

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Mempelajari bahasa adalah suatu hal yang tidak pernah lepas dari kehidupan kita, karena kita diciptakan sebagai makhluk sosial atau makhluk yang tidak bisa hidup tanpa berkomunikasi dengan manusia lainnya. Terdapat beberapa jenis bahasa, yaitu bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu, bahasa daerah dan bahasa asing seperti bahasa Jerman, Inggris, Perancis, Jepang dan Arab. Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa yang dipelajari di dunia pendidikan Indonesia.

Dalam proses pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprachfertigkeit*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Dengan menguasai empat keterampilan itu, seseorang yang memakai bahasa tersebut akan dikatakan mahir dan terampil. Penguasaan keempat keterampilan berbahasa tersebut memerlukan pengetahuan dan pemahaman kosakata yang baik. Dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman juga pada setiap pembelajaran setidaknya tidak akan pernah lepas dari pembelajaran kosakata yang dimaksudkan untuk melatih penguasaan kosakata itu sendiri.

Kosakata merupakan sebuah aspek penting dalam sebuah bahasa. Menguasai kosakata sangat penting bagi kelanjutan kegiatan berbahasa. Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau penguasaan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan, maupun tulisan. Tanpa penguasaan kosakata yang baik, seseorang akan merasa kesulitan menyampaikan pikiran dan idenya secara jelas. Begitu pula dalam pembelajaran bahasa di kelas, penguasaan kosakata menjadi aspek penting seseorang atau siswa agar mampu berbahasa dengan baik dan benar khususnya dalam bahasa asing. Penguasaan kosakata pun tidak pernah lepas dari keempat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMAN 15 Bandung, terdapat kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman. Permasalahan yang terjadi adalah minimnya pengetahuan siswa tentang kosakata bahasa Jerman. Dalam setiap pembelajaran yang dilakukan, pembelajaran kosakata yang diberikan hanya sedikit dan tidak maksimal sehingga dalam mempelajari kosakata tersebut siswa mengalami kesulitan. Pengajar kerap kali hanya memfokuskan pada materi yang akan diberikan tanpa memberikan pembelajaran kosakata dan tidak adanya waktu khusus untuk siswa yang hanya difokuskan untuk latihan dan pembelajaran kosakata, sehingga siswa tidak dapat penambahan pembendaharaan kosakata baru yang diberikan oleh para pengajar.

Salah satu faktor penyebab pembelajaran kosakata sulit dilakukan adalah waktu belajar siswa yang terbatas di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran kosakata bagi siswa sangatlah penting bagi keterampilan berbahasa siswa. Waktu yang terbatas dalam sebuah kegiatan pembelajaran, membuat pengajar atau guru hanya dapat memberikan pembelajaran kosakata yang hanya sedikit bahkan sangat kurang. Hal tersebut yang membuat pembelajaran kosakata tidak maksimal. Faktor lainnya adalah kemauan dan motivasi siswa untuk belajar tentang kosakata sangatlah minim. Setelah keterbatasan waktu belajar siswa di kelas, siswa tidak mengulang kembali pembelajaran kosakata yang telah dipelajarinya di kelas dan tidak mencari sumber belajar lain untuk mempelajari kosakata tersebut lebih banyak lagi. Hal tersebut menyebabkan tidak adanya asupan ilmu lain tentang kosakata untuk siswa dan menyulitkan siswa dalam mempelajari kosakata serta pengetahuan siswa tentang kosakata tidak akan bertambah.

Dalam mengantisipasi permasalahan tersebut, pembelajaran kosakata seharusnya lebih banyak diberikan oleh para pengajar dan untuk mengasah penguasaan kosakata siswa dapat diberikan latihan-latihan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai kosakata yang telah diberikan. Pengajar juga dapat memberikan tugas atau pekerjaan rumah yang berkaitan dengan pembelajaran kosakata, agar siswa mengulang pembelajaran kosakata yang telah dipelajarinya di sekolah. Agar memudahkan siswa dalam mempelajari kosakata di rumah, pengajar

pun dapat memberikan catatan singkat tentang kosakata yang telah dipelajari sehingga siswa dapat menghafal dan mempelajari kosakata dari catatan tersebut. Selain itu juga siswa dapat mempelajari kosakata secara *online* dengan mencari situs yang isinya terdapat pembelajaran kosakata. Dengan begitu siswa dapat melatih kosakata yang telah dipelajari juga dapat menambah pengetahuan tentang kosakata yang baru.

