

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan semakin berkembangnya hubungan antarbangsa dalam berbagai aspek kehidupan, tuntutan untuk bisa berkomunikasi dan saling memahami bahasa masing-masing pun semakin tinggi. Oleh karena itu, wajar jika dari hari ke hari kebutuhan akan para ahli bahasa asing semakin meningkat. Ada beberapa bahasa yang menjadi bahasa komunikasi internasional. Selain bahasa Inggris, bahasa Jerman juga mulai mendapatkan tempat sebagai bahasa internasional di lingkup Eropa. Hal ini dapat dilihat, bahwa bahasa Jerman juga menjadi bahasa nasional di negara-negara seperti Swiss, Austria, Luxemburg, Belgia, Liechtenstein dan sebagian daerah di Italia Utara. Oleh karena itu, sangat masuk akal jika bahasa Jerman menjadi bahasa kedua terpenting di Eropa, bahkan dunia.

Di Indonesia, bahasa Jerman juga merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Sekolah Menengah Atas. Dalam mempelajari bahasa Jerman maupun bahasa asing lainnya ada empat keterampilan yang harus dikuasai siswa yaitu, keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu faktor yang menunjang empat keterampilan bahasa ini yakni penguasaan kosakata. Semakin banyak seseorang menguasai kosakata maka akan semakin baik pula keterampilan seseorang dalam berbahasa.

Kendala yang biasa dijumpai dalam mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa asing yaitu sulitnya membentuk kalimat sederhana yang disebabkan oleh sedikitnya penguasaan kosakata. Sering dijumpai di lapangan seseorang yang mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jerman mengalami kesulitan dalam berbahasa baik dalam menyimak, berbicara, membaca maupun menulis karena sedikitnya kosakata yang dikuasai. Hal ini tentunya dapat menghambat seseorang dalam menguasai bahasa asing khususnya bahasa Jerman.

Banyak faktor yang menyebabkan kurangnya penguasaan kosakata siswa diantaranya yaitu faktor lupa, kurangnya minat pada mata pelajaran bahasa Jerman dan tidak adanya motivasi dalam diri siswa untuk rajin belajar. Selain faktor-faktor yang telah disebutkan terdapat faktor lain yang sangat mempengaruhi penguasaan kosakata siswa yaitu pada saat pembelajaran pengajar menggunakan metode yang kurang bervariasi dan tidak efektif. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran dan membuat siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar peserta didik diharuskan untuk ikut andil dan aktif agar kosakata yang telah dipelajari tidak mudah lupa dan dapat menguasai empat keterampilan bahasa Jerman dengan baik. Untuk itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, yaitu pembelajaran yang tidak berpusat pada pengajar saja melainkan peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang tidak berpusat kepada pengajar yaitu pembelajaran dalam bentuk permainan *Buchstabendiktat*.

Dalam permainan *Buchstabendiktat* suasana belajar dan interaksi yang menyenangkan membuat siswa tidak mudah bosan untuk belajar. Hal ini dapat

menambah minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran bahasa Jerman terutama dalam menguasai kosakata karena aktivitas dalam permainan ini lebih banyak berpusat pada peserta didik sedangkan pengajar hanya berperan sebagai pembimbing dan penyampai informasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis berpendapat bahwa dalam mempelajari kosakata akan lebih efektif apabila menggunakan media permainan. Oleh sebab itu, penulis merasa tertarik untuk mencoba meneliti keefektifan penggunaan media permainan *Buchstabendiktat* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman yang terangkum dalam judul “**Efektivitas Media Permainan Buchstabendiktat dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Apakah peserta didik dapat mengingat kosakata yang telah diberikan oleh guru?
2. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah metode pengajaran yang kurang menarik dapat mempengaruhi penguasaan kosakata peserta didik?
4. Apakah pembelajaran melalui permainan dapat mempermudah peserta didik dalam menguasai kosakata?

5. Apakah penggunaan media permainan *Buchstabendiktat* efektif dalam membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik?

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan ini tidak terlalu meluas maka penelitian ini difokuskan pada efektivitas media permainan *Buchstabendiktat* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Pembelajaran kosakata dalam penelitian ini hanya terbatas pada pembelajaran nomina dalam bahasa Jerman di kelas XI Sekolah Menengah Atas dengan tema *Familie*.

D. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik sebelum menggunakan media permainan *Buchstabendiktat*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik setelah menggunakan media permainan *Buchstabendiktat*?
3. Apakah penggunaan media permainan *Buchstabendiktat* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik sebelum menggunakan media permainan *Buchstabendiktat*.
2. Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik sesudah menggunakan media permainan *Buchstabendiktat*.
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan media permainan *Buchstabendiktat* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi banyak pihak. Secara teoritis media permainan *Buchstabendiktat* dalam pembelajaran kosakata dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Hal ini dikarenakan media permainan *Buchstabendiktat* dapat membuat siswa merasa tertantang dan aktif dalam pembelajaran kosakata, sehingga dapat membantu mengatasi masalah dalam mempelajari kosakata dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan terhadap media permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman guna meningkatkan penguasaan kosakata.

2. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami kosakata bahasa Jerman. Selain itu, media permainan juga membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Guru, penelitian ini dapat menginformasikan bahwa media permainan *Buchstabendiktat* dapat dijadikan salah satu alternatif yang menarik agar pembelajaran lebih inovatif.

