

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pembelajaran bahasa asing yaitu bahasa Jerman, salah satu masalah yang sering ditemui adalah penguasaan kosakata. Pembelajar membutuhkan kosakata untuk melakukan komunikasi dengan orang lain. Dalam berkomunikasi, penguasaan kosakata merupakan aspek yang penting agar komunikasi dapat berjalan dengan baik, karena semakin banyak kosakata yang dikuasai pembelajar, maka semakin terampil pula pembelajar berkomunikasi.

Pada kenyataannya tidak mudah bagi pembelajar tingkat pemula untuk menguasai kosakata bahasa Jerman, khususnya pada nomina karena setiap nomina singular bahasa Jerman diikuti oleh *Artikel* (kata sandang) yang berbeda. *Artikel* dalam bahasa Jerman untuk nomina singular terbagi menjadi tiga yaitu *der, die, dan das*. *Artikel der* untuk nomina maskulin, *Artikel die* untuk nomina feminim, dan *Artikel das* untuk nomina netral. Selain itu, nomina dalam bahasa Jerman tidak hanya dalam bentuk singular, tetapi juga ada dalam bentuk plural (jamak), *Artikel* untuk semua nomina plural adalah *die*. Masih banyak faktor yang menghambat pembelajar dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Jerman. Faktor-faktor tersebut dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Factor internal seperti pembelajar mudah lupa terhadap kosakata yang telah dipelajarinya. Pembelajar kurang percaya diri untuk mengucapkan kata-kata dalam bahasa Jerman dan kurangnya motivasi dari diri

pembelajar terhadap pembelajaran bahasa Jerman dan pembelajar tidak mudah menguasainya beserta *Artikel* yang telah mereka pelajari.. Sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar diri pembelajar, seperti keadaan kelas yang tidak kondusif dan model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan kondisi pembelajar.

Hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat memotivasi pembelajar. Dengan model pembelajaran yang menarik, pembelajar dapat lebih mudah mencerna apa yang diajarkan. Hal tersebut dikarenakan pembelajar tertarik dan dapat memahami serta mengaplikasikan materi yang telah mereka peroleh dengan lebih baik.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam penelitian ini. Dalam model TGT teknik permainan diterapkan dalam situasi belajar kelompok. Model ini bersifat menyenangkan dan memotivasi pembelajar karena pembelajar dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok bersaing untuk mendapatkan penghargaan dari guru berupa hadiah atau nilai untuk kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi. Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan model pembelajaran kooperatif yang cocok untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman, tetapi tidak terlepas dari unsur pembelajaran kooperatif yang pada dasarnya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling

membantu satu sama lainnya sebagai kelompok. Pembelajar akan lebih mudah menguasai nomina bahasa Jerman dengan sistem permainan yang diterapkan dalam model TGT, karena dalam permainan tersebut lebih difokuskan terhadap penguasaan nomina.

Penelitian mengenai TGT pernah dilakukan oleh Mulyati (2007). Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model ini dianggap efektif untuk meningkatkan kemampuan dan memotivasi pembelajar dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

Penelitian lain mengenai penguasaan kosakata juga pernah dilakukan oleh Yanti pada tahun 2010. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman kosakata bahasa Jerman pembelajar setelah menggunakan permainan mencocokkan kartu bergambar mengalami peningkatan. Dari kedua hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata akan lebih efektif dan menarik jika diajarkan melalui permainan. Hal ini mengakibatkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah *Artikel* (kata sandang) dalam setiap kosakata bentuk nomina mempengaruhi pembelajar dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?

2. Apakah kesulitan pembelajar dalam menguasai kosakata bahasa Jerman disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan kondisi pembelajar?
3. Apakah motivasi pembelajar yang rendah mempengaruhi pembelajar dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
4. Apakah pembelajaran melalui permainan dapat mempermudah penguasaan kosakata?
5. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak meluas, serta mengingat keterbatasan waktu, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada efektivitas model *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Pembelajaran kosakata dalam penelitian ini adalah pembelajaran nomina dalam bahasa Jerman dengan tema kehidupan keluarga (*Familie*).

D. Rumusan masalah

Masalah-masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman pembelajar sebelum penerapan model TGT?

2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman pembelajar setelah penerapan model TGT?
3. Apakah model TGT efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman pembelajar sebelum penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT).
2. Penguasaan kosakata bahasa Jerman pembelajar setelah penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT).
3. Efektivitas penerapan model *Teams Games Tournament* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

F. Manfaat penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan diperoleh kegunaan penelitian yaitu:

Secara teoretis model pembelajaran dalam penelitian ini dapat digunakan dalam ranah ilmu pendidikan, karena dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan motivasi kepada pengajar untuk dapat membuat konsep pembelajaran yang lebih menarik dan

inovatif, sehingga dapat mengatasi permasalahan seputar penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Secara praktis penelitian ini juga dapat memberikan masukan-masukan yang berarti untuk peningkatan kualitas pendidikan, yaitu:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) diharapkan dapat membantu mempermudah pembelajar dalam memahami dan menguasai kosakata bahasa Jerman dan dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar pembelajar.
2. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi pengajar dalam mengajarkan kosakata bahasa Jerman.