

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa secara umum berfungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan sehari-hari untuk mengutarakan berbagai macam pemikiran atau perasaan seseorang. Kegiatan berbahasa dapat mewujudkan komunikasi dan interaksi nyata yang tidak terbatas. Untuk itu, manusia sebagai makhluk sosial dapat membentuk hubungan sosialnya di masyarakat, baik dalam lingkup regional hingga lingkup internasional. Berdasarkan penjelasan tersebut dewasa ini penguasaan bahasa asing menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan di era perkembangan zaman saat ini.

Di Indonesia sendiri pembelajaran bahasa asing yang diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat merupakan mata pelajaran pilihan. Akan tetapi, pembelajaran bahasa Inggris tergolong ke dalam mata pelajaran bahasa wajib di luar bahasa Indonesia, seperti yang tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 69 (2013: 9) mengenai Mata Pelajaran Pendidikan Menengah yang menyatakan “Mata pelajaran kelompok A (wajib), yaitu Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, bahasa Indonesia, Matematika, Sejarah Indonesia dan bahasa Inggris.” Pembelajaran bahasa asing yang menjadi salah satu mata pelajaran pilihan di SMA adalah bahasa Arab, bahasa Mandarin, bahasa Jepang, bahasa Korea, bahasa Jerman hingga bahasa Prancis.

Untuk menguasai suatu bahasa secara umum dibutuhkan empat keterampilan utama termaksud pula dalam bahasa Jerman, yaitu mendengar (*Hörverstehen*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Leseverstehen*) dan menulis (*Schreiben*). Keempat keterampilan tersebut terbagi atas keterampilan reseptif yang meliputi mendengar dan membaca serta keterampilan produktif yang meliputi menulis dan berbicara. Keempat keterampilan utama tersebut dalam pengajaran bahasa Jerman yang berorientasi komunikatif perlu ditekankan untuk dikembangkan, walau dengan bobot pembelajaran yang berbeda-beda. Hal ini didukung oleh pernyataan Schatz (2006: 19) sebagai berikut:

Der kommunikativ orientierte Deutschunterricht hat besonders die Bedeutung der Entwicklung der Fertigkeiten Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben hervorgehoben, wobei es auch hier zu unterschiedlicher Gewichtung kommen kann.

Di samping keempat keterampilan utama tersebut terdapat pula unsur-unsur pendukung kebahasaan untuk keempat keterampilan utama. Dalam bahasa Jerman sendiri salah satu unsur pendukung kebahasaan adalah kosakata (*Wortschatz*). Dengan demikian, untuk mengembangkan keempat keterampilan tersebut maka dibutuhkan juga kosakata bahasa Jerman dengan jumlah yang memadai. Oleh karena itu, kosakata sangat diperlukan sebagai dasar untuk berkomunikasi dalam bahasa asing, walaupun hanya dalam jumlah yang minim. Pernyataan tersebut didukung oleh Kreis dalam Lundquist dan Widlok (2015: 64) “*Eine grundlegende Kommunikationsfähigkeit in der Fremdsprache verlangt einen Mindestwortschatz.*” Kaufmann dkk. (2008: 2) menambahkan “*Die Deutschen nutzen in täglichen Gesprächen nur drei bis vier Prozent des Wortschatzes ihrer Muttersprache.*” Orang Jerman hanya menggunakan tiga

sampai empat persen kosakata bahasa ibunya dalam percakapan sehari-hari.

Dengan kata lain, setidaknya seseorang menguasai secara aktif tiga sampai empat persen dari kosakata yang dimilikinya untuk berkomunikasi.

Sehubungan dengan itu, kosakata menjadi aspek yang perlu diperhatikan dalam kebahasaan karena ketika penguasaan kosakata seseorang baik maka akan berpengaruh pula pada kemampuan berbahasanya. Untuk itu, kualitas berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya, seperti yang dijelaskan oleh Tarigan (2011: 2) “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa.” Dengan demikian, kosakata menjadi aspek penting dalam bahasa. Hal tersebut menunjukkan bahwa seseorang tidak dapat menggunakan suatu bahasa dengan baik, apabila tidak memiliki kosakata yang cukup.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan praktikum di sekolah atau Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) didapati siswa sering mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosakata termasuk untuk mengingat kosakata bahasa Jerman, baik itu kosakata baru atau yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan demikian, kosakata bahasa Jerman yang dimiliki siswa sangat terbatas.

