

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa yang banyak dipelajari di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pada pelaksanaannya, pembelajaran bahasa Jerman di Indonesia mengacu pada *Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)*. *CEFR* merupakan standar pencapaian pembelajar dalam mempelajari bahasa asing. Penilaian kemahiran berbahasa pada standar *CEFR* terbagi ke dalam enam tingkatan, yaitu kompetensi dasar (A1 dan A2), kompetensi lanjutan (B1 dan B2), dan kompetensi tinggi (C1 dan C2). Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dalam kurikulum merdeka, siswa di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) harus memiliki kemampuan berbahasa setara tingkat A2 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022).

Dalam pembelajaran bahasa Jerman menurut *CEFR*, siswa harus menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*hören*), berbicara (*sprechen*), membaca (*lesen*), dan menulis (*schreiben*). Selain keterampilan tersebut, siswa harus menguasai kosakata dan tata bahasa (*Grammatik*) karena keduanya memiliki peranan penting dan saling berhubungan. *Grammatik* merupakan aturan berbahasa untuk membuat suatu kalimat yang baik dan benar. Untuk menghasilkan kalimat yang benar secara gramatikal, diperlukan konjugasi verba. Konjugasi verba adalah proses perubahan bentuk verba yang disesuaikan berdasarkan waktu, subjek dan jumlah (tunggal dan jamak). Oleh karena itu, pemahaman tentang konjugasi verba sangat penting dalam mempelajari bahasa Jerman karena berkaitan dengan perubahan verba sesuai konteks kalimatnya.

Terkait konjugasi verba, siswa atau pemelajar bahasa Jerman masih mengalami kesulitan. Hal ini dikarenakan perbedaan aturan tata bahasa dan struktur kalimat antara bahasa Indonesia dan bahasa Jerman. Konjugasi verba tidak ditemukan dalam aturan tata bahasa Indonesia. Kesulitan lain terkait konjugasi

verba dalam bahasa Jerman disebabkan oleh adanya bentuk verba tidak beraturan (*unregelmäßige Verben*).

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pembelajaran bahasa Jerman saat pelaksanaan Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di SMA PGII 2 Bandung, siswa mengalami kesulitan dalam memahami verba yang dikonjugasikan. Kesulitan ini disebabkan oleh banyaknya verba yang harus dipahami pada setiap pertemuan. Oleh karena itu, untuk meminimalisir masalah tersebut, diperlukan dukungan media pembelajaran yang efektif.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman ialah permainan, karena dengan melakukan permainan siswa memiliki keterlibatan yang tinggi dalam mengikuti rangkaian permainan, membuat pembelajaran jadi menyenangkan dan memperkuat pemahaman para siswa tentang konjugasi verba.

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran konjugasi verba adalah *Das Große Spiel Der Verben*. Media yang digunakan dalam permainan ini berupa dadu yang dilengkapi dengan personalpronomen sebagai subjek disetiap sisinya, lalu ada pula kartu yang berisikan verba dalam bahasa Jerman yang terdapat pada tingkat A1 hingga A2. Dalam permainan ini siswa membuat kelompok, satu kelompok berisikan 5 orang siswa. Siswa yang sudah berkelompok harus berbaris dan secara bergiliran mendapatkan kartu yang bertuliskan verba. Setelah itu, siswa yang berbaris paling depan harus melemparkan dadu lalu mengonjugasikan verba yang tercantum dalam kartu tersebut.

Beberapa studi sebelumnya menunjukkan hasil yang positif terkait penggunaan permainan dalam pembelajaran. Kajian tentang media permainan ini telah dilakukan oleh Kirana (2019) dengan judul “Pengembangan Media Permainan *WIE SPÄT IST ES?* Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa di SMAN 9 Malang”. Selain itu kajian tentang media permainan dilakukan oleh Nenggani (2020) dengan judul “Keefektivan Media Permainan Teka

Teki Silang Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas IX SMA Negeri 8 Makassar”. Hasil dari kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan membuat siswa menjadi kreatif, aktif dan bekerja sama membangun pengetahuan.

