

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia. Untuk siswa bisa menguasai bahasa Jerman diperlukan empat keterampilan dasar yang harus dimiliki yaitu mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Seperti dijabarkan oleh Godiš (2016: 6), *“Die heutige Sprachwissenschaft unterscheidet 4 sprachliche Grundfertigkeiten – das Hörverstehen, das Leseverstehen, das Sprechen und das Schreiben.”*. Keempat keterampilan tersebut merupakan aspek penting dalam kegiatan berbahasa dan berkomunikasi. Selain keempat aspek tadi terdapat dua aspek pendukung, yaitu gramatik dan kosakata, yang juga diajarkan guna menunjang keempat keterampilan tersebut. Hal tersebut sependapat dengan pernyataan Spierings (2017: 3) bahwa *“Um diese vier Fertigkeiten erfolgreich zu erwerben, braucht man Wörter, danach auch Grammatik als Basis.”*

Kosakata menjadi aspek penunjang yang sangat penting bagi pembelajaran berbahasa karena kosakata merupakan dasar dari keterampilan berbahasa.

Geissman (2011: 19) menjelaskan :

“Wörter sind die Bausteine unserer Sprache. Ohne Wörter gibt es keine verbale Kommunikation, keine Sätze und keine Geschichten. Wörter ermöglichen uns, das Denken zu strukturieren sowie unsere Vorstellungen und Gefühle mit anderen zu teilen.”

Geissman menekankan bahwa tanpa koskata, tidak mungkin dapat terjadi komunikasi verbal maupun tulis karena dengan kata seseorang mampu

mengutarakan pikiran dan perasaannya ke orang lain. Spierings (2017: 3) juga menambahkan bahwa "*Ohne Wörter gibt es keine Sprache. Anders gesagt, Wörter sind die Basis für eine Sprache.*". Spierings mengutarakan bahwa kata adalah basis dari sebuah bahasa. Dari kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa tanpa adanya penguasaan kosakata, hampir tidak mungkin terjadinya kegiatan komunikasi.

Sehubungan dengan pentingnya kosakata dalam keterampilan berbahasa, maka kosakata menjadi aspek utama yang harus bisa dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa asing. Menurut Lestari dkk (2019: 123), idealnya bagi siswa kelas XI memiliki kurang lebih 800 – 1000 kosakata untuk dikuasai. Penguasaan kosakata sebagai hasil pembelajaran yang baik, bukan hanya bagaimana siswa menghafal kosakata tersebut. Pernyataan tersebut dikemukakan oleh Nugrawiyati (2016: 195) yaitu "Pembelajaran kosakata bukan hanya sekedar mengajarkan kosakata kemudian menyuruh peserta didik untuk menghafalnya." Selanjutnya Nugrawiyati (2016: 195) menjelaskan indikator untuk mengatakan siswa dianggap sudah menguasai kosakata yaitu :

1. Peserta didik mampu menerjemahkan bentuk-bentuk kosakata dengan baik.
2. Peserta didik mampu mengucapkan dan menulis kembali dengan baik dan benar.
3. Peserta didik mampu menggunakannya dalam kalimat dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.

Pernyataan sejenis juga dikemukakan oleh Nation dalam Suharso (2008) bahwa pembelajaran kosakata harus ditekankan pada *meaning, form, dan use*. Kedua pernyataan tersebut menjabarkan bagaimana seharusnya siswa menguasai

kosakata. Namun fakta yang ditemukan dilapangan berdasarkan pengamatan peneliti selama melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM), ditemukan bahwa siswa sering menemui kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jerman, baik yang baru atau sudah dipelajari sebelumnya. Kesulitan lain yang dialami siswa adalah menggunakan kosakata yang tepat untuk digunakan baik pada kalimat lisan atau tulisan. Mengacu pada teori pentingnya kosakata, kendala ini dapat mengakibatkan permasalahan pada pencapaian tujuan keterampilan berbahasa lainnya. Perlu adanya solusi untuk menanggulangi persoalan ini dalam kegiatan belajar mengajar.

Terlebih lagi dalam menghadapi jumlah waktu pelajaran bahasa Jerman yang semakin sedikit. Kudriyah (2008) mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing kedua (bahasa asing selain Inggris) menjadi terpinggirkan. Salah satu bentuknya adalah berkurangnya jam pelajaran. Pengoptimalan jam mengajar untuk mencapai tujuan penguasaan kosakata bagi siswa, menuntut guru agar mampu berinovasi dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien waktu.

