

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajar bahasa asing terutama bahasa Jerman diharapkan untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengar (*Hören*), membaca (*Lesen*), berbicara (*Sprechen*), menulis (*Schreiben*). Hal tersebut dinyatakan juga oleh Godiš (2016: 6) “*Die heutige Sprachwissenschaft unterscheidet 4 sprachliche Grundfertigkeiten – das Hörverstehen, das Leseverstehen, das Sprechen und das Schreiben.*” Keterampilan dasar berbahasa dapat dikuasai melalui kemampuan untuk memahami makna kosakata, serta cara menggunakan kosakata pada struktur dan konteks dengan tepat.

Kosakata memegang peran penting karena dapat menunjang keempat keterampilan bahasa, namun terdapat pula beberapa hambatan pada saat mempelajari kosakata, yang ditemui peneliti selama melakukan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM). Hambatan dalam pembelajaran kosakata diasumsikan bersumber dari pemilihan media pembelajaran yang digunakan, yang kurang memotivasi dan tidak memiliki banyak kontribusi untuk memperluas penguasaan kosakata siswa sehingga tujuan belajar sering kali tidak dapat dicapai secara maksimal dan juga hasil belajar kosakata yang diperoleh siswa tidak baik.

Hambatan dalam pembelajaran kosakata dapat diminimalisir dengan media pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely dalam Hijriyah (2015: 8-9) adalah “Sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan.” Media pembelajaran merupakan semua hal yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar. Selain untuk mencapai tujuan belajar, media pembelajaran juga memiliki manfaat lain, sesuai dengan pernyataan Hafni dalam Hijriyah (2015 : 13) “Fungsi media pembelajaran, bukan saja sekedar menyalurkan pesan, melainkan juga membantu menyederhanakan proses penerimaan pesan yang sulit sehingga proses komunikasi menjadi lancar tanpa distorsi.” Dapat dipahami bahwa salah satu fungsi lain media pembelajaran ialah memudahkan proses penyampaian materi pembelajaran agar materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

Terdapat berbagai macam media pembelajaran, di antaranya ialah media permainan. Menurut Sulaimansyah dalam Nugroho dkk (2013:12) “Media pembelajaran dapat berupa media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media permainan.” Dari penjabaran tersebut dapat dipahami bahwa media permainan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media permainan dapat juga digunakan untuk menunjang kegiatan belajar bahasa asing. Oleh karena itu, salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar kosakata siswa Sekolah Menengah Atas

(SMA) ialah belajar dengan ditunjang oleh media permainan. Adapun bentuk media permainan yang dapat digunakan, yaitu teka teki silang atau dalam bahasa Jerman disebut *Kreuzworträtsel*.

Kreuzworträtsel ialah sebuah permainan teka-teki yang sama dengan teka-teki silang. *Kreuzworträtsel* dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan hasil belajar kosakata. Menurut Hijriyah (2015: 51) “Media ini sangat mudah dibuat oleh guru, dan dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik untuk pemula, menengah, atau yang sudah lanjut, disamping itu juga materi dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajarannya.” *Kreuzworträtsel* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kosakata karena *Kreuzworträtsel* mudah dibuat dan dapat disesuaikan dengan segala tingkatan dan kebutuhan.

Kreuzworträtsel diasumsikan dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kosakata karena dengan memainkan *Kreuzworträtsel* siswa mendapatkan juga ilmu pengetahuan baru melalui pertanyaan-pertanyaan yang memantik rasa ingin tahu pada permainan *Kreuzworträtsel*. Rasa keingintahuan tersebut diperkirakan dapat dialihkan dari hanya sekedar permainan saja menjadi sesuatu yang berguna dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar kosakata.

Untuk melaksanakan penelitian ini diperlukan topik. Adapun topik yang dipilih adalah *Familie* dengan subtopik *Meine Familie*. Topik tersebut diajarkan pada kelas XI, sesuai dengan yang tertuang pada Kompetensi Dasar 3.1 pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 69 tahun 2013. Topik

tersebut dipilih karena *Familie* menitikberatkan tentang kehidupan keluarga, yang diperlukan siswa di luar jam pelajaran di kelas sehingga siswa dapat menerapkan dengan keluarga masing masing di rumah.

Berdasarkan latar belakang maka perlu adanya suatu usaha lebih lanjut untuk mengetahui, bagaimana pengaruh penggunaan media permainan *Kreuzworträtsel* terhadap hasil belajar kosakata Siswa SMA kelas XI pada subtopik *Meine Familie*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kesulitan apa yang dialami oleh siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman?
2. Bagaimana cara mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman?
3. Bagaimana penggunaan media permainan dapat mempermudah siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jerman?
4. Apakah penggunaan media permainan *Kreuzworträtsel* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kosakata bahasa Jerman subtopik *Meine Familie* siswa SMA kelas XI?

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian pada pengaruh penggunaan media permainan *Kreuzworträtsel* terhadap hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI subtopik *Meine Familie*.

D. Perumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media permainan *Kreuzworträtsel* terhadap hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI subtopik *Meine Familie*?”

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari media permainan *Kreuzworträtsel* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Jerman dengan subtopik *Meine Familie* pada siswa SMA kelas XI, selain itu hasil dari penelitian ini dapat pula menjadi acuan atau informasi bagi peneliti-peneliti lain yang akan melakukan penelitian pada bidang sejenis.