Penelitian lainnya terkait penggunaan permainan *Das Große Spiel Der Verben* dalam pembelajaran juga menunjukkan hasil yang positif. Kajian tentang permainan *Das Große Spiel der Verben* telah dilakukan oleh Andaresta (2020) dengan judul “Model Pembelajaran Konjugasi Verba Bahasa Jerman Melalui Permainan *Das Große Spiel Der Verben*”. Permainan ini dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran konjugasi verba. Namun, dari beberapa penelitian yang ada, belum ada kajian terkait penggunaan media permainan *Das Große Spiel Der Verben* dalam meningkatkan penguasaan konjugasi verba tingkat A1 di SMA.

Berdasarkan uraian di atas, akan dilakukan sebuah penelitian permainan *Das Große Spiel Der Verben* dengan menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui efektif atau tidaknya permainan *Das Große Spiel Der Verben* dalam pembelajaran konjugasi verba. Judul penelitian ini diformulasikan sebagai berikut “Penerapan Permainan *Das Große Spiel Der Verben* Dalam Pembelajaran Konjugasi Verba bahasa Jerman Tingkat A1”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan urgensi yang telah dipaparkan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan konjugasi verba bahasa Jerman siswa sebelum penerapan permainan *Das Große Spiel Der Verben*?
2. Bagaimana penguasaan konjugasi verba bahasa Jerman siswa setelah penerapan permainan *Das Große Spiel Der Verben*?
3. Apakah terdapat perbedaan dalam penguasaan konjugasi verba bahasa Jerman siswa sebelum dan setelah penerapan permainan *Das Große Spiel Der Verben*?

4. Apakah penerapan permainan *Das Große Spiel Der Verben* efektif dalam meningkatkan penguasaan konjugasi verba bahasa Jerman siswa?
5. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan permainan *Das Große Spiel Der Verben* dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penguasaan konjugasi verba bahasa Jerman siswa sebelum penerapan permainan *Das Große Spiel Der Verben*.
2. Penguasaan konjugasi verba bahasa Jerman siswa setelah penerapan permainan *Das Große Spiel Der Verben*.
3. Perbedaan dalam penguasaan konjugasi verba bahasa Jerman siswa sebelum dan setelah penerapan permainan *Das Große Spiel Der Verben*.
4. Efektivitas penerapan permainan *Das Große Spiel Der Verben* dalam meningkatkan penguasaan konjugasi verba bahasa Jerman siswa.
5. Respon siswa terhadap penerapan permainan *Das Große Spiel Der Verben* dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman.

D. Manfaat Penelitian

Dari rumusan dan tujuan masalah yang telah dipaparkan di atas, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan tentang peran permainan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Penerapan permainan dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan konjugasi verba. Adapun tujuan lain dari penelitian ini juga ingin membuktikan bahwa penggunaan permainan *Das Große Spiel Der Verben* efektif dalam konteks pembelajaran bahasa asing.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan media permainan, yaitu *Das Große Spiel Der Verben* dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman pada tingkat A1. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak sebagai berikut:

1) Bagi Pengajar:

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menerapkan permainan *Das Große Spiel Der Verben* dalam pembelajaran bahasa Jerman. Selain itu hasil penelitian diharapkan dapat membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif.

2) Bagi Peserta Didik:

Penerapan permainan *Das Große Spiel Der Verben* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai konjugasi verba bahasa Jerman dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penelitian ini disusun dalam lima bab, dimulai dari bab I sampai bab V. Pada bab I (Pendahuluan) dibahas latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian. Pada bab II (Kajian Pustaka) disajikan teori-teori yang mendukung penelitian, yaitu teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran, media permainan, hakikat permainan *Das Große Spiel Der Verben*, penjelasan permainan *Das Große Spiel Der Verben*, dan jenis-jenis konjugasi verba. Pada bab III (Metode Penelitian) dipaparkan mengenai temuan penelitian, mulai dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data. Pada bab IV (Temuan dan Pembahasan) dibahas temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan pada bab II. Pada bab terakhir yaitu bab V

(Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi) disajikan simpulan, implikasi dan rekomendasi terhadap hasil dari temuan penelitian.