Salah satu solusi yang bisa diterapkan dalam mengatasi permasalahan pengajaran kosakata tersebut adalah pengoptimalan penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar. Selain fungsi media belajar yang dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus (fungsi atensi), Sutjiono (2005: 79) mengatakan, “Media belajar itu diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien”. Ada banyak jenis media yang bisa

digunakan sesuai kebutuhan dalam pembelajaran, salah satu diantaranya adalah media permainan.

Permainan sebagai media pembelajaran dapat digunakan agar tujuan pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu juga terdapat beberapa kelebihan lain sesuai dengan yang diungkapkan Sadiman dkk (2011: 79) bahwa :

"Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan antara lain yaitu; (1) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Seperti yang diketahui belajar yang baik adalah belajar yang aktif (2) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif."

Salah satu jenis media permainan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran kosakata adalah *Galgenmännchen* (biasa juga disebut Galgenspiel, Gallow, atau Hangman). *Galgenmännchen* adalah permainan yang mengajak siswa untuk mengasosiasikan penguasaan dan perbendaharaan kosakata yang mereka miliki. Selain menyenangkan dan mengundang partisipasi aktif dari siswa, adanya unsur latihan yang berulang dalam permainan ini menjadikan pembelajaran kosakata di kelas tidak hanya sekali dilakukan oleh siswa.

Cara bermain *Galgenmännchen* diawali dengan menentukan kata rahasia yang akan digunakan. Setelah itu dibuat sejumlah garis (Blank) sesuai dengan banyaknya huruf penyusun kata rahasia tersebut. Pemain diminta menebak sebuah kata rahasia yang telah disiapkan dengan cara menyebutkan satu persatu huruf. Jika huruf yang ditebak merupakan salah satu dari huruf penyusun kata rahasia,

maka akan ditulis di atas garis yang telah disiapkan. Namun jika huruf yang ditebak bukan huruf penyusun, maka pemain dapat melanjutkan permainan dengan dikurangi jatah salah menebak huruf. Tidak ada aturan baku yang mengatur jatah pemain untuk salah menebak sehingga jatah tersebut dapat berupa kesepakatan para pemain yang ditentukan sebelum permainan dimulai. Dalam penelitian ini akan ditetapkan sebanyak enam kali.

Keunggulan permainan ini sebagai media dalam pembelajaran kosakata adalah cara bermainnya yang membutuhkan perbendaharaan kosakata untuk memenangkan permainan. Selain itu mudahnya persiapan dari *Galgenmännchen* menjadikan media ini mudah diterapkan bagi guru. Augarde (1994: 95) mengklasifikasikan permainan ini sebagai permainan kata yang berbasis kertas dan pensil sehingga sangat mudah untuk dipersiapkan juga dimainkan.

Berdasarkan pada penjabaran latar belakang tersebut, maka diperlukan penelitian sebagai usaha lebih lanjut untuk mengetahui adanya pengaruh dari permainan *Galgenmännchen* pada penguasaan kosakata bahasa Jerman. Penelitian ini akan berfokus pada subtopik *Meine Familie* yang dipelajari oleh siswa kelas XI di SMA di semester ganjil. Subtopik *Meine Familie* dipilih karena dipelajari oleh siswa yang sebelumnya telah mendapat bekal kosakata yang cukup di kelas X. Subtopik *Meine Familie* juga sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga bisa dengan mudah diaplikasikan dalam keseharian siswa.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

1. Apakah minimnya waktu belajar mengajar yang singkat menjadi penghambat siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman?
2. Media apa yang dapat digunakan oleh guru untuk melatih siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah media permainan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Jerman?
4. Apakah permainan *Galgenmännchen* dapat menjadi media yang efisien dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
5. Apakah terdapat pengaruh permainan *Galgenmännchen* terhadap hasil penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa SMA kelas XI pada subtopik *Meine Familie*?

C. PEMBATAAN MASALAH

Berdasarkan pada identifikasi masalah, dalam penelitian ini masalah dibatasi pada pengaruh permainan *Galgenmännchen* terhadap hasil penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa SMA kelas XI pada subtopik *Meine Familie*.

D. PERUMUSAN MASALAH

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Apakah terdapat pengaruh permainan *Galgenmännchen* terhadap hasil penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa SMA kelas XI pada subtopik *Meine Familie*?”

E. KEGUNAAN PENELITIAN

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai landasan dalam pengembangan media pembelajaran atau penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga diharapkan dapat menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.

2. Kegunaan Praktis

A. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara menerapkan media yang sesuai dalam materi pembelajaran khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman.

B. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang penerapan media yang efektif dan efisien dalam pembelajaran bahasa yang dapat memfasilitasi siswa khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman.

C. Bagi Siswa

Dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran koskata bahasa Jerman secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media permainan *Galgenmännchen*.