

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pelajaran bahasa asing saat ini sudah mendapat tempat di sekolah-sekolah, baik dari sekolah dasar maupun sekolah menengah ke atas sebagai salah satu pelajaran yang wajib. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang sudah banyak diajarkan di sekolah-sekolah, bahkan mulai di taman kanak-kanak. Namun untuk bahasa asing lainnya selain bahasa Inggris, baru diajarkan di tingkat Menengah Atas seperti bahasa Mandarin, bahasa Jerman, bahasa Spanyol, bahasa Arab dan bahasa Prancis.

Bahasa Jerman sebagai salah satu bahasa asing yang digunakan oleh banyak negara sudah banyak diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tujuan diajarkannya bahasa Jerman sendiri adalah agar peserta didik tersebut dapat menguasai bahasa Jerman secara baik. Dalam mempelajari bahasa Jerman ada empat keterampilan yang harus dikuasai. Keempat keterampilan itu adalah keterampilan menyimak (*Hören*), keterampilan berbicara (*Sprechen*), keterampilan membaca (*Lesen*) dan keterampilan menulis (*Schreiben*).

Berbeda dengan bahasa Inggris yang juga diajarkan di sekolah-sekolah, bahasa Jerman cenderung lebih sulit dibandingkan dengan bahasa Inggris, karena pola kalimat bahasa Jerman berbeda dengan bahasa Inggris, terutama dalam konjugasi kata kerja, artikel pada setiap kata benda, dan di dalam bahasa Jerman juga terdapat banyak aturan yang mengatur, tentang kasus *Dativ*, *Akkusativ* dan sebagainya, sehingga pola kalimatnya lebih rumit.

Mengonjugasikan verba dalam kalimat sangat penting, karena dalam kalimat bahasa Jerman verba mengalami perubahan bentuk sesuai dengan subjek pelaku atau kata benda.

Dewi Yuliana Sari, 2014

Efektivitas Permainan Connect Four Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengonjugasikan Verba Bahasa Jerman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam membuat kalimat, pembelajar harus mengenal verba atau kata kerja, karena verba merupakan unsur yang sangat penting dalam kalimat. Verba dalam bahasa Jerman dalam bentuk *Infinitiv* ditandai dengan akhiran *-en*, seperti pada *machen, gehen, schlafen, kaufen, lesen, essen* dan akhiran *-n*, seperti pada *verbessern* dan *sammeln*.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis dalam mengajarkan konjugasi verba di SMA Pasundan 1 Bandung, pengajar hanya menjelaskan secara singkat rumus konjugasi verba dan menuntut siswa untuk menghafal rumus yang diberikan. Hal ini biasanya dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa. Selain itu tidak adanya media yang menarik atau metode pengajaran yang tidak bervariasi juga dapat menyebabkan minat siswa untuk belajar bahasa Jerman menurun.

Selain itu, berdasarkan pengamatan penulis, siswa masih sering sekali mengalami kesulitan dalam mengonjugasikan verba bahasa Jerman. Misalnya pada beberapa contoh kalimat di bawah ini:

1) ***Habe*** du ein Motorrad?

2) Ich ***fahren*** nach Jakarta.

Dua contoh kalimat di atas tidak tepat, karena verba *haben* dan verba *fahren* belum dikonjugasikan sesuai dengan subjek. Kalimat yang tepat seharusnya:

1) ***Hast*** du ein Motorrad?

2) Ich ***fahre*** nach Jakarta.

Tidak tepatnya suatu metode pembelajaran oleh seorang pengajar atau guru dalam pembelajaran dapat mempengaruhi kurangnya minat dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dan metode tersebut sangat tergantung pada pengajar. Jika pengajar dapat memanfaatkannya dengan baik, maka proses pembelajaran akan berjalan menyenangkan sehingga minat dan motivasi siswa terhadap bahasa Jerman akan meningkat. Penggunaan media

dalam proses pembelajaran dapat memudahkan pengajar menyampaikan materi yang diajarkan. Melalui media yang menarik, siswa akan berperan aktif di dalam proses pembelajaran.

