

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran bahasa, terdapat empat kompetensi yang harus dikuasai oleh pembelajar, yaitu: *Hören* (menyimak), *Sprechen* (Berbicara), *Lesen* (Membaca) dan *Schreiben* (Menulis). Keempat kompetensi tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Untuk menguasai keempat kompetensi tersebut diperlukan suatu media pembelajaran yang sesuai. Proses pembelajaran harus memiliki tujuan agar siswa dapat menguasai keterampilan berbahasa Jerman.

Fitur unik yang terdapat dalam bahasa Jerman adalah adanya *Artikel*, karena dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris tidak mengenal *Artikel*. Dalam bahasa Jerman *Artikel* menjadi peranan penting dalam menguasai keterampilan berbahasa Jerman karena biasanya digunakan dalam struktur dan tata bahasa. Seperti diketahui bahwa dalam pembelajaran bahasa Jerman *Artikel* terbagi menjadi tiga yaitu *der*, *die* dan *das*. Selain itu *Artikel* dibagi ke dalam *bestimmte und unbestimmte Artikel*.

Berdasarkan pengamatan penulis selama Pengalaman Profesi Lapangan (PPL) di SMKN 3 BANDUNG, kami selalu mendiskusikan untuk membuat suatu metode pembelajaran atau media pembelajaran yang menarik supaya pembelajaran terlihat lebih menarik dan siswa mudah untuk menyerap apa yang sudah diajarkan oleh Guru. Setelah mengajar beberapa minggu, terlihat ada kendala yang cukup berarti dalam proses belajar bahasa Jerman, yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menguasai *Artikel*, misalnya ketika mengerjakan soal-soal tentang materi *bestimmte und unbestimmte Artikel*, siswa tidak mengetahui *Artikel* dari kata benda, sedangkan untuk mengerjakan soal-soal *bestimmte und unbestimmte Artikel* dibutuhkan penguasaan *Artikel* dan kata benda dengan baik. Kesulitan siswa dalam menguasai *Artikel* dikarenakan kurang tertariknya siswa dalam menghafal *Artikel* beserta kata bendanya, selain itu siswa disibukkan

dengan banyaknya tugas dari mata pelajaran lain. Untuk mempermudah mempelajari materi *bestimmte und unbestimmte Artikel* ini solusi yang paling baik adalah adanya sebuah media pembelajaran yang menarik.

Apapun kegiatan yang dirancang, guru pasti membutuhkan alat bantu pembelajaran yang dapat mewakili apa yang hendak dijelaskannya mengenai materi yang akan disampaikan. Alat bantu tersebut biasanya disebut dengan media pembelajaran. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam menyerap materi pembelajaran secara mendalam. Kalau hanya mendengar ceramah dari guru saja tanpa adanya sebuah media yang mendukung pembelajaran, siswa cenderung sulit memahami inti dari materi yang telah dijelaskan, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, dan mengalaminya sendiri melalui media, pemahaman siswa terhadap inti materi pembelajaran yang akan diberikan mungkin akan lebih baik.

Berdasarkan paparan di atas guru diharapkan untuk berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk menerapkan proses belajar-mengajar yang menarik, guru harus mengembangkan kreativitas melalui pengemasan materi yang akan diberikan, misalnya dalam bentuk permainan. Dengan demikian, secara tidak langsung guru telah menciptakan suasana belajar yang kondusif di kelas bagi para siswanya. Hal ini lah yang dapat menumbuhkan sikap positif pada diri siswa terhadap materi dan proses belajar.

Penerapan alat bantu seperti media permainan edukatif dalam pembelajaran, selain membuat suasana belajar dan mengajar terasa lebih mudah dan menyenangkan, penggunaan permainan dalam pembelajaran mampu menumbuhkan unsur kreatifitas serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Melalui permainan yang dirancang khusus, siswa dapat mengalami sendiri secara langsung suatu kejadian. Dalam kondisi seperti ini, informasi, pembelajaran, atau keterampilan siswa dapat berlangsung dengan baik sehingga siswa tidak merasa bosan ketika melakukan pembelajaran.

Berdasarkan kelebihan dalam penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran, penulis tertarik untuk meneliti efektivitas sebuah media permainan

dalam pembelajaran. Penulis menggunakan media permainan *What's in it?* untuk membantu siswa menghafal nomina dengan artikelnya pada tema kehidupan sekolah. Permainan *What's in it?* digunakan untuk membantu siswa dalam menguasai dan membedakan *bestimmte und unbestimmte Artikel*. Permainan ini dianggap penulis efektif untuk membantu guru mengajarkan *bestimmte und unbestimmte Artikel*, namun dugaan ini belum terjadi kebenarannya. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah langkah pengujian agar dugaan tersebut menjadi sebuah fakta yang dapat dipertanggungjawabkan. Langkah pengujian tersebut berupa sebuah penelitian ilmiah yang akan dilakukan penulis.

Beranjak dari penjelasan di atas, penulis berupaya melakukan sebuah penelitian dengan judul “Efektivitas penggunaan permainan *What's in it?* terhadap kemampuan menguasai *bestimmte und unbestimmte Artikel*”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas didapatkan beberapa masalah, diantaranya:

1. Apakah kesulitan siswa dalam menguasai keterampilan berbahasa Jerman disebabkan oleh kurangnya kemampuan menguasai *bestimmte und unbestimmte Artikel*?
2. Apakah rendahnya penguasaan *bestimmte und unbestimmte Artikel* disebabkan sulitnya siswa membedakannya?
3. Apakah rendahnya minat dan motivasi terhadap bahasa Jerman mempengaruhi kemampuan siswa dalam menguasai *bestimmte und unbestimmte Artikel*?
4. Apakah sebuah permainan yang dijadikan media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam menguasai *bestimmte und unbestimmte Artikel*?
5. Apakah media pembelajaran berupa permainan *What's in it?* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan *bestimmte und unbestimmte Artikel*.

C. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi agar tidak meluas sehingga semakin terfokus pada sasaran penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah

efektivitas media pembelajaran berupa permainan *What's in it?* pembelajaran *bestimmte und unbestimmte Artikel* pada tema kehidupan sekolah.

D. Rumusan Masalah

Beranjak dari batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat penguasaan materi *bestimmte und unbestimmte Artikel* siswa sebelum penerapan teknik permainan *What's in it?* ?
2. Adakah peningkatan penguasaan materi *bestimmte und unbestimmte Artikel* siswa setelah penerapan teknik permainan *What's in it?*?
3. Apakah penerapan teknik permainan *What's in it?* efektif dalam meningkatkan penguasaan *bestimmte und unbestimmte Artikel*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tingkat penguasaan materi *bestimmter- und unbestimmter Artikel* sebelum penerapan teknik permainan *What's in it?*
2. Ada atau tidaknya peningkatan penguasaan materi *bestimmter- und unbestimmter Artikel* siswa setelah penerapan teknik permainan *What's in it?*
3. Efektivitas penerapan teknik permainan *What's in it?* dalam meningkatkan penguasaan *bestimmte und unbestimmte Artikel*.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat membantu dalam pemilihan media pembelajaran alternatif untuk mengajarkan *bestimmte und unbestimmte Artikel*.
2. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat memotivasi siswa untuk belajar bahasa Jerman dengan cara yang menyenangkan.
3. Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam variabel Y yang berbeda.