menjelaskan manfaat dari penelitian. Selanjutnya, dalam sub bab kelima peneliti mendeskripsikan sistematika penelitian skripsi secara singkat.

2. BAB II (LANDASAN TEORETIS)

Dalam bab 2 dipaparkan berbagai teori yang mendukung penelitian, yakni teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran, permainan dalam pembelajaran, penjelasan mengenai permainan *Dobble*, teori kosakata khususnya kata benda. Selain itu, peneliti juga mengemukakan kerangka berpikir dan hipotesis dalam penelitian ini.

3. BAB III (METODOLOGI PENELITIAN)

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu quasi eksperimen. Dalam bab ini juga dijelaskan mengenai lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, prosuder penelitian, dan hipotesis.

4. BAB IV (Temuan dan Pembahasan)

Dalam bab ini dipaparkan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data. Selanjutnya, peneliti membahas temuan data tersebut secara detail untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan di bab 1.

5. BAB V (SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI)

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari peneliti berdasarkan hasil penelitian.