

## BAB 1 PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemampuan bahasa asing merupakan syarat penting untuk memasuki kehidupan internasional. Indonesia adalah negara berkembang yang masih membutuhkan bantuan dan kontribusi dari negara lain khususnya dari negara maju. Dengan menguasai berbagai bahasa asing, negara Indonesia diharapkan dapat menyerap dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari negara-negara maju tersebut. Hal inilah yang mendasari pentingnya pembelajaran bahasa asing di berbagai lembaga pendidikan di Indonesia saat ini.

Dalam pembelajaran bahasa percakapan menjadi kegiatan yang sangat penting, karena dengan percakapan pembelajar dapat melatih menggunakan bahasa yang dipelajarinya secara aktif, tak terkecuali dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Membentuk kalimat tanya menggunakan kata tanya (*Fragewort: singular 'tunggal'; Fragewörter: plural 'jamak'*) atau yang disebut dengan *W-Fragen* dipelajari pada pembelajaran pertama, yaitu pada materi pembahasan memperkenalkan diri (*sich vorstellen*). *W-Fragen* adalah kalimat tanya yang membutuhkan jawaban berupa informasi yang rinci, oleh karena itu di dalam mempelajari *W-Fragen*, siswa juga belajar membentuk kalimat pernyataan (*Aussagesatz*). Kemampuan membentuk *W-Fragen* ini dibutuhkan dalam tema apapun. Selain itu, *W-Fragen* sering digunakan oleh guru sebagai bagian evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya *W-Fragen* juga dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami bacaan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti ketika mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bandung, sebagian besar siswa masih memiliki kesulitan dalam membentuk *W-Fragen*. Hal tersebut sesuai dengan hasil tes tulis yang dikerjakan oleh 30 siswa kelas X pada tanggal 20 Maret 2014. Tes tersebut terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda dan 4 butir soal uraian. Hasil tes tulis ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai

**Witgia Indah Rosayu, 2015**

*Efektivitas Permainan Hatschi Patschi dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membentuk W-Fragen. Bandung. Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.*

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

siswa adalah 51,3. Peneliti menemukan kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan siswa dalam membentuk *W-Fragen* di antaranya adalah kesalahan dalam penentuan kata tanya (*wann, wie, wo, woher, was, wer*) dan kesalahan dalam meletakkan verba dalam kalimat. Kesalahan-kesalahan tersebut terjadi karena siswa kurang latihan untuk membentuk kalimat tanya. Oleh karena itu perlu adanya metode yang lebih variatif dan efektif untuk mengatasi masalah tersebut.

Dengan metode yang tepat tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Metode pembelajaran ada bermacam-macam, salah satunya adalah metode belajar sambil bermain atau metode permainan. Dengan metode permainan diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain sehingga pembelajar tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. Selain itu menurut Sadiman (dalam Musfiqon 2012 : 99) permainan dapat memberikan umpan balik langsung dan cepat, hal ini memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.

Permainan *Hatschi Patschi* adalah permainan tradisional yang berasal dari Jerman. Permainan ini sering digunakan oleh guru sekolah dasar pada pertemuan pertama dengan tujuan agar siswa saling mengenal satu sama lain. selain itu permainan ini sering digunakan juga pada pertemuan-pertemuan selanjutnya untuk mengulang materi yang telah dibahas. Permainan ini memungkinkan keikutsertaan seluruh siswa, selain itu pengulangan-pengulangan yang dilakukan siswa dalam permainan baik secara lisan maupun audio dapat memperdalam ingatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Atas dasar itu peneliti tertarik menggunakan permainan ini untuk melatih siswa membentuk kalimat tanya dan membentuk jawaban atas kalimat tanya tersebut. Cara bermain permainan *Hatschi Patschi* yaitu sebagai berikut: satu orang dari siswa ditugaskan untuk menunggu di luar ruangan. Siswa yang lain duduk di kursi masing-masing dalam bentuk lingkaran besar. Siswa yang berada di dalam ruangan memilih salah satu dari mereka untuk berperan sebagai *Hatschi Patschi*. Setelah itu siswa yang tadi menunggu di luar, masuk dan mencari siswa yang berperan sebagai *Hatschi Patschi* dengan cara mengajukan pertanyaan

