

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Kosakata memiliki peranan penting dalam berkomunikasi. Komunikasi menjadi terganggu apabila penguasaan kosakata seseorang rendah. Dengan demikian dalam berkomunikasi diperlukan pemahaman dan pengetahuan kosakata yang baik dan benar, agar tujuan dari komunikasi dapat tercapai.

Pembelajaran bahasa tidak terlepas dari penguasaan kosakata. Kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang akan lebih baik apabila pengetahuan kosakata mencukupi. Contohnya dalam pembelajaran bahasa Jerman. Seseorang tidak akan mampu menguasai bahasa Jerman dengan baik jika pengetahuan kosakata yang dimiliki masih terbatas. Oleh karena itu, penguasaan kosakata yang baik dibutuhkan seseorang agar terampil berbahasa.

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang kini sudah banyak dipelajari oleh masyarakat dari berbagai negara, misalnya masyarakat di negara Indonesia. Dilihat dari fungsinya, bahasa Jerman mampu menjembatani antara negara Indonesia dengan negara Jerman dan beberapa negara lainnya yang menggunakan bahasa Jerman, baik dibidang ekonomi, politik, sosial budaya, pendidikan dan lain-lain. Oleh sebab itu, penguasaan berbahasa Jerman sekiranya menjadi kebutuhan SDM (Sumber Daya Manusia) Indonesia untuk memperluas peranannya di dunia Internasional.

Dalam mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa asing, seorang pelajar dituntut untuk memahami empat keterampilan, yaitu *Hörverstehen* (keterampilan menyimak), *Sprechfertigkeit* (keterampilan berbicara), *Leseverstehen* (keterampilan membaca), dan *Schreibfertigkeit* (keterampilan menulis). Untuk mempelajari bahasa Jerman, keempat keterampilan tersebut tidak boleh diabaikan karena saling berhubungan satu sama lain. Semua keterampilan tersebut harus dikuasai oleh pengajar ataupun pembelajar bahasa Jerman secara terpadu agar tujuan pembelajaran bahasa Jerman dapat tercapai, yaitu peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik.

Pada umumnya, proses pembelajaran merupakan aktivitas pengkondisian, artinya pembelajaran terjadi apabila guru menyampaikan materi kepada siswa baik di dalam atau di luar kelas dengan batasan waktu tertentu. Bagi para pembelajar, mempelajari bahasa Jerman itu sulit. Kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif, adalah salah satu faktor penyebabnya. Oleh sebab itu pembelajar kurang aktif dan kurang berminat untuk mempelajari bahasa Jerman. Untuk mempelajari bahasa Jerman, hal yang paling pokok adalah penguasaan kosakata.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu hal penting dalam mempelajari bahasa Jerman. Oleh sebab itu, pembelajar dituntut untuk menggunakan strategi atau media pembelajaran yang mendukung dalam meningkatkan penguasaan kosakata agar mendapatkan suatu proses pembelajaran yang optimal, yaitu pembelajar dapat mempelajari kosakata bahasa Jerman dengan maksimal.

Perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu faktor utama berkembangnya bahasa Jerman. Tersedia berbagai macam media pembelajaran yang memfasilitasi pembelajar untuk belajar mandiri. Akses ke layanan internet kini sudah tidak sulit dan terbatas pada penggunaan komputer atau laptop, akan tetapi dapat pula diakses melalui perangkat *mobile* atau telepon pintar (*smart phone*). Dalam perangkat berbasis *mobile* seperti *smartphone* dan Tablet yang bersistem operasi iOS, atau *Android*, terdapat di dalamnya beragam aplikasi-aplikasi edukatif diberbagai aspek, misalnya hitungan, tebak-tebakan, pembelajaran bahasa dan lain-lain. Salah satunya, aplikasi tersebut menawarkan materi pembelajaran kosakata bahasa Jerman yang dikemas secara menarik. Oleh karena itu, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan aplikasi *game* edukatif bahasa Jerman online pada *android*, yaitu *game android* “*Lern Deutsch-die Stadt der Wörter*”.

Anak-anak maupun orang dewasa senang dan suka bermain *game*. Permainan memiliki fungsi sensorik dan motorik. Pada saat pengguna bermain *game*, secara tidak sadar mereka melatih kemampuan sensorik dan motoriknya. Pembelajar yang menggunakan *game* edukatif ini sebagai alternatif terhadap

penguasaan kosakata, juga dapat melatih fungsi sensorik dan motoriknya. Selain itu, *game* memiliki waktu yang fleksibel untuk digunakan.

