

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di beberapa SMA di Indonesia. Selain keterampilan berbahasa yaitu (*Hörfertigkeit*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*) dan menulis (*Schreibfertigkeit*), perbendaharaan kata atau kosakata dalam berbahasa asing tidak kalah pentingnya untuk diperhatikan.

Kosakata merupakan perbendaharaan kata dalam suatu bahasa. Dalam kehidupan berbahasa, kosakata mempunyai peran yang sangat penting, baik berbahasa sebagai proses berpikir maupun sebagai media interaksi dalam hidup bermasyarakat. Kosakata dapat dikatakan sebagai alat pokok yang harus dimiliki seseorang ketika berbahasa, sebab kosakata berfungsi untuk mengutarakan maksud, baik secara lisan maupun tulisan.

Bagi pemula yang belajar bahasa asing khususnya bahasa Jerman, kosakata yang dimiliki belum sebanyak jumlah kosakata bahasa sehari-hari atau bahasa ibu yang digunakan. Selain itu, ketika dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, media yang digunakan belum sepenuhnya membantu siswa dalam memahami kosakata. Lingkungan di tempat siswa berada juga tidak sepenuhnya mendukung untuk dapat berbahasa asing khususnya bahasa Jerman, apalagi bahasa asing yang diwajibkan di sekolah hanya bahasa Inggris. Bahasa Jerman hanya dijadikan muatan lokal atau lintas minat.

Berbeda dengan bahasa Indonesia, setiap kata benda dalam bahasa Jerman mempunyai artikel atau kata sandang, sehingga selain dapat mengetahui arti dari setiap kata, para pembelajar bahasa Jerman juga dituntut untuk hafal artikel dari setiap kata benda. Secara umum artikel dalam bahasa Jerman dibedakan menjadi satuan (*Singular*) dan jamak (*Pural*). Artikel *Singular* terdiri dari *der* untuk menunjukkan sebuah benda yang disebut *maskulin*, sebagai contoh *der Mann*. Artikel *die* untuk menunjukkan sebuah benda yang disebut *feminim*, sebagai contoh *die Frau*. Artikel *das* untuk menunjukkan

sebuah benda yang disebut *neutral*, sebagai contoh *das Kind*. Selanjutnya artikel *Plural* yang semua kata bendanya mempunyai artikel *die*, sebagai contoh *die Männer*. Semua itu harus dihafalkan para pembelajar bahasa Jerman karena setiap kata benda mempunyai artikel yang berbeda. Hal ini lah yang membuat para siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan menghafal semua kosakata beserta artikelnnya. Ketika dihadapkan dengan sebuah soal yang menuntut penguasaan kosakata, seringkali para siswa terjebak dalam menjawabnya, misalnya ketika menjawab artikel dari kata *Neffe*, terkadang terjebak dengan menjawab *die Neffe*, padahal seharusnya *der Neffe*.

Untuk menghindari dan meminimalisir kesalahan-kesalahan yang terjadi, mau tidak mau siswa harus belajar. Belajar suatu bahasa dapat dilakukan dengan berbagai variasi. Dapat dilakukan dengan menggunakan buku, musik, film dan media lainnya yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Belajar merupakan proses perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu dan menjadikan seseorang agar dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Belajar melibatkan perubahan afektif, kognitif dan psikomotor yang terjadi dalam diri seseorang. Perubahan tersebut sifatnya ke arah positif yang dapat menjadikan diri seseorang berguna baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungan. Dalam proses belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, kematangan, motivasi dan minat. Sedangkan faktor eksternal erat kaitannya dengan faktor sosial atau lingkungan individu itu sendiri, meliputi keadaan keluarga, masyarakat, guru dan alat peraga yang digunakan di sekolah. Ketika pembelajaran dilaksanakan di sekolah, selain minat dan bakat dalam diri siswa, guru dan alat peraga yang digunakan ikut andil dalam keberhasilan pembelajaran. Metode atau media pembelajaran yang digunakan haruslah bersifat memberikan kesan, sehingga siswa baik secara sadar maupun tidak dapat mengembangkan kemampuannya selama proses belajar. Penerapan media permainan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kegembiraan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan merupakan aspek yang terdapat dalam sebuah permainan. Semua aspek tersebut diperlukan agar apa yang baru saja diterima dapat diingat untuk jangka waktu yang

panjang. Media permainan kartu dapat menjadi salah satu alternatif untuk diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Media kartu memuat gambar yang sebenarnya merupakan media visual yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan para pemain dalam menggunakannya.