Kesulitan yang dialami siswa tersebut juga berpengaruh pada saat mereka mengutarakan ide atau pemikiran, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Permasalahan tersebut terutama terlihat pada saat kegiatan presentasi kelompok dan kegiatan tanya jawab, seperti hanya satu siswa dalam satu kelompok yang

aktif dalam kegiatan tersebut. Hal tersebut juga menyebabkan nilai individu yang didapat tidak merata dan menyebabkan sebagian besar siswa mendapatkan nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Dengan kata lain, kosakata merupakan masalah besar dalam pembelajaran bahasa asing bagi para pelajar, seperti yang dinyatakan Roche (2008: 73) "*Nach der Grammatik stellen die Vokabeln für viele Lerner das größte Problem beim Erlernen einer Fremdsprache dar.*"

Seperti yang telah dipaparkan di atas tentang permasalahan siswa dalam pembelajaran kosakata kemungkinan hal ini terjadi salah satunya karena penggunaan media yang dinilai kurang efektif dan menyenangkan. Akibatnya, berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran yang dapat terlihat pada kurangnya minat siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran kosakata. Untuk itu, guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar dituntut untuk membuat pembelajaran kosakata yang lebih bervariasi. Salah satu strategi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran kosakata, yaitu melalui penggunaan media permainan karena permainan dapat digunakan untuk memantapkan dan melatih kosakata. Terkait dengan hal tersebut, Kaufmann dkk. (2008: 42) menyatakan "*Spiele können Wortschatz festigen und üben.*"

Penggunaan media permainan juga dapat membantu memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berkomunikasi menggunakan bahasa yang mereka telah pelajari, sehingga secara tidak langsung dapat membantu memantapkan dan memperkuat kosakata yang dimilikinya. Media permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa beragam macamnya.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melaksanakan PKM media permainan yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah *Würfelspiel*. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti memilih media permainan *Würfelspiel*. Permainan ini dimainkan siswa dalam kelompok dan untuk bermain dibutuhkan papan permainan, dadu dan pion (sebuah bidak dalam permainan papan yang terbuat dari kayu atau plastik). Leisen (2015: 43) menjelaskan tentang *Würfelspiel* sebagai berikut “*Durch Würfeln gelangen Spielfiguren auf Felder, auf denen fachliche und fachsprachliche Aufgaben bewältigt werden müssen.*” Dalam permainan ini pion melewati bidang-bidang permainan berdasarkan lemparan dadu. Pada saat melewati bidang-bidang tersebut pemain harus menyelesaikan tugas teknis dan tugas kebahasaan yang diperoleh pemain tersebut.

Terdapat dua bentuk tugas dalam bidang permainan, yaitu *Ereignisfeld* (bidang perintah) dan *Ereigniskarte* (kartu perintah). Setiap siswa harus berpikir sendiri dan berkonsentrasi dengan baik dalam menjawab setiap pertanyaan terkait kosakata pada kartu yang didapat karena sangat memungkinkan bagi siswa untuk menjawab pertanyaan yang sama. *Würfelspiel* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengulang dan memantapkan kosakata, seperti yang dijelaskan Schweckendiek (2007: 18) “*Zum Wiederholen und Festigen von Wortschatz und Strukturen eignen sich hier Memorys, Dominos, Puzzles, Kreuzworträtsel und auch Würfelspiele.*”

Topik yang dipilih pada penelitian ini adalah topik keluarga (*Familie*), karena topik ini merupakan topik yang diajarkan pada kelas XI sesuai yang

terdapat Kompetensi Dasar 3.1 pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 69 tahun 2013. Selain itu topik ini juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat lebih mudah untuk mengaplikasikannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai pengaruh penggunaan media permainan *Würfelspiel* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN topik keluarga (*Familie*).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Mengapa siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata?
2. Bagaimana cara mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
3. Media apakah yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
4. Bagaimanakah penggunaan permainan *Würfelspiel* dalam melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman topik *Familie* siswa kelas XI?
5. Apakah penggunaan media permainan *Würfelspiel* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman topik *Familie* siswa SMA kelas XI?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada pengaruh penggunaan media permainan *Würfelspiel* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 42 Jakarta topik *Familie* semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah media permainan *Würfelspiel* dapat mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat menunjukkan seberapa besar pengaruh penggunaan media permainan *Würfelspiel* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa melalui data empiris yang dihasilkan dan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis sebagai alternatif media pembelajaran kosakata bahasa Jerman.