

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Inggris, Jerman, Prancis, dan Jepang telah diselenggarakan di berbagai lembaga pendidikan formal maupun non formal di Indonesia. Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu bangsa Indonesia untuk bisa berpartisipasi mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia. Salah satu bahasa asing yang dipandang sulit untuk dipelajari oleh kebanyakan orang adalah bahasa Jerman. Beberapa orang yang bukan pembelajar bahasa Jerman beranggapan bahwa bahasa Jerman memiliki gramatika yang cukup rumit. Meskipun demikian, bahasa Jerman tetap diajarkan di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) atau sekolah sederajat lainnya.

Pada dasarnya dalam pembelajaran bahasa asing, pembelajar dituntut agar dapat berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dengan penutur bahasa sasaran secara baik dan benar, sehingga pembelajar dapat terampil berbahasa asing. Demikian juga dengan pembelajaran bahasa Jerman, pembelajar dituntut untuk menguasai kosakata, salah satunya adjektiva. Peranan adjektiva di dalam kalimat sangat penting. Hal ini dikarenakan adjektiva berperan sebagai penjelas untuk menerangkan nomina. Penggunaan adjektiva di dalam kalimat bahasa Jerman terdiri atas dua macam yaitu adjektiva atributif dan adjektiva predikatif. Keduanya memiliki penggunaan yang berbeda didalam kalimat. Seperti pada kalimat berikut:

(1) *Die Tasche ist teuer.*

‘Tas itu mahal’

(2) *Das ist eine teure Tasche.*

‘Ini adalah sebuah tas mahal’

Pada kalimat (1) adjektiva *teuer* merupakan bentuk adjektiva predikatif. Dalam bentuk ini adjektiva *teuer* tidak mengalami perubahan apapun. Berbeda dengan kalimat (2), adjektiva *teuer* merupakan bentuk adjektiva atributif. Dalam

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

bentuk ini adjektiva *teuer* mengalami penambahan vokal-*e* pada akhir kata sehingga menjadi *teure*. Hal ini dapat terjadi dikarenakan adanya pengaruh dari *Kasus*, *Artikel* dan *Genus* yang dikenal dengan istilah *Adjektivdeklination* atau deklinasi adjektiva.

Salah satu bentuk dari penggunaan adjektiva predikatif adalah *Komparation der Adjektive* atau komparasi. Dalam bentuk ini adjektiva terbagi menjadi tiga tingkatan, yaitu *Positiv* atau tingkat positif, *Komparativ* atau tingkat komparatif, dan *Superlativ* atau tingkat superlatif. Ketiganya memiliki aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam hal ini adjektiva terbagi lagi menjadi dua macam yaitu *regelmäßige Adjektive* atau kata sifat beraturan dan *unregelmäßige Adjektive* atau kata sifat tidak beraturan.

1. *Regelmäßige Adjektive*

Contoh:

(1) *Laura ist so schön wie Paula.*

‘Laura secantik Paula’.

Contoh kalimat (1) merupakan kalimat perbandingan yang menyatakan kesetaraan. Pada kalimat diatas terdapat kata *schön* yang merupakan adjektiva bermakna ‘cantik’. Adjektiva ini termasuk bentuk positif. Hal ini dikarenakan adjektiva *schön* merupakan bentuk dasar dari adjektiva yang biasa ditemui dalam kamus, sehingga tidak mengalami perubahan apapun.

(2) *Laura ist schöner als Rebeka.*

‘Laura lebih cantik daripada Rebeka’.

Contoh kalimat (2) merupakan kalimat pernyataan yang menyatakan perbandingan bermakna lebih atau komparatif. Kata *schöner* merupakan adjektiva bermakna ‘lebih cantik’ yang berasal dari kata *schön* yang bermakna ‘cantik’. Dalam aturan pembentukan komparatif, adjektiva selalu mengalami perubahan dengan penambahan akhiran *-er*. Dengan demikian, bentuk *Komparativ* dari kata *schön* yaitu *schön + er* menjadi *schöner*.

(3) *Sarah ist am schönsten in der Klasse.*

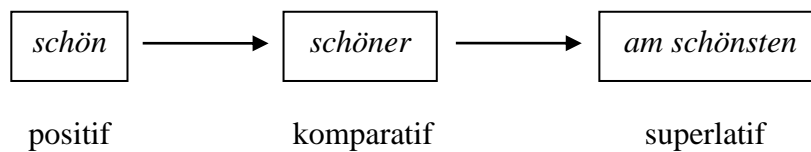
‘Sarah paling cantik di kelas’.

