

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran penggunaan metode pembelajaran atau teknik pembelajaran yang tepat dapat membantu pengajar dalam membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan materi ajar mudah dipahami oleh siswa. Saat ini banyak media pembelajaran yang ditawarkan baik melalui buku ataupun internet. Penggunaan media permainan yang tepat dapat dipilih sebagai teknik dalam mengajar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media permainan siswa diharapkan menjadi aktif dan dapat mengusir kejenuhan pada saat proses pembelajaran, sehingga pengajar dapat melaksanakan proses pembelajaran yang optimal.

Bahasa Jerman merupakan bahasa asing kedua yang dipelajari siswa di sebagian besar SMA setelah bahasa Inggris. Berbeda dengan bahasa Inggris yang telah dipelajari siswa saat berada di SD atau SMP, bahasa Jerman baru dipelajari siswa saat berada di SMA. Sebagian besar siswa belum mengenal atau mempelajari bahasa Jerman sebelumnya, sehingga tanpa minat dan usaha yang lebih, siswa diduga akan mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jerman.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*hören*), berbicara (*sprechen*), membaca (*lesen*), dan menulis (*schreiben*). Keempat keterampilan tersebut berhubungan erat dan saling memengaruhi. Berdasarkan pengalaman penulis dari keempat keterampilan yang sudah dipaparkan tersebut, keterampilan berbicara dalam bahasa Jerman merupakan keterampilan berbahasa yang dianggap sulit.

Sebagian besar siswa masih ragu dan kesulitan untuk berbicara dalam bahasa Jerman. Hal ini diduga karena kurangnya kesempatan siswa untuk berbicara dalam bahasa Jerman pada saat proses pembelajaran dan penggunaan media yang masih minim, selain itu kurangnya minat siswa dalam berbicara bahasa Jerman juga menjadi masalah yang dihadapi oleh pengajar.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh pengajar dalam proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan minat dan membuat siswa menjadi

aktif. Salah satunya adalah dengan menggunakan teknik permainan. Penelitian dengan menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pernah dilakukan sebelumnya oleh Winarah (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Melalui Permainan *Koffer Packen*”. Dari Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa. Skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI-IPA-4 SMAN 12 Bandung melalui Teknik Bermain Peran” yang ditulis oleh Munggaran (2014) juga menunjukkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa meningkat setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan teknik bermain peran.

Salah satu teknik permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah permainan *Autogrammjäger*. Dengan menggunakan media permainan ini seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam bahasa Indonesia *Autogrammjäger* dapat diartikan sebagai ‘pemburu tanda tangan’. Media permainan ini membutuhkan sebuah kertas yang berisi beberapa kalimat pernyataan dalam bahasa Jerman. Para peserta dari permainan ini diharuskan untuk aktif dengan saling bertanya dan menjawab dengan membuat dialog sederhana untuk mencari orang yang tepat, sesuai dengan pernyataan yang sudah ditentukan sebelumnya. Setelah peserta menemukan orang yang tepat, maka peserta dapat meminta tanda tangan orang tersebut.

Autogrammjäger merupakan permainan alternatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Dalam hal ini permainan tersebut diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman. Pada permainan *Autogrammjäger* setiap pesertanya akan aktif berbicara selama permainan, dengan demikian permainan ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul: **Efektivitas Teknik Permainan *Autogrammjäger* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman.**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah memberikan gambaran yang jelas tentang arah penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jerman sebelum penerapan teknik permainan *Autogrammjäger*?
2. Bagaimana kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jerman sesudah penerapan teknik permainan *Autogrammjäger*?
3. Apakah penerapan teknik permainan *Autogrammjäger* pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman efektif?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jerman sebelum penerapan teknik permainan *Autogrammjäger*.
2. Kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jerman sesudah penerapan teknik permainan *Autogrammjäger*.
3. Efektivitas teknik permainan *Autogrammjäger* pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bagi peneliti pengajar maupun bagi pembelajar bahasa Jerman.

Manfaat secara teoretis dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan penerapan teknik permainan *Autogrammjäger* dan sebagai bahan referensi dalam proses belajar-mengajar bahasa Jerman, khususnya pembelajaran keterampilan berbicara di SMA.

Manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah sebagai alternatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman di kelas agar dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya berpengaruh terhadap kualitas hasil pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat

bermanfaat sebagai masukan bagi peneliti lainnya yang akan melakukan penelitian terkait dengan masalah ini.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam bagian ini dibahas mengenai urutan penulisan setiap bab dan bagiannya dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Pada Bab I dijelaskan mengenai latar belakang penelitian yang berisi beberapa masalah yang melatarbelakangi penelitian ini. Selanjutnya diuraikan masalah yang meliputi identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang meliputi manfaat teoretis dan manfaat praktis, serta struktur organisasi skripsi.

Pada Bab II dijelaskan mengenai kajian pustaka yang berisi teori-teori yang akan dijadikan rujukan oleh peneliti sebagai landasan dalam melakukan penelitian. Bab ini juga berisi kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

Pada Bab III dijelaskan metode penelitian yang meliputi lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian yang di dalamnya terdapat pendekatan penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik analisis, sumber data dan hasil olah data.

Pada Bab IV dijelaskan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Bab ini terdiri dari pengolahan data dan pembahasan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan peneliti.

Sebagai penutup, dalam Bab V diuraikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan penelitian. Bab ini terdiri dari simpulan, saran dan rekomendasi.