Pembelajaran di kelas terkadang kurang memenuhi tujuan yang diharapkan karena terbatasnya waktu dan tempat. Maka dari itu dibutuhkan proses pembelajaran di luar kelas, baik melalui kegiatan membaca buku atau teks bacaan, mendengarkan musik, nonton film, bermain *game* atau yang semacamnya yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa itu sendiri. Untuk kegiatan pembelajaran di luar kelas, pembelajar dapat menentukan waktunya sendiri. Dengan kata lain pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dimana saja, dengan cara apa saja. Akan tetapi tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai.

Banyaknya media yang dapat digunakan untuk mempelajari sebuah bahasa, menginspirasi peneliti terdahulu untuk meneliti hal tersebut. Misalnya Deby (2014) menganalisis tentang efektivitas penggunaan media *game* berbasis *flash* dalam meningkatkan kosakata bahasa Jerman, adapun yang lainnya seperti Rizky (2015) menganalisis materi pembelajaran kosakata bahasa Jerman dalam aplikasi berbasis *mobile Bible Jerman*. Berdasarkan hal tersebut, peneliti juga tertarik untuk meneliti tema serupa yaitu menganalisis materi pembelajaran kosakata yang terdapat di dalam sebuah *game* dengan judul penelitian “Kosakata Bahasa Jerman dalam *Game Android “Lern Deutsch-die Stadt der Wörter”*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana teknis penggunaan aplikasi *game “Lern Deutsch-die Stadt der Wörter”*?
2. Materi pembelajaran kosakata apa saja yang terdapat dalam aplikasi *game “Lern Deutsch-die Stadt der Wörter”*?
3. Apa saja kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *game “Lern Deutsch-die Stadt der Wörter”*?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggambarkan materi pembelajaran kosakata yang terdapat dalam aplikasi *game* “*Lern Deutsch-die Stadt der Wörter*” versi 1.4.6.

### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan teknis penggunaan aplikasi *game* “*Lern Deutsch-die Stadt der Wörter*”
2. Mendeskripsikan materi pembelajaran kosakata yang terdapat dalam aplikasi *game* “*Lern Deutsch-die Stadt der Wörter*”
3. Mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *game* “*Lern Deutsch-die Stadt der Wörter*”

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada pembelajar bahasa Jerman mengenai adanya alternatif atau media pembelajaran yang lain untuk mendukung pembelajaran bahasa Jerman

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat tentunya bagi penulis dan bagi berbagai pihak yang terlibat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Bagi Siswa**

Menarik minat siswa dalam belajar bahasa Jerman dan memberikan kemudahan serta dapat dipelajari secara mandiri. Selain itu hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jerman siswa dengan suasana pembelajaran yang baru dan lebih menyenangkan dengan alternatif lain.

#### **b. Bagi Pengajar**

Dewi Haryati, 2017

KOSAKATA BAHASA JERMAN DALAM GAME ANDROID “LERN DEUTSCH-DIE STADT DER WÖRTER”  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menjadi referensi untuk mendukung penyampaian materi ajar serta sebagai media alternatif untuk menyampaikan bahan ajar.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman peneliti dalam bidang penulisan karya ilmiah serta peneliti dapat mengaplikasikan teori yang sudah di peroleh. Selain itu juga, dapat menambah pengetahuan peneliti sehingga peneliti terbuka pola pikirnya terhadap penggunaan media permainan (*game online*).

## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

### **Pada Bab I Pendahuluan**

Bab ini dipaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

### **Pada Bab II Kajian Pustaka**

Bab ini dijelaskan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, kerangka berpikir dan hipotesis.

### **Pada Bab III Metode Penelitian**

Bab ini diuraikan mengenai metode yang akan digunakan serta olah data dari sumber data yaitu permainan yang di teliti dalam penelitian.

### **Pada Bab IV Temuan dan Pembahasan**

Bab ini berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya.

### **Pada Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**

Bab ini penulis mencakup tentang tafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian. Rekomendasi untuk memaparkan hasil penelitian dikaitkan dengan minat penelitian berikutnya berupa saran yang

Dewi Haryati, 2017

KOSAKATA BAHASA JERMAN DALAM GAME ANDROID "LERN DEUTSCH-DIE STADT DER WÖRTER"

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

ditujukan kepada penulis selanjutnya. Implikasi berupa penjelasan mengenai pengguna hasil penelitian yang bersangkutan.