

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa, baik bahasa lisan maupun tulis, merupakan alat komunikasi antarmanusia untuk menyampaikan gagasan, pikiran dan perasaan. Manusia dapat berkomunikasi secara baik dengan orang lain bila ditunjang dengan keterampilan bahasa yang baik. Adapun keterampilan berbahasa tersebut mencakup empat aspek keterampilan yaitu: keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*).

Keterampilan berbahasa seseorang antara lain tergantung pada kosakata yang dimilikinya. Dengan kata lain, semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka keterampilan berbahasa itu semakin baik pula. Oleh sebab itu, seorang pengajar dituntut agar dapat memilih metode pengajaran yang tepat karena metode pengajaran merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan suatu program pengajaran. Pengajar harus berusaha untuk mempersiapkan semua komponen pelajarannya dengan matang khususnya dalam pengajaran kosakata, agar materi yang sedang diajarkan dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Salah satu usaha yang dilakukan pengajar untuk mencapai tujuan pengajaran adalah penggunaan alat bantu atau sarana, yang dikenal dengan media pengajaran.

Media merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, karena media dapat memudahkan pengajar dalam

menyampaikan materi atau bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa. Begitu pula untuk pengajaran bahasa asing dalam hal ini bahasa Jerman, media ini selain mempermudah pengajaran juga dapat membantu para siswa dalam memahami materi yang akan diberikan oleh pengajar.

Mengingat adanya berbagai jenis media di dunia pendidikan, maka pemilihan media yang tepat untuk setiap kegiatan pembelajaran sangatlah penting sehingga dapat menunjang keberhasilan dalam pengajaran. Penentuan media pengajaran selain harus serasi dengan metode yang dipilih juga harus disesuaikan dengan keadaan siswa, karena tidak semua siswa mempunyai sifat yang sama; ada siswa yang visual maksudnya siswa yang lebih cepat memperoleh ilmu melalui indera pandang, ada siswa yang auditif maksudnya siswa yang lebih cepat memperoleh ilmu melalui indera dengar, dan ada siswa yang motorik, maksudnya siswa yang lebih cepat memperoleh ilmu melalui keterampilan. Berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis sifat tersebut di atas bila dihubungkan dengan proses belajar mengajar, maka indera pandang lebih besar peranannya dibandingkan dengan indera-indera lainnya.

Media gambar merupakan salah satu alat bantu yang berkaitan dengan indera pandang dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media ini banyak digunakan karena selain mudah mendapatkannya juga memberi keuntungan lain.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk mencoba mengembangkan pemanfaatan media gambar yang berupa kartu. Media ini digunakan dalam suatu permainan mencocokkan gambar dan kata yang tertera

pada kartu tersebut. Diharapkan dengan menggunakan media kartu bergambar sebagai suatu permainan, siswa dapat lebih mudah mempelajari bahasa, khususnya kosakata bahasa Jerman.

Bertitik tolak dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang efektivitas permainan mencocokkan kartu bergambar dalam proses pembelajaran bahasa jerman untuk meningkatkan penguasaan kosakata yang akan penulis tuangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul : "EFEKTIVITAS PERMAINAN MENCOCOKKAN KARTU BERGAMBAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang dapat diteliti yang berkaitan dengan permainan mencocokkan kartu bergambar dalam penguasaan kosakata, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Apakah siswa mengalami kesulitan untuk dapat menguasai kosakata?
2. Faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengingat kosakata baru?
3. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk menguasai kosakata?
4. Apakah permainan mencocokkan kartu bergambar efektif digunakan dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman?

5. Apakah pengetahuan awal bahasa Jerman yang sudah dipelajari sebelumnya dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata?
6. Apakah strategi penguasaan kosakata yang digunakan oleh siswa kurang tepat?
7. Apakah siswa mengetahui strategi penguasaan kosakata?

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas pembahasannya, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya dalam lingkup efektivitas permainan mencocokkan kartu bergambar dalam proses pembelajaran bahasa Jerman untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

### **D. Rumusan Masalah**

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti oleh penulis, maka penulis perlu merumuskan masalah penelitian yang akan penulis lakukan. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan permainan mencocokkan kartu bergambar?
2. Apakah penggunaan permainan mencocokkan kartu bergambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman?

3. Apakah permainan mencocokkan kartu bergambar efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan bagaimana penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu bergambar.
2. Mengetahui penggunaan permainan mencocokkan kartu bergambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman.
3. Mengetahui efektivitas permainan mencocokkan kartu bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

### **F. Manfaat Penelitian**

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

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Jerman, yaitu dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

2. Diharapkan permainan mencocokkan kartu bergambar ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman disekolah.

