

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari oleh siswa pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam pembelajaran bahasa Jerman, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan tersebut adalah menyimak (*hören*), berbicara (*sprechen*), membaca (*lesen*), serta menulis (*schreiben*). Salah satu faktor yang berperan dalam menguasai empat keterampilan tersebut adalah kosakata.

Semakin banyak kosakata yang dikuasai oleh siswa, maka siswa akan semakin mudah memahami pembicaraan atau tulisan, serta semakin mudah untuk mengemukakan isi pikiran baik lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di SMA diharapkan siswa memiliki penguasaan kosakata yang baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Jerman di SMA, siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata. Salah satunya adalah kesulitan dalam menghafal kosakata. Kecenderungan penggunaan kamus dan *smartphone* pada proses pembelajaran di kelas diduga menjadi penyebab timbulnya persoalan ini. Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif karena siswa tidak dapat menguasai kosakata baru yang didapat dari proses pembelajaran di kelas. Salah satu dampak dari kurangnya penguasaan kosakata yaitu siswa akan kesulitan untuk menguasai empat keterampilan berbahasa.

Siswa dapat memiliki penguasaan kosakata yang baik dengan jalan melatih kosakata yang telah dipelajari, selain itu dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam berlatih kosakata. Salah satunya adalah dengan menerapkan media permainan dalam pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini diterapkan media permainan *5 Sekunden*. Permainan *5 Sekunden* adalah permainan kartu yang dimainkan dengan cara menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu dalam waktu 5 detik. Dengan demikian, media permainan ini menuntut siswa agar dapat berpikir dengan cepat. Penggunaan media permainan

Esti Dwi Lestari, 2019

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN 5 SEKUNDEN DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

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

ini tidak hanya membuat proses pembelajaran bahasa Jerman menjadi lebih menarik, tapi juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu dengan tema serupa, di antaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fauzi (2017) dengan judul Efektivitas Permainan Kartu Jenius untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa. Nilai rata-rata siswa sebelum perlakuan adalah 67,3 dan nilai rata-rata siswa setelah perlakuan adalah 83. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah diterapkan permainan kartu jenius. Adapun penelitian lainnya yaitu Efektivitas Teknik Permainan *Index Card Match* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman oleh Maizana (2016). Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata siswa sebelum perlakuan adalah 61,94 dan nilai rata-rata siswa setelah perlakuan adalah 80,44. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Teknik Permainan *Index Card Match* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Kedua hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media permainan kartu memberikan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran kosakata. Perbedaan dari penelitian ini dengan kedua penelitian di atas yaitu pada penelitian ini tidak digunakan permainan Kartu Jenius ataupun permainan *Index Card Match*, melainkan permainan *5 Sekunden* dalam pembelajaran kosakata. Adapun penelitian mengenai pembelajaran kosakata ini diberi judul **“Penerapan Media Permainan 5 Sekunden dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan permainan *5 Sekunden*?
2. Bagaimanakah penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah penerapan permainan *5 Sekunden*?
3. Apakah terdapat perbedaan dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa antara sebelum dan sesudah penerapan permainan *5 Sekunden*?

4. Apakah penerapan permainan *5 Sekunden* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meneliti penggunaan media permainan *5 Sekunden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan permainan *5 Sekunden*.
2. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah penerapan permainan *5 Sekunden*.
3. Perbedaan dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa antara sebelum dan sesudah penerapan permainan *5 Sekunden*.
4. Efektivitas permainan *5 Sekunden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibedakan ke dalam manfaat teoretis dan praktis. Adapun manfaat tersebut adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi bagi pembaca terkait penerapan permainan *5 Sekunden* dalam proses pembelajaran dan membuka wawasan untuk memberikan ruang yang lebih luas lagi dalam penelitian terkait penguasaan kosakata.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pengajar dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di sekolah, terutama dalam pembelajaran kosakata.

E. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I (Pendahuluan)

Pada bab ini diuraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II (Kajian pustaka)

Pada bab ini dipaparkan teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. Teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini di antaranya mengenai media pembelajaran, permainan dalam pembelajaran, permainan *5 Sekunden*, serta mengenai kosakata.

BAB III (Metodologi Penelitian)

Pada bab ini dijelaskan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini dan cara mengolah data dari tes yang merupakan instrumen dalam penelitian ini. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan satu kelas penelitian tanpa kelas pembanding. Adapun data penelitian diolah dengan cara mengumpulkan hasil *pretest* dan *posttest*. Sekait uji statistik dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data serta uji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan SPSS V 24.

BAB IV (Analisis data dan Pembahasan)

Pada bab ini diuraikan analisis data yang telah diperoleh dari hasil penelitian berupa penerapan permainan *5 Sekunden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

BAB V (Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi)

Pada bab ini dipaparkan simpulan, implementasi dan rekomendasi berdasarkan hasil analisis penelitian.