

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Belajar bahasa merupakan salah satu hal penting dalam kegiatan pembelajaran, karena bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi manusia. Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*hören*), berbicara (*sprechen*), membaca (*lesen*), dan menulis (*schreiben*). Dari keterampilan bahasa tersebut, keterampilan berbicara (*sprechen*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dikuasai oleh siswa. Pada kenyataannya siswa selalu mempunyai kendala saat berbicara, karena kosakata yang dikuasai oleh siswa tidak cukup menunjang untuk mengungkapkan gagasan dan ide terhadap tema yang diberikan.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu faktor yang mendukung dalam keterampilan berbahasa. Kurangnya penguasaan kosakata dapat menjadi kendala yang besar karena menghambat siswa dalam menguasai keempat keterampilan bahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Seperti bahasa Indonesia maupun bahasa asing lainnya, kosakata dalam bahasa Jerman memiliki beberapa kelas kata, diantaranya adalah nomina, verba, dan adjektiva. Berbeda dengan bahasa Indonesia, nomina dalam bahasa Jerman memiliki sedikit kekhasan, yaitu terdapat Artikel pada setiap nomina dalam bahasa Jerman. Artikel tersebut tidak hanya satu jenis, tetapi terdapat tiga jenis Artikel dalam bahasa Jerman, yaitu maskulin yang ditandai dengan “*der*”, feminim yang ditandai dengan “*die*”, dan netral yang ditandai dengan “*das*”. Dalam penggunaannya nomina dalam bahasa Jerman selalu mengalami perubahan pada bentuk plural dan semua yang berbentuk plural harus berartikel “*die*”. Dalam bahasa Jerman di samping verba, nomina merupakan kelas kata terpenting (Bußmann, 1990).

Sebelum melakukan penelitian telah dilakukan pra penelitian di SMA Pasundan 1 Bandung. Menurut guru bahasa Jerman yang telah diwawancarai disana, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Jerman. Hal tersebut disebabkan karena luasnya cakupan kosakata yang harus dikuasai dan kurangnya waktu pembelajaran di dalam kelas sehingga tidak mudah bagi siswa untuk menguasai kosakata.

Kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa menuntut guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru harus memikirkan cara agar siswa dapat menguasai kosakata bahasa Jerman dengan mudah, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan membiasakan siswa untuk lebih berperan aktif di dalam kelas akan menunjang penguasaan kosakata yang lebih optimal dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Salah satu media yang diduga dapat digunakan dalam mempelajari dan melatih kosakata adalah permainan *Wer hat den Ball?*. Media permainan ini memadukan dua hal, yaitu belajar sambil bermain. Media yang digunakan dalam permainan ini adalah bola. Permainan *Wer hat den Ball?* merupakan suatu permainan melempar bola dan seseorang yang melempar bola berhak mengajukan pertanyaan yang wajib dijawab oleh orang yang mendapatkan bola. Permainan ini juga dapat dijadikan sebuah langkah yang dilakukan untuk dapat merangsang kemampuan berpikir.

Wer hat den Ball? memiliki banyak peranan dalam proses pembelajaran diantaranya, siswa menjadi aktif sehingga tidak hanya berdiam diri duduk di kursi, mampu mengetahui kosakata dan artikel suatu benda, dapat bertanya dan menjawab kepada teman, dan juga dapat mengungkapkan kalimat secara sederhana dan menyenangkan. Penggunaan permainan ini tidak sulit dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka penerapan media permainan *Wer hat den Ball?* dalam pembelajaran bahasa Jerman akan digunakan dalam penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
2. Faktor apa saja yang menyebabkan siswa kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah menggunakan media permainan dalam pembelajaran berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
4. Apakah media permainan *Wer hat den Ball?* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
5. Apakah media permainan *Wer hat den Ball?* dapat mempermudah siswa untuk menguasai artikel suatu benda?
6. Apakah media permainan *Wer hat den Ball?* Dapat melatih kemampuan berbicara siswa?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan terarah, mengingat keterbatasan waktu serta kemampuan peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media permainan *Wer hat den Ball?* untuk meningkatkan penguasaan nomina dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan media permainan *Wer hat den Ball?*
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan media permainan *Wer hat den Ball?*
3. Apakah penerapan media permainan *Wer hat den Ball?* efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Jerman?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data atau informasi tentang kemampuan penguasaan kosakata dan mempunyai tujuan, yaitu untuk mengetahui:

1. Mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan media permainan *Wer hat den Ball?*.
2. Mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan media permainan *Wer hat den Ball?*.
3. Efektivitas media permainan *Wer hat den Ball?* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, yaitu:

1. Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman melakukan penelitian dan menambah wawasan dan pengetahuan tentang masalah yang diteliti, khususnya mengenai peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman melalui penerapan media permainan *Wer hat den Ball?*.

2. Siswa

Penelitian ini dapat memberikan motivasi dan wawasan untuk siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata dengan menggunakan media permainan *Wer hat den Ball?*.

3. Guru Sekolah

Menambah pengetahuan mengenai penerapan media permainan *Wer hat den Ball?* sebagai masukan untuk melakukan inovasi pembelajaran.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. BAB I (Pendahuluan)

Pada BAB pertama berisi pendahuluan dengan tujuh sub bab yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Struktur Organisasi Skripsi.

2. BAB II (Landasan Teoretis)

Pada BAB kedua berisi kajian teori yang mendukung penelitian, yaitu teori- teori menurut para ahli mengenai hakikat media pembelajaran, kosakata, serta permainan *Wer hat den Ball?*.

3. BAB III (Metode Penelitian)

Pada BAB ketiga berisi metode penelitian, partisipan, populasi, sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik penelitian, serta analisis data.

4. BAB IV (Temuan dan Pembahasan)

Pada BAB keempat berisi uraian temuan penelitian dan pembahasan mengenai penelitian yang telah dilakukan.

5. BAB V (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi)

Pada BAB kelima ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi, dan rekomendasi.