

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Teknologi komunikasi kini tengah berkembang pesat. Hal ini menjadikan jarak bukan lagi hambatan untuk mendapatkan informasi dari berbagai negara di dunia. Oleh sebab itu sangatlah penting untuk menguasai bahasa asing selain bahasa Inggris. Salah satunya adalah bahasa Jerman. Banyak sekali informasi ilmu pengetahuan di bidang teknik, ilmu-ilmu murni, ekonomi, sosial, psikologi, seni dan budaya yang bersumber dari buku-buku berbahasa Jerman.

Kini bahasa Jerman menjadi salah satu bahasa asing kedua setelah bahasa Inggris yang diajarkan di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah (MA). Materi yang diajarkan dalam jenjang ini merupakan materi bahasa Jerman untuk tingkat pemula. Sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2017 bahasa Jerman di Indonesia, siswa diarahkan untuk dapat berkomunikasi secara lisan dan tulis dengan baik dan benar dalam bahasa Jerman. Siswa dituntut aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam memahami sejumlah bacaan serta mempraktikkan unsur-unsur kebahasaan bahasa Jerman untuk dapat berkomunikasi secara lisan dan tulis menggunakan bahasa Jerman tingkat A1 yang mengacu kepada *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen (GER) für Sprachen*/Kesepakatan Uni Eropa untuk jenjang kompetensi bahasa. Tema dan bahasan yang dipelajari siswa pun seputar bahasa Jerman dasar yang digunakan sehari-hari dan lingkungan sekitar siswa seperti pengenalan diri, lingkungan sekolah, rumah, keluarga, dan lain-lain. Pembelajaran kosakata dan tata bahasa juga masih tingkat dasar dan dipelajari secara terstruktur di kelas.

Salah satu tujuan kurikulum bahasa Jerman di Indonesia adalah siswa dapat menguasai keterampilan dasar berbahasa (keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis) bahasa Jerman. Penguasaan aspek tata bahasa dan kosakata bahasa Jerman merupakan dasar yang kuat untuk meningkatkan keempat keterampilan berbahasa. Namun dalam pelaksanaannya, siswa banyak mengalami kesulitan, khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Kosakata adalah kumpulan kata yang dimiliki suatu bahasa atau dapat juga diartikan kata-kata yang dimiliki seseorang. Kosakata dalam bahasa Jerman terdiri dari 10 jenis kata yaitu, *Nomen*, *Artikel*, *Adjektiv*, *Pronomen*, *Numerale*, *Verb*, *Adverb*, *Präposition*, *Konjunktion*, dan *Interjektion*. Semua jenis kata tersebut memiliki fungsinya masing-masing dalam kalimat. Oleh sebab itu penguasaan kosakata sangat penting bagi siswa agar dapat membentuk kalimat dalam mengungkapkan ide, gagasan, maksud dan tujuan.

Penguasaan kosakata terdiri dari penguasaan reseptif, penguasaan produktif. Penguasaan reseptif berarti siswa dapat menerima informasi dari teks tulis dan teks yang diperdengarkan. Hal ini diperoleh siswa melalui kegiatan menyimak dan membaca. Penguasaan produktif yaitu penguasaan kosakata secara lisan dan tulis. Penguasaan produktif meliputi kemampuan berbicara dan menulis. Penguasaan produktif secara tulis kedudukannya sangat penting, sebab penguasaan kosakata seseorang dapat dikatakan belum sempurna apabila tidak dapat menulis kata dengan benar.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melakukan PPL (Program Pengalaman Lapangan) di SMA Negeri 23 Bandung dari bulan Februari hingga Mei 2018, penulis menemukan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Penulis juga melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran bahasa Jerman di sekolah tersebut. Beliau mengemukakan bahwa rata-rata siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jerman di kelas, terutama dalam mengungkapkan ide dan gagasan baik secara lisan maupun tulis yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata bahasa Jerman. Saat melaksanakan PPL penulis menemukan bahwa masih terdapat kesalahan yang dilakukan siswa dalam penulisan kata bahasa Jerman, misalnya dalam menulis sebuah kata terdapat huruf yang kurang atau huruf yang tertukar. Tentu saja hal ini dapat mengubah arti kata tersebut.

