

Salah satu media yang menarik dan dapat membantu proses pembelajaran di kelas adalah media permainan. Proses pembelajaran melalui permainan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Khusus dalam pembelajaran bahasa Jerman bukan hanya media pembelajaran yang perlu diperhatikan, namun pembelajaran materi dasar seperti penguasaan kosakata merupakan hal penting ketika seorang siswa ingin mempelajari bahasa Jerman dengan baik.

Namun banyak dari siswa mengalami kesulitan ketika mereka harus mempelajari kosakata asing yang terdapat dalam buku pelajaran bahasa Jerman. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam menghafalkan kata baru dan memahami arti dari kosakata bahasa Jerman.

Banyak penyebab para siswa “lupa” akan hal-hal yang telah dipelajari, salah satunya adalah proses penyampaian materi pembelajaran yang kurang berkesan. Maka media pembelajaran merupakan faktor yang harus diperhatikan, dengan menggunakan media pembelajaran yang berkesan, siswa dapat aktif dan tertarik terhadap proses pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wicke (2004:11), ia memandang bahwa hal yang paling utama dalam pembelajaran bahasa asing merupakan proses pembelajaran itu sendiri karena dalam proses itulah siswa menjadi aktif dan termotivasi oleh sendirinya, sebagaimana dikemukakannya bahwa:

*Texte, Aufgabe, Übungen und Impluse sind nicht Gegenstand des fremdsprachigen Deutschunterrichtes, sondern sie lösen Prozesse aus, die den Schülern ermöglichen, aktiv zu werden, ein kreatives Potenzial zu entfalten, das sie wiederum motiviert, neue, alternative, aber auch unkonventionelle Wege bei der Bearbeitung zu gehen.*

Teks, tugas, latihan dan dorongan bukanlah merupakan hal yang pokok dalam pelajaran bahasa Jerman melainkan sebuah proses yang memungkinkan setiap siswa menjadi aktif, kreatif dan termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, proses pembelajaran melalui pengalaman dapat lebih memotivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Melalui pengalaman penulis pada saat melakukan Program Latihan Profesi (PLP) di SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung, siswa akan lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran juga dapat menerima materi pelajaran yang diberikan dengan mudah. Kesulitan dapat diperkecil dengan penggunaan media pembelajaran dalam mengapresiasi materi pelajaran.

Banyak kosakata bahasa Jerman yang siswa pelajari selama proses pembelajaran namun hal tersebut sering menyulitkan siswa apabila penyampaian materi pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media yang menarik dan berkesan. Hanya menggunakan satu media selama proses pembelajaran saja, seperti media buku dirasa kurang memotivasi siswa, siswa akan merasa bosan dan kurang termotivasi menggunakan media yang sama setiap saat. Untuk itu dibutuhkan sebuah media yang diminati para siswa sehingga mereka tertarik, mudah mengingat materi dan

meningkatkan keaktifan mereka di kelas yang kemudian dapat memudahkan mereka untuk mengingat kosakata yang telah dipelajari.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa yaitu, media permainan *Hot Ball*. Media permainan ini terdapat dalam buku berjudul *Be Smart and Fun with English Games* yang ditulis oleh Rini dan Ayu. Permainan ini diharapkan dapat menambah pembendaharaan kosakata siswa dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas maka penulis terdorong untuk meneliti tentang keefektifan penggunaan media permainan *Hot Ball* dalam pembelajaran kosakata.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Mengapa siswa kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman?
2. Metode belajar seperti apakah yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah kesulitan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman disebabkan oleh cara pengajaran yang kurang berkesan?
4. Apakah media permainan dapat meningkatkan penguasaan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jerman?

5. Apakah media permainan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman?

### **C. Pembatasan Masalah**

Setiap penelitian yang akan dilakukan penting dibatasi lingkungannya. Karena hal ini tidak hanya memudahkan atau menyederhanakan masalah, tetapi sangat diperlukan untuk menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang erat kaitannya dengan pemecahan masalah itu sendiri.

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak meluas, serta mengingat keterbatasan waktu serta kemampuan yang dimiliki penulis, maka masalah penelitian ini akan dibatasi pada efektivitas penggunaan media *Hot Ball* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Sedangkan pembelajaran kosakata dalam penelitian ini hanya dibatasi dalam pembelajaran kosakata kata benda dalam bahasa Jerman.

### **D. Perumusan 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 penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan media permainan *Hot Ball*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman setelah menggunakan media permainan *Hot Ball*?

3. Berapa besar peningkatan hasil belajar kosakata siswa setelah menggunakan permainan *Hot Ball*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan media permainan *Hot Ball*.
2. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah menggunakan media permainan *Hot Ball*.
3. Untuk mengetahui berapa besar peningkatan hasil belajar kosakata siswa setelah menggunakan permainan *Hot Ball*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

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

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman baru dalam memberikan materi pembelajaran menggunakan media permainan. Menuntut penulis untuk banyak membaca mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas.

2. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

3. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan media permainan yang menarik.

