

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai alat komunikasi, bahasa sangat penting untuk dipelajari. Bentuk komunikasi yang terjadi dapat berupa komunikasi satu arah maupun komunikasi dua arah, baik secara lisan maupun tulisan, dari apa yang didengar maupun dibaca. Sekarang ini, tuntutan untuk mempelajari bahasa menjadi semakin besar. Selain menguasai bahasa ibu, menguasai bahasa asing juga sangat diperlukan. Di era global ini peran bahasa asing sangatlah penting. Selain untuk mendapatkan lebih banyak informasi, bahasa asing juga penting untuk menjalin kontak dengan berbagai pihak dan untuk berbagi kepentingan.

Salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) atau pun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bahasa Jerman. Pembelajar bahasa Jerman diharapkan memiliki kemampuan berbahasa yang dibedakan menjadi dua yaitu, kompetensi berbahasa dan keterampilan berbahasa. Kompetensi berbahasa bersifat abstrak, tidak dapat dilihat, didengar dan dibaca. Sedangkan keterampilan berbahasa yang dicapai bersifat konkret, dapat didengar dalam bentuk lisan dan dapat dibaca dalam bentuk tulisan. Keterampilan berbahasa yang harus dicapai dalam pembelajaran yaitu, keterampilan menyimak (Hörverstehen), keterampilan menulis (Schreibfertigkeit), keterampilan membaca (Leseverstehen), dan keterampilan berbicara (Sprechfertigkeit).” Sedangkan untuk kompetensi berbahasa siswa harus dapat mengerjakan model ujian yang berbasis *GER (Gemeinsamer Europaischer Referenzrahmen)*. *GER (Gemeinsamer Europaischer Referenzrahmen)* adalah ujian yang disarankan oleh pemerintah Eropa untuk standarisasi kompetensi bahasa yang meliputi semua kompetensi berbahasa diantaranya keterampilan

membaca (*Leseverstehen*), keterampilan menyimak (*Hörverstehen*), keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*) dan keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*).

Bahasa Jerman dianggap sebagai bahasa asing yang sulit untuk dipelajari oleh siswa karena bahasa ini mempunyai kata benda atau nomina yang selalu diawali dengan *Artikel*. Penguasaan *Artikel* pada kata benda atau nomina di dalam bahasa Jerman sangat berpengaruh dalam pembentukan kalimat, karena diduga semakin seseorang menguasai *Artikel*, maka semakin lancar pula ia menggunakan kalimat bahasa Jerman yang baik dan benar. Berdasarkan hasil pengalaman dan pengamatan penulis saat mempelajari bahasa Jerman dan mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 23 Bandung, siswa menemukan kesulitan saat menghafal nomina atau kata benda dalam bahasa Jerman. Salah satunya disebabkan oleh setiap nomina dalam bahasa Jerman yang selalu diikuti oleh *Artikel* (kata sandang) yang berbeda, yaitu *Artikel der* untuk maskulin, *Artikel die* untuk feminim dan *Artikel das* untuk netral.

Dalam proses pembelajaran *Artkel* metode yang sering digunakan untuk mempelajari *Artikel* adalah menghafal. Menurut Darjat (2008: 15) dalam menentukan *Artikel* pada nomina atau kata benda, ada beberapa *Artikel* yang telah ditentukan seperti, kata yang berakhiran *-el, -en, -er, -ich, -ig, -ling* akan diikuti oleh *Artikel der*. Selain itu, nama hari dan bulan, nama mata angin, dan nama musim juga diikuti oleh *Artikel der* kecuali *die Regenzeit* dan *die Trockenzeit*. Kata benda yang berakhiran *-age, -e, -ei, -heit, -keit, -ie, -ik, -in, -ion, -schaft, -tät, -ung, -ur* akan diikuti oleh *Artikel die*. Nama-nama pohon dan bunga pun diikuti oleh *Artikel die*. Kata-kata yang berakhiran *-chen, -lein* (makna sesuatu yang kecil), *-ium, -um, -tum, -ment* akan diikuti oleh *Artikel das*. Meskipun terdapat ketentuan untuk menentukan *Artikel* siswa tetap harus menggunakan metode menghafal. Hal tersebut tidak jarang membuat siswa bosan dan tidak bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar bahasa Jerman di sekolah.