Dalam kamus Langenscheidt (2009, hlm. 83) *das Alphabet* atau ‘Alfabet’ bahasa Jerman terdiri dari 26 huruf, termasuk 5 huruf vokal (**a, e, i, o, u**) dan sisanya huruf konsonan. Terdapat huruf tambahan dalam bahasa Jerman yaitu *Umlaute* *ä, ö, dan ü* serta huruf *ß* – yang dikenal sebagai *scharfe S* atau ‘S tajam’.

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z	Ä	Ö	Ü	ß

Gambar 1.1 *Deutsches Alphabet*

Penulis sering kali menemukan kesalahan dalam penulisan huruf *ü, ä, ö*, yang dituliskan tanpa menggunakan umlaut (tanda baca, berupa titik dua di atas huruf vokal). Siswa juga sering kali mengalami kekeliruan dalam menuliskan kata-kata yang mengandung “-ei-” dan “-eu-”, yang pelafalannya dalam bahasa Indonesia berbeda dengan bahasa Jerman. Salah satu contohnya adalah dalam penulisan kata “*heißen*” yang sering kali ditulis “*haisen*”.

Nomen atau ‘kata benda’ dalam bahasa Jerman memiliki artikel atau kata sandang yang menunjuk ke *genus* tiap benda. *Artikel* tersebut terdiri dari *der* untuk maskulin, *die* untuk feminin dan *das* untuk netral. Siswa harus mengetahui artikel dari setiap kata benda dalam bahasa Jerman. Hal ini menjadi kesulitan tersendiri bagi siswa, sebab sering kali siswa melakukan kesalahan dalam menuliskan artikel benda. Kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa ini diduga karena beberapa faktor. Salah satunya adalah daya ingat siswa yang berbeda-beda. Siswa dituntut untuk menghafal banyak kata, arti kata dan kata benda beserta artikelnya, namun pada kenyataannya tidak semua siswa mampu menguasai semua kata yang diajarkan oleh guru dengan baik.

Kegiatan pembelajaran kosakata di dalam kelas juga sulit dilakukan. Salah satu penyebabnya adalah waktu belajar siswa di kelas terbatas. Hal ini membuat

guru hanya dapat memberikan pembelajaran kosakata yang hanya sedikit bahkan kurang. Selain keterbatasan waktu belajar siswa di kelas, siswa tidak mengulang kembali materi yang telah mereka pelajari. Oleh sebab itu pengetahuan kosakata siswa tidak akan bertambah. Faktor lainnya adalah minat siswa dalam mempelajari bahasa Jerman masih kurang. Hal ini diduga karena metode ataupun media pembelajaran yang digunakan belum mampu meningkatkan minat belajar siswa. Oleh sebab itu diperlukan metode ataupun media pembelajaran yang menyenangkan untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, siswa membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam pembelajaran kosakata. Media pembelajaran yang digunakan mestinya menyenangkan dan menarik agar dapat memotivasi siswa. Banyak media yang dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan. Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencari kesenangan. Permainan akan bersifat positif apabila diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dan akan tercipta suasana bermain sambil belajar untuk melatih kosakata yang dimiliki ataupun menambah kosakata dengan cara yang menyenangkan. Salah satu permainan yang dapat melatih penguasaan kosakata siswa adalah permainan *Spelling Bee*.

Dalam situs www.spellingbee.com, yang merupakan website resmi *Spelling Bee*, kata *Spelling Bee* berasal dari kata bahasa Inggris *spell* yang artinya ‘mengeja’ dan kata *bee* sering kali digunakan untuk menggambarkan berkumpulnya orang-orang untuk suatu tujuan tertentu atau mengadakan kompetisi tertentu. Kata tersebut dimulai dari Proto Inggris, yaitu *bēn*, yang berarti ‘doa’. Logo *Spelling Bee* adalah lebah, yaitu hewan yang sering berkumpul satu sama lain di sarangnya atau lebih tepatnya di pohon.



