

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang mampu bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik dalam kehidupan sosial. Dalam hal tersebut, manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi yang dapat dimengerti, baik lisan maupun tulisan.

Bahasa dapat membantu manusia untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan manusia dari berbagai belahan bumi dalam berbagai aspek dan bidang kehidupan, seperti ekonomi, sosial, politik, kesehatan, dan pendidikan. Agar sosialisasi dan komunikasi tersebut dapat berjalan dengan lancar, maka pembelajaran bahasa asing, seperti bahasa Inggris, bahasa Mandarin, bahasa Jepang, bahasa Perancis, bahasa Arab, dan bahasa Jerman di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) sangat penting, serta mulai mendapat perhatian.

Dalam mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Jerman, terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yang harus dikuasai siswa, yakni mencakup keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Agar dapat menguasai empat keterampilan tersebut, siswa dituntut untuk mampu menguasai kosakata bahasa Jerman. Penguasaan kosakata merupakan faktor penunjang yang penting dan saling berkaitan erat dengan empat keterampilan dasar berbahasa, karena hal tersebut dapat membantu siswa dalam

mempraktikkan bahasa Jerman. Apabila penguasaan kosakata siswa kurang memadai, maka komunikasi tidak dapat berlangsung dengan baik dan lancar.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis saat melakukan Program Praktik Lapangan (PPL) di SMA Negeri 4 Bandung pada bulan Juli sampai November 2011, siswa mengalami kesulitan saat pembelajaran berlangsung, karena kemampuan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman masih kurang. Hal ini sering menjadi kendala bagi siswa saat membuat kalimat dalam bahasa Jerman. Ada banyak faktor yang dapat menyebabkan kurangnya penguasaan kosakata bahasa Jerman pada siswa, faktor internal di antaranya siswa mudah lupa kosakata bahasa Jerman yang telah diajarkan, siswa tidak fokus atau tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi, siswa kurang berlatih dalam mengingat kosakata bahasa Jerman, siswa tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru, catatan yang dibuat tidak lengkap atau tidak rapi, dan kurangnya motivasi belajar siswa. Faktor eksternal yang turut berpengaruh, di antaranya pengaturan tata letak atau formasi tempat duduk di dalam kelas yang belum bervariasi, kebisingan yang ditimbulkan siswa-siswa lain di luar ruang kelas, jumlah siswa dalam kelas yang terlalu banyak sehingga tidak sebanding dengan luas ruang kelas yang ada, dan diduga metode yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Jerman di dalam kelas belum bervariasi. Faktor eksternal yang telah disebutkan tersebut mengakibatkan materi pembelajaran belum tersampaikan pada siswa secara menyeluruh dengan baik, karena terkadang terdapat siswa yang duduk di belakang jarang terpantau, sehingga terkadang sebagian siswa kurang terlibat secara aktif dan mengalami

kejuhan saat belajar di dalam kelas. Hal serupa diungkapkan oleh para ahli di bidang psikologi pendidikan dalam Sagala (2011: 55), bahwa kejuhan belajar (*plateauing*) adalah rentang waktu tertentu yang dipakai untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil, karena antara lain ketatihan mental dan indera-indera. Selanjutnya dijelaskan pula mengenai beberapa faktor penyebabnya, yaitu: (1) kesulitan bahan yang dipelajari meningkat, sehingga yang belajar tidak mampu menyelesaikan. Sekalipun yang belajar terus berusaha; (2) metode belajar yang dipergunakan individu tidak memadai, sehingga upaya yang dilakukannya akan sia-sia belaka; dan (3) kejuhan belajar yang disebabkan oleh keletihan atau kelelahan badan.

Oleh karena itu, penulis berpendapat bahwa dalam merancang Rencana Proses Pembelajaran (RPP) harus terdapat kegiatan yang dapat melibatkan seluruh siswa menjadi aktif di dalam kelas, agar dapat menciptakan suasana belajar di dalam kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa, sehingga penguasaan kosakata bahasa Jerman pun turut meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Sagala (2011 : 151), bahwa pembelajaran model klasikal ini dapat disempurnakan dengan cara: (1) guru menggunakan metode atau strategi belajar mengajar yang bervariasi, sebab dengan variasi tersebut diharapkan beberapa perbedaan kemampuan anak dapat terlayani; (2) menggunakan alat dan media pengajaran yang dapat membantu siswa khususnya yang mempunyai kelemahan tertentu.

Berdasarkan dugaan-dugaan yang telah disebutkan di atas, penulis berpendapat bahwa kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman dapat meningkat, jika RPP yang dibuat mencantumkan rancangan model pembelajaran sebagai bentuk variasi kegiatan yang inovatif di dalam kelas. Ada banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah teknik permainan dengan menggunakan media. Melalui media yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, diharapkan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai dan memperoleh hasil akhir yang memuaskan. Salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa adalah bermain dengan menggunakan kartu *Memo*. Permainan ini dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Jerman. Teknik permainan dengan menggunakan media kartu *Memo* dapat membantu siswa untuk lebih fokus belajar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Di samping itu, siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar di dalam kelas dan dapat bermain sambil belajar, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, serta tujuan dari kegiatan belajar pun dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Model Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Dengan Menggunakan Teknik Permainan *Memo***”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Mengapa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman?
2. Model pembelajaran apa sajakah yang telah digunakan pendidik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah siswa sudah mengenal model pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Memo* sebelumnya, termasuk dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jerman?
4. Apakah model pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Memo* dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
5. Bagaimanakah deskripsi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencantumkan model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo*?
6. Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo* tentang tema *Alltag* yang membahas *Essen und Trinken*?

C. Pembatasan Masalah

Masalah mengenai kosakata yang telah diuraikan dan diidentifikasi cukup banyak, maka peneliti ingin membatasi masalah yang akan diteliti hanya pada

deskripsi RPP yang mencantumkan model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo* beserta langkah-langkah pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo* tentang tema *Alltag* yang membahas *Essen und Trinken*. Hal ini dilakukan, karena keterbatasan waktu untuk penelitian dan juga keterbatasan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas untuk mendapatkan jawaban dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah deskripsi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencantumkan model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo*?
2. Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo* tentang tema *Alltag* yang membahas *Essen und Trinken*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dalam Pembelajaran Kosakata adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo* yang dicantumkan dalam RPP.
2. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo* dalam pembelajaran tema *Alltag* tentang *Essen und Trinken*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan agar memperoleh hasil dari tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Model pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Memo* dalam penelitian ini secara teoretis dapat digunakan untuk disiplin di bidang ilmu pendidikan, guna membantu pendidik untuk membantu mengatasi kesulitan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Selain itu, manfaat penelitian ini secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Dengan penelitian ini, penulis diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dalam memilih, menganalisis dan menyusun model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran bahasa Jerman agar lebih fokus dengan materi yang diajarkan.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru untuk membuat inovasi model pembelajaran dan menerapkannya sebagai kegiatan alternatif dalam mengajarkan kosakata bahasa Jerman di dalam kelas.

3. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian lain yang sejenis dan juga dapat memberikan gambaran untuk mengembangkan model pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan yang lebih inovatif dan menarik dalam kegiatan belajar di dalam kelas.

