

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mempelajari bahasa asing bukan merupakan minat semua orang atau semua siswa, namun dewasa ini kemampuan berbahasa asing menjadi salah satu keterampilan penting yang sebaiknya dimiliki oleh setiap orang. Bahasa Jerman menjadi salah satu bahasa asing yang diajarkan dan dijadikan salah satu mata pelajaran pilihan di Sekolah Menengah Atas. Selain itu, banyak lembaga kursus bahasa asing yang bukan hanya menawarkan pembelajaran bahasa Inggris namun juga bahasa asing lain termasuk bahasa Jerman. Mempelajari bahasa asing umumnya menjadi tantangan tersendiri bagi seorang pelajar. Pelajar bahasa asing sering menghadapi berbagai kesulitan selama proses pembelajaran. Terdapat berbagai macam hal yang diduga dapat menyebabkan pelajar kesulitan dalam mempelajari sebuah bahasa. Perbedaan struktur kebahasaan antara bahasa yang dipelajari dan bahasa ibu menjadi salah satu hambatan dalam mempelajari bahasa asing. Pelajar bahasa asing umumnya merasa kesulitan dalam merangkai sebuah kalimat baik secara lisan maupun tulisan. Memilih kata yang tepat dan sesuai dengan konteks bahasan adalah salah satu kendala dalam penggunaan bahasa. Baik ketika menyimak, membaca, berbicara maupun menulis, pemilihan kata yang tepat dan sesuai sering menjadi hambatan, hal tersebut dikarenakan kurangnya perbendaharaan kata yang dimiliki oleh pelajar. Lancar tidaknya suatu percakapan dalam bahasa asing salah satunya ditentukan oleh penguasaan kosakata, karena apabila penguasaan kosakata seseorang baik, maka ia dapat memilih kata yang tepat dan sesuai konteks.

Kosakata adalah perbendaharaan kata yang merupakan aspek terkecil dari suatu bahasa. Kosakata tidak bisa terpisahkan atau terlepas dari segala aspek bahasa. Penguasaan kosakata berpengaruh terhadap keempat keterampilan berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Peningkatan penguasaan kosakata dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dikuasai akan memudahkan pelajar dalam menguasai keempat keterampilan berbahasa. Adapun kesulitan sekait penguasaan kotakata juga dapat

memengaruhi kemampuan siswa dalam berbahasa asing, dalam hal ini bahasa Jerman. Kosakata dalam bahasa Jerman dibagi menjadi beberapa jenis, dan setiap jenis memiliki peran dan ciri khas masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan seorang guru mata pelajaran bahasa Jerman di salah satu Sekolah Menengah Atas, diketahui bahwa kesulitan yang sama juga dialami oleh siswa dalam mempelajari bahasa Jerman. Hal tersebut terlihat dari perolehan hasil belajar siswa yang rata-rata nilainya hanya sedikit berada di atas KKM, sehingga kemampuan penguasaan kosakata siswa belum bisa dikatakan baik. Siswa masih terkendala dalam menghafal *Artikel* nomina. Kesulitan tersebut dialami oleh hampir semua siswa yang baru pertama kali mempelajari bahasa Jerman, bahkan siswa yang sudah memiliki pengalaman mempelajari bahasa Jerman terkadang masih mengalami kesulitan tersebut.

Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mengatasi persoalan sekait kurangnya penguasaan kosakata siswa adalah melalui penerapan media pembelajaran. Media pendukung pembelajaran tidak harus selalu berupa gambar atau video yang ditayangkan melalui proyektor. Pengajar juga bisa menggunakan lembar kerja atau media lain yang divariasikan agar lebih menarik. Permainan juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan yang dipergunakan bisa berupa permainan edukatif yang saat ini sudah banyak tersedia atau dapat pula menggunakan permainan umum yang dimodifikasi agar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Salah satu media permainan yang sudah cukup umum digunakan dalam pembelajaran adalah permainan kartu. Terdapat banyak buku dan situs internet yang menyediakan berbagai macam contoh jenis permainan kartu, salah satunya adalah permainan kartu *Schwarzer Peter*.