**Witgia Indah Rosayu, 2015**

*Efektivitas Permainan Hatschi Patschi dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membentuk W-Fragen. Bandung. Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.*

kepada siswa satu persatu secara acak. Contohnya *Wie heißen Sie?*. Jika yang ditanya adalah siswa yang tidak berperan sebagai *Hatschi Patschi* maka siswa tersebut harus menjawab pertanyaan dengan benar, namun jika siswa yang berperan sebagai *Hatschi Patschi*, jawabannya cukup *Hatschi Patschi*. Dan jawaban *Hatschi Patschi* tersebut adalah kode untuk seluruh siswa berlomba-lomba mencari kursi yang berbeda. Satu diantara mereka yang tidak mendapatkan kursi, dialah yang akan keluar ruangan dan menunggu siswa-siswa yang berada di dalam ruangan untuk menentukan *Hatschi Patschi* yang baru. Dan permainanpun dimulai kembali.

Dari uraian yang telah dikemukakan di atas, penulis akan meneliti efektivitas penggunaan permainan *Hatschi Patschi* dalam meningkatkan kemampuan siswa membentuk *W-Fragen* (kalimat tanya yang menggunakan kata tanya yang diawali dengan huruf “W-“) dengan Judul “ ***EFEKTIVITAS PERMAINAN HATSCHI PATSCHI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MEMBENTUK W-FRAGEN***”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Faktor apakah yang dapat mempengaruhi kesulitan siswa kelas XI MAN 1 Bandung dalam membentuk *W-Fragen*?
2. Apakah siswa kelas XI MAN 1 Bandung mengetahui arti seluruh *Fragewörter* (kata tanya yang diawali dengan huruf “W-“)?
3. Apakah siswa XI MAN 1 Bandung memahami bagaimana struktur dalam membentuk *W-Fragen* ?
4. Apakah permainan *Hatschi Patschi* dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas XI MAN 1 Bandung dalam membentuk *W-Fragen* ?

### C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan dengan mempertimbangkan dana, waktu dan kemampuan, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Permasalahan yang diteliti adalah efektivitas penggunaan permainan *Hatschi Patschi* dalam meningkatkan kemampuan siswa membentuk *W-Fragen*. Penelitian ini akan dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bandung, di kelas XI AGAMA B sebagai kelas eksperimen dan kelas XI AGAMA A sebagai kelas kontrol. *Fragewörter* yang digunakan dalam penelitian hanya: *wann, wie, wo, woher, was* dan *wer*.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas XI MAN 1 Bandung dalam membentuk *W-Fragen* sebelum menggunakan permainan *Hatschi Patschi*?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas XI MAN 1 Bandung dalam membentuk *W-Fragen* setelah menggunakan permainan *Hatschi Patschi*?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan siswa kelas XI MAN 1 Bandung dalam membentuk *W-Fragen* setelah menggunakan permainan *Hatschi Patschi*?

### E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa kelas XI MAN 1 Bandung dalam membentuk *W-Fragen* sebelum menggunakan permainan *Hatschi Patschi*.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XI MAN 1 Bandung dalam membentuk *W-Fragen* setelah menggunakan permainan *Hatschi Patschi*.

Witgia Indah Rosayu, 2015

*Efektivitas Permainan Hatschi Patschi dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membentuk W-Fragen. Bandung. Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.*

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

3. Untuk mengetahui efektivitas permainan *Hatschi Patschi* dalam meningkatkan kemampuan siswa membentuk *W-Fragen*?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat melalui penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca lebih memahami tentang efektivitas permainan *Hatschi Patschi* terhadap kemampuan siswa dalam membentuk *W-Fragen*

- b. Manfaat Praktis

Dari penelitian ini, penulis mengharapkan guru dapat menggunakan permainan *Hatschi Patschi* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membentuk *W-Fragen*.