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

Contoh kalimat (3) merupakan kalimat pernyataan yang menyatakan perbandingan bermakna paling atau superlatif. Kata *am schönsten* merupakan adjektiva bermakna ‘paling cantik’ yang berasal dari kata *schön* yang bermakna ‘cantik’. Dalam aturan pembentukan superlatif, adjektiva selalu mengalami perubahan dengan penambahan *am + adjektiva + sten*, sehingga bentuk superlatif dari kata *schön* yaitu *am + schön + sten* menjadi *am schönsten*.

Dengan demikian, aturan pembentukan komparasi dalam bahasa Jerman bentuk *regelmäßige Adjektive* dapat digambarkan dalam skema berikut ini:



2. *Unregelmäßige Adjektive*

Contoh:

(1) *Nicole ist so klug wie Octaria.*

‘Nicole secerdas Octaria’.

(2) *Herr Schmitt ist so alt wie mein Vater.*

‘Bapak Schmitt setua ayah saya’.

Contoh kalimat (1) dan (2) merupakan kalimat perbandingan yang menyatakan kesetaraan. Pada kalimat (1) kata *klug* merupakan adjektiva bermakna ‘cerdas’, sedangkan pada kalimat (2) kata *alt* merupakan adjektiva bermakna tua. Kedua adjektiva ini termasuk bentuk positif, karena merupakan bentuk dasar dari adjektiva, sehingga tidak mengalami perubahan apapun sama halnya dengan bentuk positif pada adjektiva yang beraturan.

(3) *Nicole ist klüger als Nanda.*

‘Nicole lebih cerdas daripada Nanda’.

(4) *Herr Schmitt ist älter als mein Bruder.*

‘Bapak Schmitt lebih tua daripada kakak saya’.

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

Contoh kalimat (3) dan (4) merupakan kalimat pernyataan yang menyatakan perbandingan bermakna lebih atau komparatif. Pada kalimat (3) kata *klüger* merupakan adjektiva bermakna ‘lebih cerdas’ yang berasal dari kata *klug* yang bermakna ‘cerdas’, sedangkan pada kalimat (4) kata *älter* merupakan adjektiva bermakna ‘lebih tua’, berasal dari kata *alt* yang bermakna ‘tua’. Aturan pembentukan komparatif pada adjektiva yang tidak beraturan sama halnya dengan bentuk komparatif pada adjektiva yang beraturan, yaitu adjektiva selalu mengalami perubahan dengan penambahan akhiran *-er*, namun terdapat aturan tambahan yang menjadi pembeda diantara bentuk komparatif pada adjektiva yang beraturan dan adjektiva yang tidak beraturan, yaitu apabila di dalam adjektiva tersebut terdapat vokal a, u dan o maka untuk beberapa adjektiva memiliki kemungkinan mengalami penambahan *Umlaut* (*ä, ü, ö*). Dengan demikian, bentuk komparatif dari kata *klug*: *klüg*+ *-er* menjadi *klüger*; *alt*: *ält* + *er* menjadi *älter*.

(5) *Monik ist am klügsten in der Klasse.*

‘Monik paling pintar di kelas’.

(6) *Herr Franz ist am ältesten in der Klasse.*

‘Bapak Franz paling tua di kelas’.

Contoh kalimat (5) dan (6) merupakan kalimat pernyataan yang menyatakan perbandingan bermakna paling atau superlatif. Pada kalimat (5) kata *am klügsten* merupakan adjektiva bermakna ‘paling cerdas’ dan berasal dari kata *klug* yang bermakna ‘cerdas’, sedangkan pada kalimat (6) kata *am ältesten* merupakan adjektiva bermakna ‘paling tua’ dan berasal dari kata *alt* yang bermakna ‘tua’. Aturan pembentukan superlatif pada adjektiva yang tidak beraturan sama halnya dengan bentuk superlatif pada adjektiva yang beraturan, yaitu adjektiva selalu mengalami perubahan dengan penambahan *am* + adjektiva+ *sten*, namun terdapat beberapa aturan tambahan yaitu apabila di dalam adjektiva tersebut terdapat huruf a, u dan o maka untuk beberapa adjektiva memiliki kemungkinan mengalami penambahan *Umlaut* (*ä, ü, ö*) dan apabila adjektiva berakhiran dengan huruf-d, -t, -s, -ß, -x, dan -z akan mengalami penambahan *am* + adjektiva+ *esten*. Dengan

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

demikian, bentuk superlatif dari kata *klug*: *am* + *klüg* + *sten* menjadi *am klügsten*; *alt*: *am* + *ält* + *esten* menjadi *am ältesten*.

(7) Meine Note ist so gut wie ihre Note.

‘Nilai saya bagus seperti nilai dia (perempuan)’.

