

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi. Komunikasi tidak hanya dilakukan oleh orang dengan latar negara yang sama, namun juga oleh orang dengan latar negara berbeda. Berkomunikasi dengan orang berlatar negara berbeda dapat terjalin dengan menggunakan bahasa internasional yaitu bahasa Inggris. Tidak hanya dengan bahasa Inggris, komunikasi juga dapat terjalin apabila seseorang menguasai bahasa dari negara lain yang dikuasai lawan bicaranya, salah satunya bahasa Jerman. Bahasa Jerman tidak hanya dapat dipelajari di lembaga kebudayaan, namun juga diajarkan di sekolah menengah atas (SMA).

Mata pelajaran bahasa Jerman tergolong dalam mata pelajaran perminatan akademik. Mata pelajaran perminatan akademik merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan minat dan bakat. (Permendikbud;2018).

Mata pelajaran bahasa Jerman yang diajarkan meliputi keterampilan reseptif dan produktif. Pada Permendikbud 2018 tentang Pembelajaran Bahasa Jerman diungkapkan bahwa,

“Pembelajaran bahasa harus sesuai dengan jenis keterampilan berbahasa yaitu keterampilan reseptif dan produktif. Keterampilan reseptif meliputi keterampilan menyimak (*Hören*) dan keterampilan membaca (*Lesen*),

sedangkan keterampilan produktif meliputi keterampilan berbicara (*Sprechen*) dan keterampilan menulis (*Schreiben*). Keterampilan reseptif dan produktif perlu dikembangkan secara terpadu dalam pembelajaran bahasa Jerman”.

Untuk menunjang keterampilan reseptif dan produktif yang telah dipaparkan oleh permendikbud, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis (*Hören, Lesen, Sprechen* dan *Schreiben*), dibutuhkan penunjang salah satunya penguasaan kosakata. Menurut Tarigan (2011:2) kosakata merupakan unsur penting dalam sebuah bahasa, karena kemampuan berbahasa seseorang dapat ditentukan dari kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki.

Dengan demikian, penguasaan kosakata merupakan hal yang penting dalam pembelajaran bahasa. Kosakata penting untuk dikuasai, akan tetapi berdasarkan pengalaman peneliti saat Praktik Kegiatan Mengajar (PKM), siswa terlihat menemukan kesulitan untuk mengingat kembali kosakata tersebut. Selain kesulitan mengingat kosakata, penulisan dan pengucapan kosakata bahasa Jerman juga sulit.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melakukan Praktik Kegiatan Mengajar (PKM), siswa-siswi terlihat antusias dan senang, jika pembelajaran kosakata diajarkan melalui gambar-gambar yang menarik. Hal ini mendukung pernyataan dari Dauvillier dan Levy-Hillerich (2004:24), yaitu kegiatan belajar sebaiknya menyenangkan dan memotivasi siswa, “*Lernen soll Spaß machen und motivieren*”. Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa penggunaan media diperlukan dalam pembelajaran bahasa Jerman, agar membuat siswa tetap terus berkeinginan untuk

mempelajari kosakata yang dianggap menjadi kendala dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011:21) media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa. Media pembelajaran selain gambar-gambar yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan, karena menurut Sadiman, dkk (2012:78) “permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur”. Untuk melatih keterampilan reseptif dan produktif bahasa siswa, permainan dapat digunakan sebagai permainan untuk kosakata. Beberapa permainan untuk kosakata menurut Dauvillier und Levy-Hillerich (2004:117) di antaranya *Schnelle Spiele zum Anwärwen*, *Grundmuster von klassischen Spielen variieren*, dan *Wörter finden und raten*. Pada penelitian ini, permainan kosakata yang digunakan adalah permainan *Pantomime* yang termasuk dalam *Wörter finden und raten*.

