

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penguasaan bahasa asing saat ini telah menjadi tuntutan bagi manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi terjadi tidak hanya dengan penutur bahasa yang sama tetapi terjadi pula dengan penutur bahasa dari negara lain. Oleh karena itu, penting adanya agar seseorang mempelajari bahasa asing sebagai bahasa kedua.

Dalam mempelajari bahasa seseorang dilatih untuk dapat menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu menulis, berbicara, membaca dan mendengar. Empat keterampilan berbahasa tersebut merupakan hal yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran bahasa Jerman yang dikenal dengan *Schreibfertigkeit* untuk keterampilan menulis, *Sprechfertigkeit* untuk keterampilan berbicara, *Leseverstehen* untuk keterampilan membaca dan *Hörverstehen* keterampilan mendengar.

Akan tetapi, dalam prakteknya untuk menguasai empat keterampilan berbahasa tersebut pembelajar mengalami banyak kendala. Hal tersebut bersumber dari beberapa faktor, seperti kurangnya pembendaharaan kosakata bahasa Jerman, kepercayaan diri yang rendah, rendahnya minat pembelajar dan proses pembelajaran di kelas yang kurang menarik bagi pembelajar.

Kosakata merupakan pembelajaran materi dasar yang harus dikuasai dengan baik pembelajar bahasa Jerman pada tingkat pemula. Kosakata akan

membantu seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pengetahuan kosakata yang meluas dapat meningkatkan potensi berbahasa pembelajar.

Berdasarkan pengalaman mengajar dalam Program Pengalaman Lapangan (PPL) serta diskusi bersama pengajar mata pelajaran bahasa Jerman dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik belum sesuai dengan yang diharapkan.

Beragamnya kosakata yang dimiliki bahasa Jerman membuat pembelajar kesulitan dalam menghafal kata yang baru dikenal dan menguasai nomina beserta kata sandang atau *Artikel* yang telah dipelajari. Sehingga tidak sedikit pembelajar yang kehilangan minat dan motivasi dalam pembelajaran bahasa Jerman. Penguasaan terhadap *Artikel* pada setiap nomina singular bahasa Jerman penting bagi pembelajar pada tingkat pemula karena setiap nomina singular dalam bahasa Jerman diikuti oleh *Artikel* (kata sandang) sebagai penanda gender (*Genus*) yakni *der* dimiliki oleh nomina jenis maskulin, *die* dimiliki oleh nomina jenis feminim dan *das* dimiliki oleh nomina jenis netral. Tidak hanya dalam bentuk singular, bahasa Jerman juga memiliki nomina dalam bentuk plural dan *Artikel* bagi seluruh nomina plural adalah *die*. Berikut adalah contoh nomina beserta kata sandangnya (*Artikel*):

1a. *Der Lehrer*.

1b. Guru laki-laki (diikuti *Artikel der*).

2a. *Die Lehrerin*.

2b. Guru perempuan (diikuti *Artikel die*).

3a. *Das Buch*.

3b. Buku (diikuti *Artikel das*).

4a. *Die Bücher*.

4b. Buku-buku (diikuti *Artikel die*).

Oleh karena pembelajar dalam hal ini adalah siswa di SMA, strategi dalam proses pembelajaran perlu dikemas sedemikian rupa agar menarik dan memotivasi pembelajar. Dengan demikian dapat meningkatkan keaktifan pembelajar dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mempermudah untuk mengingat kosakata yang telah dipelajari.

Telah dilakukan beberapa penelitian, baik berupa metode, teknik, model ataupun media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan penelitian sebelumnya, Kamsenna (2013) memaparkan bahwa pembelajar akan lebih mudah menerima dan menghafal materi yang disampaikan dengan menggunakan media permainan sebagai media pembelajaran dan dapat membuat pembelajar menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung, karena permainan dapat menimbulkan rasa senang pada pemainnya.

Interaktive Arbeitsblätter merupakan lembar kerja interaktif yang menuntut adanya kerjasama dalam bentuk *Partner-* atau *Gruppenarbeit* untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Pass auf* merupakan salah satu permainan yang didalamnya menggunakan *Interaktive Arbeitsblätter* dan ingin di ujicobakan dalam penelitian ini. *Pass auf* termasuk kedalam jenis permainan *Memory*.

