

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Salah satu kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari bahasa Jerman yaitu saat mempelajari kosakata. Pembelajaran bahasa Jerman di sekolah meliputi empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak (*hören*), berbicara (*sprechen*), membaca (*lesen*) dan menulis (*schreiben*). Keterampilan berbahasa tersebut merupakan keterampilan utama dalam berbahasa termasuk bahasa Jerman, namun keterampilan berbahasa itu tidak akan berfungsi optimal jika kosakata yang dimiliki terbatas. Hal ini dikarenakan kosakata merupakan bagian penting dalam pembelajaran bahasa asing.

Dalam pembelajaran kosakata siswa dituntut untuk dapat menguasai berbagai jenis kosakata berdasarkan tema pembelajaran. Namun pada kenyataannya, mempelajari dan menguasai kosakata tersebut bukanlah hal yang mudah. Berdasarkan observasi dan pengalaman penulis saat melaksanakan Program Latihan Lapangan (PPL) di SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung, tampak bahwa siswa masih sering mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata, antara lain sulit mengingat nomina yang telah dipelajari sehingga memengaruhi kemampuan siswa untuk menuangkan gagasan baik secara lisan maupun tertulis. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jerman, persepsi siswa akan mata pelajaran bahasa Jerman yang dianggap sulit, serta kejenuhan dalam menghadapi pelajaran bahasa Jerman yang dianggap masih monoton dan kurang inovatif juga diduga memengaruhi penguasaan kosakata siswa.

Dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen yang dapat mendukung keberhasilannya seperti metode, media, dan permainan. Media pembelajaran menempati posisi yang tidak kalah penting dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang

berfungsi menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran diasumsikan dapat membantu mengatasi permasalahan atau kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan pengajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, salah satunya melalui penggunaan media berupa permainan. Cara ini bertujuan agar memori siswa dalam mengingat kosakata dapat bertahan lama. Melalui kegiatan permainan dalam pembelajaran, gagasan, kreativitas dan daya ingat siswa dalam mempelajari kosakata dapat lebih dikembangkan.

Salah satu permainan yang diasumsikan dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan *Label It in Time*. Penerapan permainan *Label It in Time* dalam pembelajaran kosakata diduga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, karena siswa akan lebih termotivasi dan merasa tertantang dalam menguasai materi dan proses pembelajaran menjadi efektif ketika siswa berperan aktif dalam mempelajari kosakata sehingga siswa terbiasa dan mempercepat siswa dalam menguasai berbagai jenis kosakata.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai penerapan permainan *Label It in Time* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan dalam mempelajari kosakata?
2. Apakah kesulitan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang tepat?

Ninda Karima, 2017

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN LABEL IT IN TIME DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

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

3. Apakah kesulitan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang variatif?
4. Apakah penggunaan media permainan *Label It In Time* dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dan agar permasalahan ini tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media permainan *Label It in Time* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Adapun kosakata yang diteliti adalah nomina dengan tema *Essen und Trinken*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan media permainan *Label It in Time*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah penerapan media permainan *Label It in Time*?
3. Apakah penerapan media permainan *Label It in Time* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan media permainan *Label It in Time*.
2. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah penerapan media permainan *Label It in Time*.
3. Efektivitas media permainan *Label It in Time* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk pembelajaran kosakata dan dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan media permainan *Label It in Time* dalam pembelajaran kosakata yang dapat dijadikan sebagai masukan bagi peningkatan pembelajaran bahasa Jerman. Penggunaan media permainan ini juga diharapkan dapat mengasah kemampuan siswa dalam menguasai kosakata, dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang serupa.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Pada penelitian ini, struktur organisasi skripsi disusun sebagai berikut:

1. Bab I (Pendahuluan)

Bab ini terdiri dari lima sub bab yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Sub bab pertama berisi tentang masalah-masalah yang ditemukan peneliti pada pembelajar bahasa Jerman terutama dalam mengonjugasikan verba. Kemudian, dalam sub bab kedua peneliti merumuskan masalah yang dikerucutkan dari sub bab pertama berupa poin-poin rumusan masalah yang akan diteliti. Selanjutnya, dalam sub 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.

Ninda Karima, 2017

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN LABEL IT IN TIME DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

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

2. Bab II (Landasan Teoretis)

Dalam bab II dipaparkan beberapa teori yang mendukung penelitian ini, yakni teori-teori yang membahas tentang media permainan *Label It in Time* dan kosakata bahasa Jerman. Selain itu, kesimpulan dari teori yang telah dikemukakan, dirangkum dalam kerangka berpikir.

3. Bab III (Metodologi Penelitian)

Bab III berisi metode penelitian, yaitu penelitian *Quasi Eksperimental*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Design*. Dalam desain ini subjek penelitian terdiri dari dua kelas yang terdiri satu kelas eksperimen. Dalam bab ini terdapat tiga sub bab, yakni desain penelitian, tempat dan waktu, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian dan hipotesis statistik.

4. Bab IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian)

Dalam bab ini dijelaskan tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data. Selanjutnya, hasil penelitian data tersebut dijelaskan secara detail untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab I.

5. Bab V (Kesimpulan dan Saran)

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang dipaparkan berdasarkan hasil penelitian.