

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berbahasa asing lebih dari satu bahasa telah dirasakan kebutuhannya oleh siswa, tidak heran jika seseorang dituntut untuk dapat menguasai bahasa asing lainnya misalnya bahasa Jerman. Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa yang penting dalam komunikasi internasional. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, siswa diajarkan dan diarahkan untuk menggunakan bahasa tersebut pada saat berinteraksi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan orang disekelilingnya. Melalui interaksi tersebut pembelajar berkomunikasi untuk menyampaikan pendapat dan keinginannya lewat bahasa dengan baik dan benar. Dalam hal ini berarti, melalui pengajaran bahasa diharapkan siswa dapat terampil berbahasa. Adapun aspek keterampilan berbahasa Jerman yaitu, keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*).

Salah satu faktor yang dapat mendukung keterampilan berbahasa siswa ialah penguasaan kosakata. Kosakata memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa, karena siswa tidak dapat membuat kalimat tanpa sebuah kata. Dengan kata lain, semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka keterampilan bahasanya pun akan semakin baik pula.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis pada saat PPL (Praktek Profesi Lapangan) di SMA Negeri 18 Bandung, siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu masalah yang sering dihadapi oleh siswa adalah kesulitan dalam menguasai kosakata dengan baik dan menerapkannya dalam kegiatan berbahasa. Kecenderungan lemahnya kemampuan pemahaman siswa ini dilatarbelakangi oleh faktor

Shinta Desfardini, 2012

Efektivitas Penggunaan Permainan Missing Letter Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 18 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

fisik, kebiasaan, sistem, pengajaran psikologis, kosakata, dan faktor struktur. Faktor-faktor tersebut dapat menyebabkan tingkat kemampuan berbahasa setiap siswa berbeda-beda. Oleh karena itu, kreativitas pengajar sangat diperlukan untuk memilih metode dan teknik pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jerman khususnya dalam pembelajaran kosakata.

Kegiatan pembelajaran yang baik, tidak terlepas dari metode pembelajaran yang baik pula. Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan suatu program pembelajaran. Pengajar harus berusaha untuk mempersiapkan semua komponen materi dengan matang khususnya dalam pembelajaran kosakata, agar materi yang telah diajarkan dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Dalam hal ini, pembelajaran bahasa Jerman harus dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya satu komponen utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, yang dikenal dengan teknik pembelajaran.

Teknik pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk atau cara pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pengajar dalam menyampaikan bahan-bahan pengajaran kepada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehubungan dengan faktor-faktor yang telah dikemukakan di atas, penulis berpendapat bahwa peningkatan penguasaan kosakata siswa dapat dilakukan oleh pengajar dengan menggunakan teknik pembelajaran, misalnya berupa permainan *Missing Letter* dalam proses pembelajaran kosakata.

Missing Letter merupakan permainan yang dikhususkan dalam pembelajaran kosakata. Dalam permainan *Missing Letter* siswa diminta untuk melengkapi huruf-huruf yang hilang dari sebuah ejaan kosakata. Teknik permainan ini disajikan untuk meningkatkan berbagai aspek, di antaranya; mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan

meningkatkan perbendaharaan kosakata. Berdasarkan hal tersebut penulis beranggapan bahwa penggunaan teknik permainan *Missing Letter* sangat mempengaruhi penguasaan kosakata siswa. Dengan kata lain, penggunaan teknik permainan *Missing Letter* secara efektif diharapkan akan sangat membantu dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang efektivitas teknik permainan *Missing Letter* dalam proses pembelajaran bahasa Jerman yang bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata yang akan penulis susun dalam bentuk skripsi yang berjudul : **“Efektivitas Penggunaan Permainan *Missing Letter* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 18 Bandung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah penguasaan kosakata sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
2. Faktor-faktor apa yang menyebabkan kesulitan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
3. Apakah kurangnya kemampuan siswa dalam berbahasa Jerman disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata?
4. Apakah penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa?
5. Apakah penggunaan teknik permainan *Missing Letter* dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat meningkatkan kosakata bahasa Jerman siswa?

Shinta Desfardini, 2012

Efektivitas Penggunaan Permainan *Missing Letter* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 18 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

6. Apakah teknik permainan *Missing Letter* efektif dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, terlihat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman pada siswa yang dapat diteliti. Karena keterbatasan waktu dan agar pembahasan penelitian ini tidak meluas juga tujuan penelitian tercapai. Oleh karena itu penelitian dibatasi pada sejauh mana peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter*.

D. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka perlu dirumuskan masalah penelitian yang akan dilakukan. Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan teknik permainan *Missing Letter* dilakukan?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah menggunakan teknik permainan *Missing Letter* dilakukan?
3. Apakah teknik permainan *Missing Letter* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan teknik permainan *Missing Letter* dilakukan.
2. Mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah menggunakan teknik permainan *Missing Letter* dilakukan.

Shinta Desfardini, 2012

Efektivitas Penggunaan Permainan *Missing Letter* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 18 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Mengetahui efektivitas teknik permainan *Missing Letter* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh penulis melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajar bahasa Jerman, yaitu dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.
2. Diharapkan teknik permainan *Missing Letter* ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Jerman di sekolah.