Berangkat dari persoalan di atas, penulis beranggapan bahwa pendidik sebaiknya melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menyenangkan dan tetap edukatif dipandang akan dapat membangkitkan semangat dan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jerman di sekolah. Tidak dapat dipungkiri bahwa minat siswa dalam mempelajari bahasa Jerman juga menjadi salah satu faktor pendukung proses belajar mengajar. Dalam hal ini, dorongan atau motivasi dari pengajar bahasa Jerman sangat dibutuhkan untuk membuat siswa lebih bersemangat dan menambah minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Jerman. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menangani masalah di atas adalah dengan menyediakan permainan yang terintegrasi dengan pembelajaran, sehingga siswa tanpa disadari dapat ikut berinteraksi dengan aktif dan mendapatkan pelajaran melalui permainan tersebut.

Permainan dalam pembelajaran juga dipandang akan lebih membangkitkan semangat dan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jerman. Penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat. Selain membangkitkan semangat dan minat siswa, permainan pun dapat menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan selama proses pembelajaran. Salah satu permainan yang menyenangkan yang dapat digunakan untuk menarik semangat dan minat siswa adalah permainan *Wörter-Würfeln*. Dalam permainan ini siswa dilatih untuk mencocokkan *Artikel* dengan kata benda yang telah disediakan. Penulis berpendapat bahwa permainan *Wörter-Würfeln* yang di dalamnya terdapat simbol diduga akan membantu siswa menghafal *Artikel* dengan lebih mudah. Selain itu, terdapatnya gambar dan warna akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Namun dugaan tersebut belum teruji kebenarannya, sehingga dibutuhkan suatu penelitian ilmiah untuk membuktikannya. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media permainan *Wörter-Würfeln* untuk mempermudah siswa dalam mempelajari *Artikel*. Pemikiran tersebut kemudian dituangkan dalam penelitian ini yang diberi judul **“Efektivitas Teknik Permainan *Wörter-Würfeln* dalam Pembelajaran *Artikel*”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah pembelajar mengalami kesulitan dalam menentukan *Artikel*?
2. Apa saja kesulitan pembelajar di saat menentukan *Artikel*?
3. Apakah minat belajar bahasa Jerman mempengaruhi kemampuan pembelajar dalam mempelajari *Artikel*?
4. Apakah kesulitan pembelajar dalam belajar artikel dipengaruhi oleh metode belajar yang kurang menarik?
5. Bagaimana kemampuan pembelajar dalam menentukan *Artikel* sebelum menggunakan teknik permainan *Wörter-Würfeln*?
6. Bagaimana kemampuan pembelajar dalam menentukan *Artikel* setelah penerapan teknik permainan *Wörter-Würfeln*? dan
7. Apakah teknik permainan *Wörter-Würfeln* efektif dalam pembelajaran *Artikel*?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas dan lebih terfokus pada satu permasalahan serta mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan penulis, maka penelitian ini dibatasi pada efektivitas media pembelajaran berupa permainan *Wörter-Würfeln* dalam meningkatkan pembelajaran *Artikel*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam menentukan *Artikel* sebelum menggunakan teknik permainan *Wörter-Würfeln*?

2. Bagaimana kemampuan siswa dalam menentukan *Artikel* setelah penerapan teknik permainan *Wörter-Würfeln*?
3. Apakah penerapan teknik permainan *Wörter-Würfeln* efektif dalam pembelajaran *Artikel*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Kemampuan siswa dalam menentukan *Artikel* sebelum menggunakan teknik permainan *Wörter-Würfeln*.
2. Kemampuan siswa dalam menentukan *Artikel* setelah penerapan teknik permainan *Wörter-Würfeln*.
3. Efektivitas teknik permainan *Wörter-Würfeln* dalam pembelajaran *Artikel*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan penulis diharapkan dapat memberikan jawaban atas permasalahan yang dijelaskan di atas serta dapat memberikan manfaat bagi:

1. Pembelajar

Pembelajar mendapatkan pengalaman baru saat mempelajari *Artikel* di kelas dengan menggunakan teknik permainan *Wörter-Würfeln*, sehingga meningkatkan motivasi dan minat pembelajar dalam belajar bahasa Jerman.

2. Pendidik

Memberikan suatu media pembelajaran yang diharapkan akan lebih memudahkan pembelajar dalam mempelajari *Artikel*. Sehingga pembelajaran bahasa Jerman akan lebih menarik dan suasana kelas akan lebih menyenangkan.

3. Peneliti

Dapat memperluas wawasan penulis, memberikan jawaban atas permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang masalah serta dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak lain.