Seperti yang telah dipaparkan di atas, siswa mengalami kesulitan dikarenakan media maupun metode pembelajaran yang ada belum sepenuhnya mendukung untuk dapat berbahasa Jerman. Oleh karena itu diperlukan metode maupun media pembelajaran agar kosakata bahasa Jerman yang sudah dimiliki tetap dapat diingat dan dapat ditingkatkan jumlahnya. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya suatu media permainan yang tepat sehingga dapat membuat siswa terlatih dan menambah penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan mudah serta menyenangkan sehingga membuat pembelajar semangat dalam mempelajari bahasa Jerman dan juga mendapat kepercayaan diri untuk meningkatkan kosakata bahasa Jerman. Permainan kartu Jenius merupakan salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata pembelajar dan merupakan metode langsung (*direct method*), yang mengajarkan pembelajar secara langsung gambar benda dalam bahasa asing. Media ini merupakan permainan edukatif yang bentuk permainannya dibuat dan dirancang untuk memberikan pengalaman edukasi kepada para pemainnya. Permainan kartu Jenius ini juga dapat diartikan sebagai sebuah langkah yang dilakukan, baik secara sadar maupun tidak untuk memperoleh muatan edukatif yang dapat merangsang kemampuan berpikir. Kartu Jenius merupakan produk super metodologis dan sebenarnya dapat digunakan untuk menguasai dua bahasa sekaligus. Media permainan ini memadukan dua hal, yaitu belajar sambil bermain. Setiap kartu dalam permainan ini memuat gambar dan kata. Para pemain dituntut untuk menerjemahkan dan menyesuaikan gambar dengan kata yang diminta. Antara satu kartu dan kartu lainnya saling berhubungan satu sama lain, sehingga menuntut kecerdasan para pemain dalam memainkannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis ingin meneliti apakah penggunaan permainan kartu Jenius efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Jerman siswa SMA. Untuk itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan

judul *Efektivitas Permainan Kartu Jenius untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*.

B. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas masalah yang diteliti, peneliti perlu merumuskan masalah penelitian yang akan dilakukan. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan permainan kartu Jenius?
2. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah menggunakan permainan kartu Jenius?
3. Apakah penggunaan permainan kartu Jenius efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data atau informasi tentang kemampuan penguasaan kosakata dan mempunyai tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan media permainan kartu Jenius.
2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan bahasa Jerman siswa sesudah menggunakan media permainan kartu Jenius.
3. Untuk mengetahui keefektifan permainan kartu Jenius untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat digunakan dan dipelajari oleh pengajar dalam mengajarkan bahasa Jerman, khususnya bagi mahasiswa yang akan mengajar di sekolah. Dalam hal ini manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Penulis

Penulis dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan melakukan penelitian, metode memahami kosakata dengan benar, memperdalam penguasaan kosakata dan mengetahui keefektifan permainan kartu Jenius terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan penguasaan dan pemahaman kosakata bahasa Jerman melalui media permainan kartu Jenius. Selain itu siswa menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran bahasa Jerman.

3. Bagi Guru

Penggunaan permainan kartu Jenius dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran bahasa Jerman di sekolah. Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi bagi para guru dan calon guru dalam menerapkan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran bahasa Jerman.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian mengenai urutan penulisan setiap bab dan bagiannya, mulai dari bab I hingga bab V

Bab I berisi bagian awal skripsi yang meliputi:

1. Latar Belakang Penelitian
2. Rumusan Masalah Penelitian
3. Tujuan Penelitian
4. Manfaat Penelitian
5. Struktur Organisasi Skripsi

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka/landasan teoretis. Bagian ini memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian dan memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung dan menguraikan suatu masalah yang akan diteliti. Bab ini terdiri atas:

1. Teori kosakata
2. Teori media permainan
3. Kerangka berpikir
4. Hipotesis penelitian

Bab III bersifat prosedural, yaitu bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagian peneliti merancang alur penelitiannya. Bab ini terdiri atas:

1. Desain penelitian
2. Partisipan
3. Populasi dan sampel
4. Instrumen penelitian
5. Prosedur penelitian
6. Analisis data

Bab IV berisi (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan yang diteliti, dan (2) pembahasan tentang temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Bab ini terdiri atas:

1. Deskripsi data
2. Uji persyaratan analisis
3. Deskripsi pelaksanaan pembelajaran
4. Pembahasan penelitian

Bab V berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut. Bab ini terdiri atas:

1. Simpulan
2. Implikasi
3. Rekomendasi