(8) Meine Note ist besser als seine Note.

‘Nilai saya lebih bagus daripada nilai dia (laki-laki)’.

(9) Deine Note ist am besten in der Klasse.

‘Nilai kamu paling bagus di kelas’.

Contoh kalimat (7), (8), dan (9) merupakan bentuk pengecualian dari adjektiva *gut* pada bentuk positif, komparatif, dan superlatif. Ketiga kalimat di atas menunjukkan bahwa adjektiva *gut* pada tingkat komparatif dan superlatif mengalami perubahan yang tidak beraturan.

Pada kalimat (7) kata *gut* merupakan adjektiva bermakna ‘bagus’. Adjektiva ini termasuk bentuk positif yang menyatakan kesetaraan. Pada tingkat ini adjektiva tidak mengalami perubahan apapun.

Contoh kalimat (8) merupakan kalimat pernyataan yang menyatakan perbandingan bermakna lebih atau komparatif. Kata *besser* merupakan adjektiva bermakna ‘lebih bagus’ yang berasal dari kata *gut* yang bermakna ‘bagus’. Dalam hal ini, bentuk komparatif tidak mengalami perubahan *gut* + *er* atau *güt* + *er*, melainkan berubah menjadi *besser*. Hal ini dikarenakan adjektiva *gut* termasuk bentuk adjektiva yang tidak beraturan.

Contoh kalimat (9) merupakan kalimat pernyataan yang menyatakan perbandingan bermakna paling atau superlatif. Kata *am besten* merupakan adjektiva bermakna ‘paling bagus’, berasal dari kata *gut* yang bermakna ‘bagus’. Dalam hal ini, bentuk superlatif tidak mengalami perubahan *am* + *gut* + *esten* atau *am* + *güt* + *esten*, melainkan berubah menjadi *am besten*. Selain adjektiva *gut* masih banyak adjektiva lainnya yang mengalami perubahan yang tidak beraturan.

Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan oleh penulis dengan beberapa pembelajar bahasa Jerman di SMA, banyaknya aturan pembentukan *Komparation der Adjektive* atau komparasi yang terbagi menjadi adjektiva yang

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

beraturan dan adjektiva yang tidak beraturan, serta masing-masing terdiri atas tingkat positif, komparatif, dan superlatif menyebabkan pembelajar mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena sikap pembelajar yang cepat bosan dalam belajar, aturan-aturan yang ditetapkan cukup banyak, serta media dan metode pembelajaran yang monoton. Dengan demikian, untuk mengatasi kesulitan yang dialami pembelajar dibutuhkan suatu cara agar dapat merangsang perhatian, minat dan perasaan pembelajar dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu solusi dari permasalahan ini, yaitu penggunaan media. Peran media dalam pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menawarkan sebuah media berupa media permainan *ludo* sebagai alternatif media pembelajaran.

Permainan *ludo* merupakan salah satu jenis *boardgame* atau permainan papan dari India yang dimainkan dengan memindahkan beberapa pion menuju kotak tujuan masing-masing. Permainan *ludo* dibagi menjadi dua macam, yaitu permainan *ludo* klasik dan permainan *ludo* modern. Perbedaan keduanya dilihat dari jumlah pemain yang dibutuhkan. Permainan *ludo* klasik dimainkan oleh 2 sampai 4 pemain, sedangkan permainan *ludo* modern dimainkan oleh 2 sampai 6 pemain. Permainan *ludo* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran komparasi adalah permainan *ludo* modern yang membutuhkan 2 sampai 6 pemain. Permainan ini akan dimodifikasi sedemikian rupa agar permainan dapat membantu pembelajar dalam memahami dan menghafal aturan pembentukan komparasi dalam bahasa Jerman. Permainan *ludo* dalam pembelajaran ini akan melibatkan aspek kognitif, motorik, logika, emosional, kreatif dan imajinatif, serta visual. Hal ini dikarenakan pembelajar akan dilatihkan membentuk komparasi sekaligus menerapkan penggunaan komparasi dalam kalimat sederhana, dan mengikuti aturan main dari permainan *ludo*. Penggunaan permainan *ludo* ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, pembelajar dapat lebih termotivasi dalam belajar dan pembelajar

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajar dapat dengan sendirinya memahami aturan pembentukan komparasi dalam bahasa Jerman.

Berdasarkan pemaparan diatas, timbul dugaan bahwa media permainan *ludo* dapat membantu pembelajar dalam memahami dan menghafal aturan pembentukan komparasi. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai media pembelajaran dalam pengajaran bahasa Jerman yang berjudul “Efektivitas Media Permainan *Ludo* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembentukan *Komparation der Adjektive*”.

