

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan salah satu hal penting untuk dipelajari. Salah satu pembelajaran bahasa khususnya bahasa asing yang dipelajari siswa di SMA adalah bahasa Jerman. Dalam pembelajaran Bahasa Jerman, siswa dituntut untuk menguasai keterampilan berbahasa seperti menyimak (*hören*), membaca (*lesen*), berbicara (*sprechen*), dan menulis (*schreiben*). Empat keterampilan berbahasa tersebut ditunjang dengan penguasaan tata bahasa. Terdapat berbagai jenis kalimat dalam tata bahasa, salah satunya yaitu kalimat perintah. Kalimat perintah digunakan untuk menyatakan permohonan, permintaan, ajakan, tuntutan, atau perintah dari seorang pembicara dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMA, siswa mengalami kesulitan dalam pola penyusunan kalimat perintah. Kesulitan tersebut ditunjukkan dengan adanya kesalahan penggunaan bentuk formal dan informal dalam kalimat perintah. Struktur kalimat perintah (*Imperativsatz*) dalam bahasa Jerman juga berbeda dengan kalimat pernyataan (*Aussagesatz*) dan kalimat pertanyaan (*Fragesatz*). Kesalahan tersebut dapat dilihat pada contoh kalimat berikut:

(1) *Das Wasser trinkt! (ihr)*

(2) *Bringst die Tasche! (du)*

Pada kalimat perintah yang pertama, terdapat kesalahan dalam posisi kata kerja. Sedangkan pada kalimat perintah yang kedua, terdapat kesalahan dalam konjugasi kata kerja. Penyusunan kalimat perintah yang benar adalah sebagai berikut:

(1) *Trinkt das Wasser! (ihr)*

(2) *Bring die Tasche! (du)*

Perbedaan struktur kalimat perintah merupakan salah satu faktor munculnya permasalahan tersebut. Bentuk kalimat perintah dalam bahasa Jerman juga dianggap hal yang baru sehingga sulit dipahami dan diingat.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa untuk membentuk kalimat perintah. Salah satunya yaitu menggunakan media permainan. Penggunaan media permainan dapat membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu memahami materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang sudah dilakukan oleh Mochammad Taufik (2014) dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas penggunaan media *board game* dalam meningkatkan penguasaan *Imperativsatz* siswa”. Dari hasil penelitian bahwa permainan memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam membentuk *Imperativsatz*.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan permainan *Bau den Satz* dalam pembelajaran *Imperativsatz*. Permainan ini dapat berupa papan permainan, dadu dan kartu yang telah dimodifikasi oleh penulis sehingga siswa dapat membuat kalimat perintah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian untuk menguji penggunaan permainan *Bau den Satz* dalam membentuk *Imperativsatz* dengan judul “Efektivitas Penggunaan Permainan *Bau den Satz* untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membentuk *Imperativsatz*”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam membentuk *Imperativsatz* sebelum menggunakan permainan *Bau den Satz*?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam membentuk *Imperativsatz* setelah menggunakan permainan *Bau den Satz*?
3. Apakah penggunaan permainan *Bau den Satz* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membentuk *Imperativsatz*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meneliti penggunaan media permainan *Bau den Satz* dalam pembelajaran *Imperativsatz*. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan siswa dalam membentuk *Imperativsatz* sebelum menggunakan permainan *Bau den Satz*.
2. Kemampuan siswa dalam membentuk *Imperativsatz* setelah menggunakan permainan *Bau den Satz*.
3. Keefektifan permainan *Bau den Satz* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membentuk *Imperativsatz*.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi bagi pembaca terkait dengan permainan *Bau den Satz* dalam proses pembelajaran dan membuka wawasan untuk memberikan ruang yang lebih luas lagi dalam penelitian *Imperativsatz*.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di sekolah, terutama untuk pembelajaran *Imperativsatz*.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistem penulisan skripsi ini secara garis besar terbagi menjadi lima bab.

1. BAB I (Pendahuluan)

Terdiri atas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

2. BAB II (Kajian Pustaka)

Pada bab ini dipaparkan teori-teori dari para ahli untuk memperkuat penelitian yang bersumber dari buku-buku ilmiah dan media pendukung lainnya.

3. BAB III (Metode Penelitian)

Terdiri atas desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik analisis data, dan hipotesis statistik.

4. BAB IV (Temuan dan Pembahasan)

Pada bab ini dijelaskan mengenai data hasil penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian. Dalam hasil penelitian dijelaskan mengenai analisis data yang berhubungan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

5. BAB V (Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi)

Berisi pemaknaan penulis terhadap hasil analisis data penelitian. Simpulan merupakan jawaban dari daftar pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Implikasi dan rekomendasi ditujukan kepada para pembuat kebijakan, para pengguna hasil penelitian ini, dan para penulis lainnya yang akan meneliti masalah serupa.