

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengajaran bahasa secara umum bertujuan agar pembelajar dapat menggunakan bahasa yang dipelajari untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Untuk dapat berkomunikasi tersebut diperlukan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa penguasaan keempat keterampilan bahasa tersebut memerlukan bekal pengetahuan yang cukup seperti tata bahasa dan kosakata.

Penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa asing sangat diperlukan, karena diduga semakin seseorang menguasai kosakata, maka semakin lancar juga keterampilan berbahasanya. Berdasarkan hasil pengamatan ketika penulis melakukan kegiatan PPL di SMKN 3 Bandung, terdapat berbagai kesulitan yang dihadapi pembelajar bahasa Jerman ketika mereka mempelajari kosakata. Kesulitan-kesulitan tersebut di antaranya dalam menghafal nomina atau kata benda. Salah satu penyebabnya adalah karena kata benda dalam bahasa Jerman selalu diikuti oleh *Artikel* (kata sandang) yang berbeda. *Artikel der* untuk maskulin, *Artikel die* untuk feminim dan *Artikel das* untuk netral.

Selain itu pembelajar sering kesulitan dalam menghafalkan kosakata yang baru. Para pengajar atau guru pun harus mempunyai strategi untuk membuat para pembelajar mampu mengingat kosakata yang baru dengan teknik pembelajaran yang menarik. Ada berbagai macam teknik pembelajaran yang dapat digunakan

sesuai dengan tujuan pembelajaran, antara lain adalah teknik permainan tebak kata. Teknik permainan tebak kata ini diasumsikan memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata pembelajar.

Biasanya dalam proses belajar mengajar, para pembelajar atau dalam konteks ini dikatakan siswa sering merasa bosan atau jenuh dalam belajar bahasa Jerman dan cenderung para siswa inginnya terus bermain daripada belajar. Masa-masa sekolah adalah masa dimana para siswa ingin mencari jati diri mereka dengan cara mereka ingin selalu terlihat di antara teman-temannya. Daya kreativitas dan daya imajinasi mereka pun sedang tinggi-tingginya. Ada beberapa ekstrakurikuler yang menampung kemampuan mereka, tapi itu saja tidak cukup. Terkadang para siswa ingin kemampuan mereka digunakan juga dalam pembelajaran, contohnya ke dalam bahasa.

Kreativitas para siswa dalam menunjang teknik pembelajaran bahasa Jerman seperti seni peran dan seni musik. Lebih jauh ada satu kreativitas siswa yang membuat peneliti tertarik untuk mengetahuinya, yaitu seni gerak tubuh atau pantomim. Melalui gerak tubuh mereka berkata-kata dan menyampaikan suatu makna kepada orang yang melihatnya. Orang-orang disekitarnya pun jadi merasa tahu apa yang hendak dikatakan oleh pelaku pantomim. Teknik permainan pantomim dapat dilakukan oleh seorang atau beberapa orang tergantung dari apa yang ingin mereka hendak menyampaikan suatu makna kepada orang-orang yang melihat mereka.

Dari sinilah peneliti mempunyai sebuah ide untuk membuat teknik pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan pantomim, selain agar

membuat belajar bahasa Jerman menjadi lebih menarik, hal ini juga akan membantu daya kreativitas para siswa yang tinggi. Dengan demikian hal ini diduga akan meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Dari latar belakang inilah penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **“Efektivitas Teknik Permainan Pantomim dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”**. Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan 3 Bandung dengan subjek penelitian kelas X. Pembelajar bahasa Jerman yang dapat dikategorikan baru mengenal bahasa Jerman, sehingga diharapkan mereka terbiasa menerapkan teknik permainan pantomim ini dalam pembelajaran kosakata selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis akan mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penguasaan siswa dalam pembelajaran dan pemahaman kosakata bahasa Jerman?
2. Faktor apakah yang dapat mempengaruhi kesulitan siswa dalam pembelajaran dan pemahaman kosakata?
3. Bagaimana cara untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman?
4. Apakah siswa dapat mengingat dengan cepat kosakata yang telah diberikan guru di sekolah?

5. Apakah penggunaan teknik pembelajaran yang menarik, efektif digunakan dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa?
6. Apakah penggunaan teknik permainan Pantomim dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman efektif?

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan penulis, maka penelitian ini dibatasi pada kosakata verba dengan efektivitas penggunaan teknik permainan Pantomim dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum menggunakan teknik permainan Pantomim?
2. Bagaimanakah penguasaan kosakata bahasa Jerman setelah menggunakan teknik permainan pantomim?
3. Apakah penggunaan teknik permainan Pantomim efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata verba bahasa Jerman siswa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum digunakan teknik permainan Pantomim.
2. Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata siswa sesudah digunakan teknik permainan pantomim.
3. Untuk mengetahui Apakah penggunaan teknik permainan Pantomim efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Untuk Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat kreativitas, dan semangat siswa dalam belajar bahasa Jerman. Dengan demikian dalam pembelajaran siswa tidak akan mengalami kebosanan, selain itu siswa dapat mengenal kosakata yang baru dan tidak selalu menggunakan kamus.

2. Untuk Pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pengajar dalam proses pembelajaran di sekolah, terutama untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

3. Untuk Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan untuk memberikan ruang lebih luas lagi dalam penelitian selanjutnya.