Permainan *Connect Four* adalah salah satu permainan computer yang cukup menarik. Permainan *Connect Four* dimainkan secara manual di atas papan berukuran 7 x 6, kotak dengan X dan O sebagai simbolnya. Permainan ini harus membentuk empat symbol X dan O, baik horisontal, diagonal maupun vertikal. Pada pembelajaran konjugasi verba, permainan ini tidak diharuskan membentuk X dan O secara vertikal ataupun horisontal, tetapi siswa harus menuliskan konjugasi verba yang sesuai dengan subjeknya. Diasumsikan permainan ini akan sesuai untuk digunakan pada saat pembelajaran konjugasi verba di kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan *Connect Four*. Maka dari itu, penulis mencoba mengadakan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Permainan *Connect Four* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengonjugasikan Verba Bahasa Jerman”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi siswa dalam belajar bahasa Jerman?
2. Apakah minat dan motivasi siswa berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Jerman?
3. Apakah siswa mengalami kesulitan dalam mengonjugasikan verba bahasa Jerman?
4. Apakah kesulitan siswa dalam mengonjugasikan verba disebabkan oleh cara pengajaran yang kurang menarik?
5. Bagaimana gambaran penerapan media permainan *Connect Four* dalam pembelajaran verba bahasa Jerman?

Dewi Yuliana Sari, 2014

Efektivitas Permainan Connect Four Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengonjugasikan Verba Bahasa Jerman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa dalam pembelajaran konjugasi verba dengan menggunakan media permainan *Connect Four*?
7. Apakah media permainan *Connect Four* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengonjugasikan verba?
8. Bagaimana efektivitas media permainan *Connect Four* dalam pembelajaran konjugasi verba?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan dan penyusunan penelitian dapat dilakukan secara terarah dan tidak menyimpang, mengingat adanya keterbatasan waktu, biaya serta kemampuan yang dimiliki penulis, maka penulis membatasi penelitian ini pada penerapan penggunaan media permainan *Connect Four* dalam mengonjugasikan verba bahasa Jerman dalam bentuk *Präsens*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengonjugasikan verba bahasa Jerman sebelum menggunakan media permainan *Connect Four*?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengonjugasikan verba bahasa Jerman setelah menggunakan media permainan *Connect Four*?
3. Bagaimana efektivitas media permainan *Connect Four* dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman?

E. Penjelasan Istilah Dalam Judul

a. Permainan *Connect Four*

Permainan *Connect Four* merupakan salah satu media permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran konjugasi verba. Permainan ini menggunakan papan tulis atau kertas karton yang memuat beberapa verba bahasa Jerman yang harus dikonjugasikan sesuai dengan subjek yang telah disediakan.

b. Konjugasi Verba

Dewi Yuliana Sari, 2014

Efektivitas Permainan Connect Four Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengonjugasikan Verba Bahasa Jerman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Konjugasi verba adalah perubahan bentuk verba yang sesuai dengan subjeknya. Konjugasi verba yang digunakan dalam penelitian ini hanya dibatasi pada verba *Präsens*, seperti pada contoh:

- 1) *Hast* du ein Motorrad? (*haben*)
- 2) Ich *fahre* nach Jakarta. (*fahren*)

c. Efektivitas

Yang dimaksud efektivitas dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat pada hasil posttest setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Connect Four*.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar siswa dalam mengonjugasikan verba bahasa Jerman sebelum menggunakan media permainan *Connect Four*?
2. Mengetahui hasil belajar siswa dalam mengonjugasikan verba bahasa Jerman setelah menggunakan media permainan *Connect Four*?
3. Mengetahui efektivitas media permainan *Connect Four* dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat , antara lain:

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman.
 - b. Mendapatkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan media permainan *Connect Four* dalam pembelajaran konjugasi verba.

c. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jerman khususnya tentang konjugasi verba.

2. Bagi Guru

a. Mendapat pengetahuan tentang manfaat media permainan *Connect Four* yang dapat dijadikan sebagai model pembelajaran baru.

b. Sebagai masukan dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran konjugasi verba.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media permainan *Connect Four* dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam pembelajaran mengonjugasikan verba.