Penelitian mengenai penguasaan kosakata juga pernah dilakukan oleh Rahimah pada tahun 2011 dengan judul “Efektivitas Permainan *Match Card* Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X

SMKN 3 Bandung” yang membuktikan bahwa permainan *match card*, mempermudah pembelajar dalam mengingat kosakata yang ada dalam buku pelajaran dan materi yang telah disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Permainan *Match Card* merupakan salah satu *Memory Game* yang melibatkan daya ingat pembelajar terhadap pembelajaran kosakata. Dengan mencari kartu bergambar yang sesuai dengan kartu bertuliskan kosakatanya, secara tidak disadari bahwa pembelajar sedang belajar menghafal kosakata.

Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Fitriyanti (2010) yang menyimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan mencocokkan kartu bergambar dapat meningkatkan penguasaan dan pemahaman pembelajar terhadap kosakata bahasa Jerman.

Berdasarkan hasil dari kedua penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan efektif dan lebih menarik dalam pembelajaran kosakata. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan *Interaktive Arbeitsblätter* jenis *Pass auf* dalam meningkatkan kemampuan pembelajar dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut permasalahan–permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman pembelajar pada tingkat pemula?

2. Faktor-faktor apakah yang mempengaruhi kesulitan pembelajar dalam mengingat *Artikel* (kata sandang) dalam setiap kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah memori atau ingatan pembelajar mengenai nomina beserta *Artikel* yang telah dipelajari berlangsung lama?
4. Seberapa besar motivasi pembelajar dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman?
5. Sudahkah pendidik menemukan solusi alternatif untuk mengatasi kesulitan pembelajar dalam mengingat *Artikel* dalam setiap kosakata bahasa Jerman?
6. Apakah media permainan dapat meningkatkan minat dan motivasi pembelajar dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman?
7. Apakah pembelajar mengenal dan pernah menggunakan *Interaktive Arbeitsblätter* jenis *Pass auf* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman di sekolah?
8. Bagaimana pengaruh *Interaktive Arbeitsblätter* jenis *Pass auf* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan dan penyusunan penelitian ini lebih terfokus pada satu permasalahan, mengingat keterbatasan waktu serta kemampuan yang dimiliki penulis, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media *Interaktive Arbeitsblätter* jenis *Pass auf* sebagai salah satu solusi alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Sedangkan pembelajaran kosakata dalam penelitian ini hanya dibatasi dalam pembelajaran kosakata nomina dalam bahasa

Jerman dan disesuaikan dengan materi bahasa Jerman yang diajarkan pada tingkat kemampuan A1.

D. Rumusan Masalah

Masalah umum yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah media *Interaktive Arbeitsblätter* jenis *Pass auf* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa, untuk memperjelas maka dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengingat kosakata bahasa Jerman pembelajar sebelum menggunakan *Interaktive Arbeitsblätter* jenis *Pass auf*?
2. Bagaimana kemampuan mengingat kosakata bahasa Jerman pembelajar sesudah menggunakan *Interaktive Arbeitsblätter* jenis *Pass auf*?
3. Apakah penggunaan *Interaktive Arbeitsblätter* jenis *Pass auf* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman pembelajar?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman pembelajar sebelum menggunakan *Interaktive Arbeitsblätter* jenis *Pass auf*.
2. Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman pembelajar sesudah menggunakan *Interaktive Arbeitsblätter* jenis *Pass auf*.

3. Untuk mengetahui apakah *Interaktive Arbeitsblätter* jenis *Pass auf* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman pembelajar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi lebih bagi perkembangan ilmu pendidikan dalam penggunaan media pembelajaran dan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan. Secara praktis dapat bermanfaat bagi:

1. Sekolah

Sebagai alat evaluasi bagi para pengajar untuk memperbaiki praktik-praktik dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

2. Pembelajar

Menjadikan pembelajar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hubungan sosial dan hasil belajar.

3. Pendidik

Memberikan informasi dan referensi media pembelajaran alternatif khususnya dalam pembelajaran kosakata bagi para pendidik bahasa Jerman.