

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam pembelajaran bahasa, kosakata merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikuasai. Aspek ini yang akan mendukung siswa untuk berkomunikasi baik dalam bahasa ibu maupun bahasa asing dipelajarinya. Untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, hal yang harus diperhatikan adalah penguasaan kosakata yang akan diaplikasikan dalam kegiatan berbahasa.

Terdapat banyak bahasa asing yang dipelajari di sekolah, salah satunya adalah bahasa Jerman. Pembelajaran bahasa Jerman dipelajari di Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMAN 16 Bandung, terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari bahasa Jerman, salah satunya adalah penguasaan kosakata. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata dikarenakan banyaknya jenis kata (*Wortarten*), seperti nomina, verba, pronomina, preposisi dan adjektiva.

Salah satu jenis kata yang dipelajari dalam bahasa Jerman adalah nomina. Nomina merupakan salah satu jenis kata yang menyatakan atau merujuk bentuk suatu benda. Nomina digunakan untuk penamaan orang, binatang, tumbuhan, tempat, material atau sesuatu yang abstrak. Dalam bahasa Jerman, setiap nomina memiliki artikel. Terdapat tiga artikel dalam bahasa Jerman yaitu maskulin yang ditandai dengan “*der*”, feminin yang ditandai dengan “*die*” dan netral yang ditandai dengan “*das*”. Dalam penggunaannya, nomina juga mengalami perubahan bentuk plural dan semua bentuk plural harus berartikel “*die*”. Banyaknya nomina beserta artikel yang perlu dikuasai menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menguasai nomina.

Faktor penyebab terjadinya kesulitan sekait penguasaan kosakata di SMA 16 Bandung ini salah satunya adalah kemampuan menghafal dan mengingat siswa yang beragam. Tidak semua siswa mampu menghafal dan mengingat

adjektiva dengan mudah. Selain itu, siswa hanya memiliki waktu belajar yang minim, karena pembelajaran bahasa Jerman merupakan mata pelajaran lintas minat yang dilakukan satu kali seminggu. Waktu yang terbatas ini yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi tidak maksimal. Faktor lainnya adalah motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jerman. Seleksi masuk ke kelas lintas minat tidak hanya berdasarkan minat siswa akan bahasa Jerman, tapi juga berdasarkan nilai. Siswa yang memiliki nilai tinggi dalam bahasa Jerman meskipun minatnya kurang akan dimasukkan ke dalam kelas lintas minat bahasa Jerman, sehingga minat dan motivasi siswa di kelas dalam pembelajaran bahasa Jerman pun menjadi minim.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam penguasaan nomina. Salah satunya dengan menggunakan permainan dalam proses pembelajaran. Permainan dapat memudahkan siswa dalam menerima informasi. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih santai dan menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi dan dapat berkompetisi atau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Terdapat beberapa media permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa khususnya bahasa Jerman, salah satunya adalah permainan *Schnipp Schnapp*. Permainan ini mengedepankan kecepatan mengingat, berpikir dan merespon yang akan mengasah daya ingat siswa dalam menghafal adjektiva bahasa Jerman. Pada dasarnya permainan *Schnipp Schnapp* ini adalah permainan menemukan pasangan dari dua kartu. Permainan *Schnipp-schnapp* dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata yang sudah dimodifikasi. Kartu yang satu berisi gambar dan yang lainnya berisi nomina pada gambar tersebut. Hal ini membantu siswa untuk menghafal lebih banyak kosakata termasuk nomina. Permainan ini juga dibantu dengan tampilan visual yang membuat siswa lebih mudah mengingat dan menghafalnya.

Penelitian sekait penerapan permainan *Schnipp Schnapp* atau permainan kartu dalam pembelajaran pernah dilakukan Nurhasanah (2013) dengan judul *Efektivitas Permainan Kartu Uno dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*.

Dalam penelitiannya tersebut Nurhasanah menyimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata benda dengan menggunakan permainan kartu, selain itu permainan kartu dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Penelitian dalam bidang pembelajaran nomina juga pernah dilakukan Setiawati (2016) dengan judul *Efektivitas Media Permainan Dobble untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Benda Bahasa Jerman*. Setiawati menyimpulkan bahwa media permainan *Dobble* efektif dalam meningkatkan penguasaan nomina. Hal ini membuktikan bahwa permainan kartu dapat dipelajari dalam pembelajaran kosakata dan pembelajaran nomina dapat diajarkan melalui media permainan.

Kedua penelitian terdahulu yang dipaparkan di atas memiliki perbedaan dan persamaan terhadap penilaian penelitian yang dilakukan. Persamaan kedua penelitian tersebut yaitu dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah permainan yang digunakan dalam meningkatkan kosakata bahasa Jerman.

Oleh karena itu berdasarkan penjelasan latar belakang dan penelitian terdahulu, maka akan dilakukan penelitian untuk menguji efektivitas penerapan media permainan *Schnipp Schnapp* dalam pembelajaran adjektiva bahasa Jerman dengan judul **“Penerapan Media Permainan *Schnipp Schnapp* dalam Pembelajaran Nomina.”**

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penguasaan nomina siswa sebelum penerapan permainan *Schnipp Schnapp*?
2. Bagaimana penguasaan nomina siswa sesudah penerapan permainan *Schnipp Schnapp*?
3. Bagaimana perbedaan penguasaan nomina siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan *Schnipp Schnapp* dalam pembelajaran nomina.

4. Apakah penerapan permainan *Schnipp Schnapp* efektif dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui :

1. Penguasaan nomina siswa sebelum penerapan permainan *Schnipp Schnapp*.
2. Penguasaan nomina siswa sesudah penerapan permainan *Schnipp Schnapp*.
3. Perbedaan penguasaan nomina siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan *Schnipp Schnapp* dalam pembelajaran nomina.
4. Efektivitas penerapan permainan *Schnipp Schnapp* dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca dan dapat memperkaya teori atau konsep sekait pembelajaran dan penguasaan nomina.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pembelajaran nomina dengan menggunakan media permainan *Schnipp Schnapp*. Penelitian ini juga diharapkan menjadi salah satu alternatif untuk dapat memfasilitasi pembelajar dalam mempelajari materi bahasa Jerman.

E. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari 5 bab. Bab I adalah Pendahuluan. Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Dilanjutkan dengan Bab II yaitu Kajian Pustaka. Pada bab II ini dipaparkan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Teori-teori yang berkaitan dalam penelitian ini di antaranya mengenai kosakata, nomina serta permainan *Schnipp Schnapp* yang meliputi; pengertian, bentuk dan fungsi.

Bab III berisi Metode Penelitian. Pada bab ini dijelaskan mengenai metode yang akan digunakan dalam penelitian ini dan cara mengolah data yang diperoleh dari tes. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Control Group Pretest-Posttest Design*, yaitu rancangan penelitian yang melibatkan dua kelompok, dalam hal ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji statistik dalam penelitian ini mencakup uji normalitas dan uji homogenitas data, serta uji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan Uji-t.

Bab IV berisi temuan dan bahasan. Pada bab ini diuraikan mengenai analisis data yang telah diperoleh dari hasil penelitian. Bab terakhir, yaitu Bab V berisi simpulan dan saran. Pada bab ini dikemukakan mengenai simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian.