

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa merupakan salah satu pembelajaran yang diwajibkan di sekolah. Para siswa sekolah dasar dan sekolah menengah hingga mahasiswa diharuskan mengikuti pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa yang dipelajari tidak hanya pembelajaran bahasa ibu melainkan juga pembelajaran bahasa asing tertentu. Salah satu pembelajaran bahasa asing yang diminati adalah pembelajaran bahasa Jerman. Di Indonesia pun terdapat banyak pembelajar bahasa Jerman, terutama pembelajar yang duduk di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA) dan di perguruan tinggi, selain mereka yang menjadi peserta kursus bahasa Jerman di berbagai lembaga kursus bahasa seperti misalnya di *Goethe-Institut*.

Di dalam pembelajaran bahasa Jerman, terdapat empat keterampilan berbahasa yang dipelajari. Salah satunya adalah keterampilan berbicara. Sebagai pembelajar bahasa Jerman pemula, siswa SMA kelas XI diharapkan mampu memperkenalkan diri dalam bahasa Jerman. Namun berdasarkan pengalaman mengajar beberapa praktikan di SMA, diketahui bahwa para siswa masih ragu untuk berbicara dalam bahasa Jerman. Mereka masih kesulitan untuk berbicara bahasa Jerman meskipun mereka diminta untuk berbicara tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya.

Beberapa faktor menjadi hambatan bagi siswa dalam upaya mengembangkan keterampilan berbicara. Hasil dari wawancara dengan beberapa siswa di SMA Pasundan 3 Cimahi menunjukkan bahwa media yang digunakan pada pembelajaran keterampilan berbicara kurang menarik. Selain itu, terkadang siswa merasa malu untuk berbicara menggunakan bahasa Jerman di dalam kelas, padahal membiasakan diri berbicara menggunakan bahasa Jerman akan berdampak positif pada kemajuan berbahasa Jerman siswa tersebut.

Kosakata yang terbatas juga menghambat siswa untuk bisa dengan bebas berbicara. Pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa dapat pula menjadi salah satu faktor kurang berkembangnya keterampilan berbicara siswa. Untuk itu siswa memerlukan suasana pembelajaran baru yang lebih menarik.

Ada banyak cara atau metode yang dapat dilakukan dalam pembelajaran bahasa Jerman sehingga siswa dapat secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan permainan dalam pembelajaran keterampilan berbicara merupakan salah satu strategi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan media permainan, diharapkan tujuan dalam pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Selain itu, kegiatan pembelajaran sebaiknya dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar. Hal ini tentunya memaksa pengajar untuk lebih kreatif dalam merencanakan kegiatan pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian siswa. Penggunaan permainan di dalam pembelajaran dianggap sebagai salah satu upaya yang relevan. Media dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dapat lebih membuat pembelajaran berkesan. Sesuatu yang berkesan dalam pembelajaran dapat dengan mudah diserap oleh siswa.

Koffer packen merupakan permainan alternatif yang dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Jerman. Dalam hal ini permainan tersebut diterapkan dalam ranah peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman. Permainan *Koffer packen* menuntut setiap pemainnya untuk berbicara selama permainan berlangsung. Dengan demikian, permainan ini diharapkan menjadi solusi atas permasalahan siswa SMA dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul ‘Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman melalui Permainan *Koffer packen*’.

B. Identifikasi Masalah

Berikut adalah masalah yang teridentifikasi berdasarkan latar belakang:

1. Apakah penggunaan metode yang tidak tepat dalam pembelajaran menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Jerman?
2. Apakah motivasi belajar yang kurang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Jerman?
3. Apakah media yang digunakan guru pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman menyulitkan siswa dalam berbicara?
4. Apakah media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Jerman?
5. Apakah perasaan malu menjadi faktor penyebab siswa mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Jerman?
6. Apakah kosakata yang terbatas menjadi penyebab rendahnya keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa?
7. Apakah kurangnya kesempatan yang diberikan guru kepada siswa untuk berbicara menjadi penyebab siswa kesulitan dalam berbicara bahasa Jerman?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan sebelumnya, maka penelitian ini dibatasi hanya mengkaji media permainan pada pembelajaran bahasa Jerman. Media permainan yang dimaksud ialah permainan *Koffer packen*. Teknik permainan *Koffer packen* dalam penelitian ini diterapkan pada pembelajaran bahasa Jerman pada ranah berbicara dalam rangka meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMA. Hal ini dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa melalui permainan ini siswa dituntut untuk membuat kalimat dan menyebutkan kata-kata baru. Selain itu, dalam permainan ini siswa tidak perlu berpikir terlalu jauh. Dengan begitu, diharapkan permainan ini dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jerman sebelum penerapan permainan *Koffer packen*?
2. Bagaimana keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jerman setelah penerapan permainan *Koffer packen*?
3. Bagaimana efektivitas permainan *Koffer packen* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. mengetahui keterampilan berbicara siswa sebelum penerapan permainan *Koffer packen* pada pembelajaran bahasa Jerman;
2. mengetahui keterampilan berbicara siswa setelah penerapan permainan *Koffer packen* pada pembelajaran bahasa Jerman.
3. mengetahui efektivitas dari permainan *Koffer packen* dalam peningkatan keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Jerman;

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Guru dapat menggunakan permainan *Koffer packen* seperti dalam penelitian ini sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Jerman. Permainan ini tidak hanya dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa

Jerman siswa, melainkan juga dapat mengembangkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Dengan memainkan permainan *Koffer packen* seperti yang terdapat dalam penelitian ini, siswa dapat berlatih untuk mengembangkan kemampuannya dalam berbicara bahasa Jerman;
- b. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dalam pembelajaran bahasa Jerman pada ranah berbicara dengan bermain.

3. Penelitian Lanjutan

- a. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan permainan *Koffer packen*;
- b. Dapat menjadi bahan rujukan bagi penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran keterampilan berbicara.

G. Definisi Operasional

1. Keterampilan Berbicara

Maksud dari keterampilan berbicara di dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa SMA dalam berbicara menggunakan bahasa Jerman yang disesuaikan dengan bahasa Jerman tingkat pemula. Kemampuan memperkenalkan diri sendiri serta kemampuan untuk meminta informasi dari seseorang dan memberi informasi kepada seseorang, merupakan kriteria yang harus dipenuhi oleh pembelajar bahasa Jerman pemula yang dalam hal ini siswa SMA.

2. Permainan *Koffer packen*

Sedangkan permainan *Koffer packen* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan permainan yang dimainkan oleh sekelompok orang yang dimulai oleh seorang pemain dengan cara menyusun satu kalimat lengkap, lalu pemain selanjutnya harus mengulangi kalimat yang telah diucapkan oleh pemain sebelumnya sekaligus menambahkan satu kata/satu kalimat. Peraturan tersebut berlaku untuk pemain selanjutnya.