BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia, yaitu di lembaga-lembaga atau institusi-institusi pendidikan seperti SMA, SMK, MA dan perguruan tinggi. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, siswa dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis

Selain keempat keterampilan di atas, terdapat hal lain yang berperan dalam pembelajaran bahasa Jerman, yaitu penguasaan kosakata. Jika siswa tidak memiliki penguasaan kosakata yang baik, maka diduga siswa akan menemukan kesulitan dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis dalam bahasa Jerman, sebaliknya apabila siswa dapat menguasai kosakata dengan baik, maka keempat keterampilan tersebut dapat dikuasai dengan baik pula.

Pada kenyataannya, siswa banyak menemukan kesulitan pada pembelajaran kosakata. Berdasarkan pengalaman penulis ketika melakukan kegiatan PPL (Program Pengalaman Lapangan) di SMA PGII 2 Bandung, siswa banyak mengalami kesulitan saat menghafal kosakata, karena banyak kosakata baru yang ditemui pada setiap pertemuan. Di samping itu, waktu belajar di kelas yang relatif singkat juga dapat menjadi penyebab siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata.

Faktor lain yang diduga menjadi penghambat dalam pembelajaran kosakata adalah proses pembelajaran yang monoton yang masih berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar bahasa asing. Oleh karena itu, dalam pembelajaran kosakata bahasa asing dibutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran berupa permainan dapat digunakan agar kosakata yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini diasumsikan akan menghasilkan suasana belajar mengajar yang lebih menyenangkan dan lebih santai sehingga siswa pun akan lebih termotivasi untuk belajar bahasa Jerman.

Salah satu media yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman adalah permainan komputer cari kata (*Wortsuche*). Media ini berupa permainan komputer yang melatih siswa untuk mencari kosakata yang tersembunyi dalam suatu kumpulan huruf acak. Melalui media permainan ini diharapkan agar siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran dan akan lebih mudah mengingat kosakata yang telah diberikan. Guru dapat menggunakan media ini dengan memanfaatkan laboratorium komputer di sekolah, dengan demikian kemungkinan siswa tidak akan merasa bosan dengan suasana belajar yang biasanya hanya menggunakan ruangan kelas saja.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan media permainan komputer cari kata (*Wortsuche*) dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah banyaknya kosakata baru pada setiap pertemuan menyebabkan siswa kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jerman?
2. Apakah waktu pertemuan yang relatif singkat menjadi faktor penghambat siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah proses pembelajaran yang monoton tanpa penggunaan media pembelajaran menyebabkan rendahnya ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Jerman, terutama pada materi pembelajaran kosakata?
4. Apakah media permainan komputer cari kata (*Wortsuche*) dapat memberikan pengaruh positif bagi siswa dalam mempelajari atau meningat kosakata bahasa Jerman?

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan, maka ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi hanya pada penggunaan media permainan komputer cari kata (*Wortsuche)* sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Adapun kosakata yang dibahas dalam penelitian ini adalah nomina dengan tema *Gegenstände in der Schule* dan *Gegenstände im Haus* pada semester genap kelas X SMA PGII 2 Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata siswa sebelum penerapan media permainan komputer cari kata (*Wortsuche*)?
2. Bagaimana penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media permainan komputer cari kata (*Wortsuche*)?
3. Bagaimana efektivitas penerapan media permainan komputer cari kata (*Wortsuche*) dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum penerapan media permainan komputer cari kata (*Wortsuche*).
2. Mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media permainan komputer cari kata (*Wortsuche*).
3. Mengetahui efektivitas media permainan komputer cari kata (*Wortsuche*) dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan dalam bidang ilmu kebahasaan dengan memanfaatkan teknologi.

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif lain yang dipergunakan untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman di kelas maupun secara mandiri.