B. Batasan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa faktor yang menghambat pembelajar dalam memahami dan menghafalkan aturan pembentukan *Komparation der Adjektive*. Penelitian ini difokuskan pada media pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan pemahaman pembelajar dalam membentuk *Komparation der Adjektive*, yaitu melalui media permainan *ludo*. Dikarenakan keterbatasan kemampuan, pengetahuan, waktu dan dana yang dimiliki penulis, maka penelitian ini difokuskan pada efektivitas media permainan *ludo* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembentukan *Komparation der Adjektive*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam membentuk *Komparation der Adjektive* sebelum penggunaan media permainan *ludo*?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam membentuk *Komparation der Adjektive* sesudah penggunaan media permainan *ludo*?
3. Apakah penggunaan permainan *ludo* efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membentuk *Komparation der Adjektive*?

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan *ludo* dalam pembelajaran bahasa, khususnya pembelajaran pembentukan *Komparation der Adjektive*.

2. Tujuan khusus

Tujuan penulis mengadakan penelitian ini adalah untuk:

- a. Mengetahui kemampuan pembelajar dalam membentuk *Komparation der Adjektive* sebelum penerapan media permainan *ludo*.
- b. Mengetahui kemampuan pembelajar dalam membentuk *Komparation der Adjektive* setelah penerapan media permainan *ludo*.
- c. Mengetahui efektivitas media permainan *ludo* dalam meningkatkan pemahaman pembelajar dalam pembentukan *Komparation der Adjektive*.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

- a. Peneliti dapat mengetahui efektivitas media permainan *ludo* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembentukan *Komparation der Adjektive*, sehinggadapat meningkatkan kreativitas dan inovasi baru dalam pembelajaran.
- b. Peneliti dapat menambah pengetahuan mengenai pengajaran gramatika khususnya dalam pembentukan *Komparation der Adjektive* dengan menggunakan media permainan *ludo*.
- c. Dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan meneliti mengenai media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

- a. Guru mendapatkan media alternatif dalam pembelajaran pembentukan *Komparation der Adjektive* dengan menggunakan permainan *ludo*.
 - b. Dapat dijadikan upaya untuk meningkatkan hasil belajar pembelajar khususnya pada materi pembentukan *Komparation der Adjektive*.
3. Bagi Pembelajar
- a. Dapat mempermudah pembelajar dalam penguasaan materi pembentukan *Komparation der Adjektive* melalui media permainan *ludo*.
 - b. Pembelajar dapat lebih termotivasi dalam proses pembelajaran pembentukan *Komparation der Adjektive*.
 - c. Meningkatkan hasil belajar pembelajar dalam materi pembentukan *Komparation der Adjektive*

F. Struktur Organisasi Skripsi

Pada penelitian ini, struktur organisasi skripsi disusun sebagai berikut:

1. BAB I (Pendahuluan)

Bab I terdiri atas 6 sub bab yang meliputi latar belakang penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Sub bab pertama berisi tentang hal-hal yang melatarbelakangi penelitian. Dalam sub bab kedua dijabarkan batasan masalah yang akan diteliti. Pada sub bab ketiga dijabarkan tiga poin yang menjadi rumusan masalah yang merupakan hasil dari pengerucutan latar belakang penelitian. Kemudian pada sub bab keempat dipaparkan tujuan dari penelitian. Selanjutnya, pada sub bab kelima dipaparkan manfaat dari penelitian. Pada sub bab keenam dideskripsikan sistematika penelitian skripsi.

2. BAB II (Kajian Pustaka)

Dalam kajian pustaka dipaparkan beberapa teori yang mendukung penelitian ini, yakni teori-teori yang membahas pengertian adjektiva, aturan pembentukan *Komparation der Adjektive*, pengertian media pembelajaran, kriteria permainan dalam pembelajaran, permainan *ludo*, media permainan *ludo* dalam pembelajaran

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

bahasa Jerman serta kesimpulan dari teori-teori yang telah dikemukakan yang kemudian dirangkum dalam kerangka berpikir.

3. BAB III (Metode Penelitian)

Bab III mencakup metode penelitian yang digunakan saat penelitian dilakukan, yakni metode kuantitatif dengan bentuk eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada bab ini terdapat enam sub bab, yakni desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

4. BAB IV (Temuan dan Pembahasan)

Dalam bab ini dipaparkan hasil penelitian berdasarkan pengujian statistik data kuantitatif. Tahap selanjutnya adalah pembahasan temuan data secara detail yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab satu.

5. BAB V (Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi)

Bab ini meliputi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan pemaknaan terhadap hasil temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.