*Pantomime* menurut kamus lexikon Duden (2007:1253) adalah “*Darstellung einer Szene oder Handlung nur mit Gebärden-, Mienenspiel und tänzerischer Bewegung*”, artinya penggambaran sebuah adegan atau tindakan dalam pantomim dilakukan hanya dengan menggunakan gerakan tangan, ekspresi wajah dan gerakan tari. Penggunaan gerakan tangan, dan ekspresi wajah dalam permainan *Pantomime* memiliki peran penting dalam proses penyimpanan kosakata dalam memori seseorang. Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Brinitzer (2013:65) bahwa “... *leistet nonverbal Semantisierung (Gestik, Mimik, Handlung) einen unschätzbaren*

*Dienst bei der Speicherung von Wörschatz im Gedächtnis*". *Pantomime* penting dalam proses penyimpanan kosakata, karena kata-kata yang menunjukkan sebuah tindakan, dapat diingat dengan lebih baik, jika siswa memperagakan atau melakukan pantomim selama proses belajar. Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Macedonia (2012:394) "...that action words or phrases such as cut the bread are memorized better if learners perform or pantomime the action during learning..." Hal ini menjadikan pantomim dapat digunakan sebagai media permainan pada tahap pengenalan awal kosakata "*Pantomime lässt sich auch zur Wörschatzeinführung nutzen.*" Kaufmann (2008:46).

Memperhatikan pendapat-pendapat di atas dan pengalaman di lapangan, maka ingin diteliti penggunaan permainan *Pantomime* sebagai media permainan untuk melatih kosakata siswa. Kosakata yang dapat diperagakan melalui *Pantomime* menurut Brinitzer (2008:65), yaitu kata-kata sifat, beberapa kata benda, terutama kata kerja, "*Viele Adjektive, einige Nomen, und ganz besonders Verben eignen sich auch gut zur pantomimischen Darstellung*".

Untuk melatih kosakata kata kerja dalam pembelajaran bahasa Jerman di SMA, kegiatan pembelajaran kosakata harus disesuaikan dengan topik dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan pada silabus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu kurikulum 2013. Kompetensi Dasar tersebut dijabarkan dalam sebuah Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Menurut Permendikbud (2016) Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. Pada RPP

penelitian ini, terdapat 2 RPP yang diterapkan pada kelas eksperimen, yaitu RPP I dan RPP II dengan Kompetensi Dasar (KD), yaitu KD 3.3 dan 4.3. Pada KD 3.3 siswa diharapkan dapat menafsirkan tindak tutur terkait dengan meminta dan menerima informasi terkait kegiatan waktu senggang. Kemudian pada KD 4.3 siswa diharapkan dapat memproduksi teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana terkait tindakan memberi dan meminta informasi terkait kegiatan waktu senggang.

Dengan demikian, dalam penelitian ini penguasaan kosakata difokuskan pada kata kerja yang berkaitan dengan topik *Hobby und Freizeittätigkeiten* untuk mencapai tujuan yang tertera pada KD 3.3 dan 4.3, yang diperagakan dengan bantuan permainan *Pantomime*. Permainan *Pantomime* diterapkan pada RPP I dan RPP II pada tahap kegiatan inti.

### **B. Identifikasi Masalah**

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa-siswa kelas XII?
2. Kendala apa saja yang dialami siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah media pembelajaran diperlukan untuk menunjang penguasaan kosakata siswa-siswa dalam mata pelajaran bahasa Jerman?
4. Apakah media permainan *Pantomime* dapat digunakan dalam pembelajaran penguasaan kosakata siswa?

5. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media permainan *Pantomime* terhadap hasil belajar penguasaan kosakata siswa?

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh media permainan *Pantomime* terhadap hasil belajar penguasaan kosakata pada siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang dikemukakan, yaitu apakah terdapat pengaruh permainan *Pantomime* terhadap hasil belajar penguasaan kosakata pada siswa?

### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

#### **1. Bagi guru**

- a. Agar dapat memanfaatkan media permainan *Pantomime* untuk memvariasikan kegiatan belajar mengajar.
- b. Sebagai masukan bagi guru bahasa Jerman untuk meningkatkan kualitas hasil belajar penguasaan kosakata dengan menggunakan media permainan *Pantomime* di dalam kelas.

#### **2. Bagi siswa**

Untuk mempermudah siswa dalam proses menyimpan kosakata dalam ingatan.