Gambar 1.2 Logo *Spelling Bee*

Permainan *Spelling Bee* juga telah dijadikan kompetisi di berbagai negara. Kompetisi *Spelling Bee* pertama diadakan pada tahun 1925 di Amerika. Tujuan diadakannya kompetisi adalah untuk memperbaiki budaya mengeja anak dan memperkaya kosakata dan pengetahuan tentang bahasa Inggris. *Spelling Bee* juga diterapkan dalam pembelajaran bahasa asing di berbagai sekolah di berbagai negara. Permainan ini diyakini mampu membawa manfaat yang besar bagi siswa yang sedang belajar bahasa asing, khususnya untuk melatih kosakata, membantu siswa mempelajari pelafalan yang benar, mengetahui susunan huruf dalam sebuah kata dengan baik dan benar untuk meminimalisir kesalahan dalam penulisan dan pelafalan.

Reiter (2016) dalam situs www.kidspot.com.au dijelaskan bahwa dalam permainan *Spelling Bee* dibutuhkan setidaknya 8 orang untuk memulai permainan. Peserta diwajibkan untuk mengeja kata yang disebutkan oleh *pronouncer* (orang yang melafalkan kata yang akan dieja) dengan baik dan benar. *Pronouncer* di sini sekaligus berperan sebagai juri untuk menilai apakah peserta telah menjawab dengan benar atau tidak. Jika peserta mengeja kata dengan benar, maka ia berhak untuk terus maju ke babak selanjutnya. Namun jika peserta salah mengeja kata, maka ia akan dieliminasi saat itu juga. Permainan terus berlanjut hingga tersisa satu orang pemenang.

Permainan ini akan membuat siswa aktif dan lebih berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik melalui cara yang menarik bagi siswa. Siswa pun tidak akan jenuh selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan di atas penulis ingin mengetahui

apakah penggunaan media permainan *Spelling Bee* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata dalam bahasa Jerman siswa SMA. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Efektivitas Penggunaan Permainan *Spelling Bee* terhadap Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Jerman”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan menulis kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan permainan *Spelling Bee*?
2. Bagaimana kemampuan menulis kosakata bahasa Jerman siswa setelah menggunakan permainan *Spelling Bee*?
3. Apakah penggunaan permainan *Spelling Bee* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Jerman siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kemampuan menulis kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan permainan *Spelling Bee*.
2. Mengetahui kemampuan menulis kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan media permainan *Spelling Bee*.
3. Untuk mengetahui efektivitas permainan *Spelling Bee* untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Jerman.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi peneliti, guru maupun siswa dalam proses pembelajaran menulis kosakata bahasa Jerman yang dapat dilihat secara teoretis dan praktis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan permainan *Spelling Bee* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai penggunaan media dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Secara praktis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peneliti tentang pelaksanaan pembelajaran di sekolah, khususnya mengenai penggunaan permainan *Spelling Bee* dalam pembelajaran kosakata. Adapun bagi pengajar, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai cara alternatif yang dapat dipergunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang menyenangkan. Bagi siswa diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan keaktifan dan membantu siswa untuk dapat menguasai kosakata dengan baik.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang melakukan penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Sub bab pertama berisi masalah-masalah yang ditemukan pada pembelajar bahasa Jerman khususnya dalam penulisan kosakata. Sub bab kedua berisi rumusan masalah yang akan diteliti. Selanjutnya pada sub bab ketiga peneliti menjelaskan tujuan penelitian. Lalu dalam sub bab keempat peneliti memaparkan manfaat penelitian. Selanjutnya dalam sub bab kelima peneliti mendeskripsikan sistematika penelitian secara singkat.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bagian ini membahas mengenai kajian pustaka yang menjadi landasan teoretis dalam melakukan penelitian. Bab ini juga berisi kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan. Bab ini berisi metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya. Bab ini berisi pengolahan atau analisis data dan pembahasan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan pada bab I.

5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bagian ini terdiri dari simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.