Permainan kartu *Schwarzer Peter* ini memiliki cara bermain yang cukup mudah dan dapat digunakan dalam berbagai macam materi pembelajaran. Cara bermain *Schwarzer Peter* secara umum yaitu mencocokkan setiap pasang kartu yang sesuai, biasanya melalui warna, angka, atau gambar yang sama. Kartu yang sudah berpasangan kemudian ditaruh di hadapan pemain. Selanjutnya setiap pemain saling bertukar kartu dengan mengambil satu buah kartu secara acak dari pemain di sebelahnya, dan kembali mencocokkan kartu. Permainan berakhir ketika seluruh

kartu sudah berpasangan, pemain yang memiliki kartu *Schwarzer Peter* di akhir permainan dinyatakan kalah dan pemain dengan jumlah kartu berpasangan terbanyak dinyatakan menang. Pada pembelajaran kosakata siswa harus mencocokkan kartu yang berisikan kata dalam bahasa Jerman dengan kartu yang memiliki gambar yang sesuai dengan kata tersebut, kemudian membacakan serta menyebutkan arti kata tersebut dengan benar sebelum menaruhnya.

Permainan kartu yang serupa pernah diujicobakan oleh Ramadhania (2015) dalam penelitiannya tentang penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini dinilai efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang. Beberapa jenis permainan kartu lainnya pernah diujicobakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, yaitu permainan kartu *Im Dreierpack* oleh Juliani (2014) dan permainan kartu pintar oleh Ariestantya (2015). Hasil kedua penelitian menunjukkan bahwa kedua permainan kartu tersebut efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan kedua penelitian sebelumnya yaitu dari bahasa sasaran penelitian dan jenis permainan kartu yang digunakan.

Berdasarkan latar belakang di atas, akan dilakukan penelitian mengenai penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan judul **“Efektivitas Media Permainan *Schwarzer Peter* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yang ingin diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata siswa sebelum penerapan media permainan *Schwarzer Peter*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media permainan *Schwarzer Peter*?
3. Apakah terdapat perbedaan dalam penguasaan kosakata siswa antara sebelum dan setelah penerapan media permainan *Schwarzer Peter*?
4. Apakah media permainan *Schwarzer Peter* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan umum yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan permainan *Schwarzer Peter* dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penguasaan kosakata siswa sebelum penerapan media permainan *Schwarzer Peter*.
2. Penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media permainan *Schwarzer Peter*.
3. Perbedaan dalam penguasaan kosakata siswa antara sebelum dan setelah penerapan media permainan *Schwarzer Peter*.
4. Efektivitas media permainan *Schwarzer Peter* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat yang diberikan mencakup manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis untuk menambah pengetahuan bagi pembaca mengenai ragam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Jerman, yaitu dengan menggunakan permainan *Schwarzer Peter*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa yang selanjutnya diharapkan dapat pula membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Jerman siswa, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jerman. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu referensi sekait penggunaan media dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam pembelajaran kosakata agar proses pembelajaran

menjadi lebih menarik, kreatif, inovatif, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I (PENDAHULUAN)

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

2. BAB II (KAJIAN PUSTAKA)

Pada bab ini akan dijelaskan beberapa konsep dan teori yang dianggap relevan dengan penelitian ini, yaitu mengenai media pembelajaran, permainan dalam pembelajaran, permainan *Schwarzer Peter*, dan kosakata dalam bahasa Jerman.

3. BAB III (METODOLOGI PENELITIAN)

Bab ini berisi penjelasan mengenai metode penelitian, meliputi desain penelitian, waktu dan tempat, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian hingga pengolahan data.

4. BAB IV (TEMUAN DAN PEMBAHASAN)

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil penelitian beserta pengolahan data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini.

5. BAB V (SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI)

Pada bab ini diuraikan simpulan dari hasil pembahasan temuan penelitian serta saran berdasarkan hasil penelitian.