

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan tiang kokoh dalam hidup seseorang dan salah satu elemen penting dalam mempersiapkan manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan harus dikelola secara baik dalam kualitas maupun kuantitas. Secara umum, tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi di dalam diri siswa. Dengan pertumbuhan kecerdasan dan potensi diri, setiap anak bisa memiliki ilmu pengetahuan, kreativitas, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang baik, mandiri, dan menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab. Hal tersebut dapat dilihat dari pembelajaran di kelas dan antusiasnya siswa dalam belajar. Salah satu contoh adalah belajar berbahasa.

Bahasa merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki manusia untuk manusia dalam berkomunikasi. Masing-masing negara memiliki bahasa yang berbeda. Dengan adanya perbedaan bahasa di setiap negara, siswa dapat termotivasi untuk belajar bahasa asing. Di Indonesia terdapat beberapa mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari di sekolah, yaitu bahasa Jerman, bahasa Inggris, bahasa Arab dan bahasa Jepang. Bahasa Jerman adalah salah satu mata pelajaran yang akan diteliti oleh peneliti.

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang mulai dipelajari di Sekolah Menengah Atas (SMA). Berbeda dengan bahasa Indonesia, setiap kata benda dalam bahasa Jerman memiliki artikel atau kata sandang, sehingga selain dapat mengetahui arti dari setiap kata para pembelajar bahasa Jerman juga dituntut untuk hafal artikel dari setiap kata. Secara umum artikel dalam kata benda bahasa jerman terdiri 2 bentuk, yaitu *Singular* dan *Plural*. Bentuk *Singular* (satuan) terdiri atas 3 bentuk, yaitu *der* (untuk menunjukkan kata benda „maskulin“), *die* (untuk menunjukkan kata benda „feminim“), dan *das* (untuk menunjukkan kata benda *neutal*). Dalam bentuk *Plural* (jamak) hanya terdiri dari 1 bentuk, yaitu *die-plural* yang kata bendanya mengalami perubahan jamaknya, sebagai contoh kelompok kata benda yang mengalami perubahan jamaknya mendapat akhiran „-er“ (*das Kind* menjadi *die Kind-er*). Selain itu perbendaharaan kata dalam bahasa

Jerman tidak kalah pentingnya untuk di perhatikan dalam mendengar (*Hörfertigkeit*), berbicara (*Sprachfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*), dan menulis (*Schreibfertigkeit*). Kumpulan kosakata merupakan kumpulan kata berbahasa yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan dan perasaan baik sebagai pembicara, penulis, pembaca, maupun sebagai pendengar. Dalam bahasa Jerman, kosakata sendiri merupakan bagian dari suatu bahasa.

Kosakata merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa maupun pengembangan kemampuan siswa dalam menguasai suatu bahasa. Kualitas seseorang dapat dilihat dari keterampilan berbahasanya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, dapat menunjukkan kualitas berbahasa siswa. Bagi pemula pembelajar bahasa asing, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan kosakata dikarenakan bahasa Jerman adalah mata pelajaran muatan lokal yang ada di sekolah. Oleh karena itu, media sangat dibutuhkan dalam belajar bahasa Jerman.

Berdasarkan pengamatan penulis di sekolah menengah atas di SMAN 7 Cirebon menunjukkan bahwa siswa kelas X dalam pelajaran bahasa Jerman mengalami kesulitan. Terutama dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Adapun faktor yang mempengaruhi siswa dalam menguasai kosakata, yaitu penggunaan media yang kurang bervariasi dalam pembelajaran, kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Jerman dan jam pelajaran bahasa Jerman di sekolah yang kurang.

Dalam proses pembelajaran dapat diterapkan sebuah media, di antaranya adalah media permainan. Dalam penelitian ini, media yang digunakan peneliti adalah permainan "*Jumping Pirates*". Menurut penulis, media ini dapat digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Selain itu, media permainan "*Jumping Pirates*" ini juga dapat menjadi salah satu media alternatif dalam pembelajaran kosakata agar lebih menarik dalam proses pembelajaran. Dengan media ini diharapkan siswa lebih aktif belajar di kelas dan lebih tertarik belajar bahasa Jerman.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul „ **Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Jumping Pirate* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Belajar Bahasa Jerman**“.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat di rumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan *Kosakata* bahasa Jerman sebelum menggunakan media permainan "*Jumping Pirate*"?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan *Kosakata* bahasa Jerman setelah menggunakan media permainan "*Jumping Pirate*"?
3. Apakah ada perbedaan yang dialami siswa sebelum dan setelah menggunakan permainan "*Jumping Pirate*"?
4. Apakah media permainan "*Jumping Pirate*" efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan *Kosakata* siswa dalam belajar bahasa Jerman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan media baru yang dapat digunakan dalam belajar bahasa Jerman yang lebih menarik.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam meningkatkan penguasaan *Kosakata* sebelum menggunakan media "*Jumping Pirate*".
- b. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam meningkatkan penguasaan *Kosakata* sesudah menggunakan media "*Jumping Pirate*".
- c. Untuk mengetahui adanya perbedaan yang dialami siswa sebelum dan setelah menggunakan permainan "*Jumping Pirate*"
- d. Untuk mengetahui efektivitas media permainan "*Jumping Pirate*" dalam meningkatkan kemampuan penguasaan *Kosakata* Bahasa Jerman.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan dipelajari oleh pengajar dalam mengajarkan bahasa Jerman, khususnya bagi mahasiswa yang akan mengajar di sekolah. Dalam hal ini manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Sebagai bahan referensi dalam proses belajar bahasa Jerman khususnya dalam belajar meningkatkan penguasaan kosakata.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pembelajar Bahasa Jerman

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat dan kemampuan berbahasa Jerman, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

- b. Bagi Pengajar Bahasa Jerman

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah media belajar baru dalam berbahasa maupun belajar lainnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I – PENDAHULUAN

Bab I merupakan awal dari penelitian, di dalamnya terdiri atas Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II – LANDASAN TEORITIS

Bab II merupakan isi dari Landasan Teoretis, yang terdiri atas Landasan Teoretis Penguasaan kosakata Bahasa Jerman, Landasan Teoretis Media Pembelajaran, Kerangka Berfikir dan Hipotesis.

BAB III – METODE PENELITIAN

Dalam Bab III ini berisi penjelasan metode penelitian dan prosedural penelitian yang akan digunakan peneliti dalam pengambilan data. Dalam bab ini juga di jelaskan tentang instrumen yang akan di gunakan peneliti.

BAB IV – HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab IV ini berisi penjelasan hasil akhir dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan.

Indri Monika, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *JUMPING PIRATE* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA BELAJAR BAHASA JERMAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB V – KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab V merupakan bab yang berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian yang di lakukan dan rekomendasi untuk menjadi bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.