Dalam proses pembelajaran, kesulitan mempelajari kosakata diduga dapat diatasi dengan metode yang tepat. Terdapat banyak metode dan cara yang menarik agar pembelajaran tersebut menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Salah satunya adalah memilih media permainan dalam proses pembelajaran agar mampu memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Selain itu media permainan pun dapat memotivasi siswa untuk belajar karena dalam suatu kegiatan pembelajaran jika menggunakan media permainan akan menyenangkan bagi siswa. Para pengajar harus mampu memilih permainan yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Permainan tersebut harus mampu merangsang keaktifan, antusiasme, dan motivasi belajar siswa agar siswa dapat menangkap materi dengan baik. Dengan pemilihan permainan yang tepat siswa mampu mengingat kosakata lebih mudah untuk jangka waktu yang panjang. Hal tersebut didukung pula oleh kemauan siswa untuk berlatih agar ingatan siswa mengenai kosakata yang telah diajarkan dapat bertahan lama dan mampu membantu siswa dalam berkomunikasi bahasa Jerman dengan baik.

Media Permainan *Erster und letzter Buchstabe* merupakan salah satu permainan kata yang dapat melatih siswa agar mampu bekerja sama dengan kelompoknya, mengingat kosakata yang telah diajarkan serta mengingat setiap huruf yang ada pada kosakata tersebut khususnya *Nomen* dan dapat memperoleh kata bahasa Jerman secara tepat. Dalam langkah-langkah permainan *Erster und letzter Buchstabe* yang dipaparkan oleh Piel (2002), siswa diharuskan menjawab sebuah kata benda yang hurufnya tidak lengkap dan guru menyebutkan huruf depan dan huruf akhir dari kata benda tersebut, sehingga siswa harus mengingat kata-kata benda tersebut dan menjawab dengan benar agar dapat menyelesaikan permainan.

Permainan *Erster und letzter Buchstabe* dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan memperluas pembendaharaan kosakata siswa. Dengan menggunakan permainan *Erster und letzter Buchstabe* siswa dituntut untuk lebih aktif karena dalam permainan ini siswa dibentuk ke dalam beberapa kelompok kecil yang bersaing untuk memenangkan permainan. Permainan *Erster und letzter Buchstabe* baik untuk pembelajaran kosakata siswa karena dapat melatih daya ingat siswa tentang kosakata yang telah dipelajari.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang disusun dalam judul “**Penggunaan Media Permainan *Erster und letzter Buchstabe* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman**”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah pemaparan dari latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Apakah kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman disebabkan oleh penggunaan media yang kurang menarik?
2. Apakah metode pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata?
3. Apakah pembelajaran dengan menggunakan permainan *Erster und letzter Buchstabe* dapat mempermudah siswa dalam menguasai kosakata?
4. Apakah penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran dapat mengatasi permasalahan kurangnya penguasaan kosakata?
5. Apakah penggunaan permainan *Erster und letzter Buchstabe* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dan agar penelitian ini terfokus serta tidak meluas mengingat keterbatasan waktu dan penguasaan yang dimiliki penulis, maka masalah dalam penelitian ini akan dibatasi pada penggunaan teknik permainan *Erster und letzter Buchstabe* dalam meningkatkan

penguasaan kosakata bahasa Jerman. Penguasaan kosakata bahasa Jerman dalam penelitian ini dibatasi hanya pada penguasaan kosakata *Nomen*.

D. Rumusan Masalah

Setelah peneliti memaparkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah-masalah berupa pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan permainan *Erster und letzter Buchstabe*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah menggunakan permainan *Erster und letzter Buchstabe*?
3. Apakah penggunaan permainan *Erster und letzter Buchstabe* efektif terhadap meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman?

E. Tujuan Penelitian

Setelah peneliti merumuskan permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum pembelajaran menggunakan permainan *Erster und letzter Buchstabe*.
2. Mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah pembelajaran menggunakan permainan *Erster und letzter Buchstabe*.
3. Untuk mengetahui efektivitas permainan *Erster und letzter Buchstabe* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk banyak pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak dan peneliti berharap penggunaan media permainan *Erster und letzter Buchstabe* dapat menjadi sebuah alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Untuk Siswa

Dengan penggunaan media yang lebih menarik seperti permainan *Erster und letzter Buchstabe* siswa dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman yang dimilikinya serta meningkatkan keinginan belajar siswa dalam mempelajari bahasa Jerman khususnya pembelajaran kosakata.

2. Untuk Pengajar

Dengan menggunakan permainan *Erster und letzter Buchstabe* ini diharapkan para pengajar bahasa Jerman dapat lebih mudah dalam memberikan pembelajaran tentang kosakata kepada siswa dengan menggunakan media atau permainan tersebut, serta menjadi sebuah alternatif dan menjadi salah satu referensi bagi pengajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

3. Untuk Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta wawasan bagi peneliti dan menjadi salah satu metode yang dapat dipakai dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya pembelajaran kosakata. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.