

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Mempelajari bahasa, baik bahasa ibu maupun bahasa asing tidak cukup hanya dengan menguasai kosakata saja. Setiap orang yang mempelajari bahasa juga harus mampu menguasai struktur dan tata bahasa dari bahasa itu sendiri, karena dengan penguasaan struktur dan tata bahasa yang baik dan benar dapat membuat kalimat menjadi bermakna dan lebih dimengerti seseorang, begitu juga dalam mempelajari bahasa Jerman sebagai salah satu bahasa asing yang dipelajari pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam struktur dan tata bahasa bahasa Jerman terutama pada verba atau kata kerja mengalami perubahan atau konjugasi yang sesuai dengan persona, numerus, modus, bentuk aktif atau pasif, dan tempusnya. Oleh karena itu, hal tersebut perlu mendapatkan perhatian khusus.

Verba atau kata kerja tidak dapat dipisahkan dengan waktu. Waktu kejadian dalam bahasa Jerman dapat diungkapkan dalam tiga jenis tempus atau kala, yakni *Vergangenheit* (kala lampau atau peristiwa sudah lewat), *Gegenwart* (kala sekarang atau peristiwa yang terjadi saat ini), dan *Zukunft* (kala yang akan datang). Dengan demikian terdapat enam bentuk gramatik yang menyatakan ketiga kala tersebut, yaitu: *Plusquamperfekt*, *Präteritum*, dan *Perfekt* untuk menyatakan kala lampau atau peristiwa sudah lewat (*Vergangenheit*), sedangkan *Präsens* untuk menyatakan kala sekarang (*Gegenwart*), sementara *Futur I* dan *Futur II* untuk menyatakan peristiwa yang akan datang (*Zukunft*). Dari keenam bentuk gramatik kala tersebut, terdapat dua bentuk gramatik kala yang lebih sering digunakan dalam percakapan sehari-hari bahasa Jerman di antara bentuk gramatik kala lainnya, yaitu bentuk gramatik *Präsens* dan *Perfekt* (Hauschild, 2014). Dengan menguasai kedua bentuk gramatik kala tersebut, seseorang dapat mengungkapkan peristiwa dalam tiga bentuk waktu kejadian baik dalam *Vergangenheit*

Karina Nurul Fitri, 2018

**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFEKT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

(kala lampau), *Gegenwart* (kala sekarang), dan *Zukunft* (kala yang akan datang).

Berdasarkan temuan penulis, kesalahan yang sering dilakukan oleh pembelajar bahasa Jerman SMA pemula, di antaranya ketika menentukan verba bantu atau *Hilfsverb* (**haben** atau **sein**); dan membentuk *Partizip Perfekt* atau *Partizip II* dari verba tertentu, khususnya verba yang tidak beraturan (*unregelmäßige Verben*) dan verba campuran (*Mischverben*). Seperti pada contoh berikut:

- (1). *Ich **habe** eine Kopschmerztablette **genommen** (**nehmen**).*
‘Saya sudah meminum obat sakit kepala’.
- (2). *Maria **bist** du in den Kindergarten **gebracht** (**bringen**).*
‘Kamu telah mengantarkan Maria ke TK (Taman Kanak-kanak)’.
- (3). *Im Sommerferien **hat** meine Schwester nur zu Hause **geblieben** (**bleiben**).*
‘Saat liburan musim panas, adik saya hanya diam di rumah saja’.

Pada kalimat (1) terjadi kesalahan dalam pembentukan *Partizip Perfekt* atau *Partizip II*, seharusnya verba **nehmen** berubah menjadi **genommen**. Kemudian pada kalimat (2) terjadi kesalahan dalam menentukan verba bantu (*Hilfsverb*) dan pembentukan *Partizip Perfekt* atau *Partizip II*, seharusnya verba **bringen** menggunakan verba bantu (*Hilfsverb*) **haben**, dan *Partizip II*-nya berubah menjadi **gebracht**. Sementara pada kalimat (3) kesalahan yang terjadi hanya dalam menentukan verba bantu (*Hilfsverb*) saja, seharusnya menggunakan verba bantu **sein**.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah pembelajar dalam membentuk kalimat *Perfekt*. Salah satunya dengan menggunakan permainan dalam proses pembelajaran. Permainan yang diterapkan dalam proses pembelajaran akan menciptakan emosi yang dapat mempengaruhi kecepatan informasi

Karina Nurul Fitri, 2018

**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFEKT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

yang dikirim menuju otak. Selain hal tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih santai dan menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan pembelajar dapat dengan mudah memahami materi dan dapat berkompetisi atau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang dipelajarinya.

Dewasa ini terdapat banyak media permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa khususnya bahasa Jerman, salah satunya adalah permainan *Memory-Spiel*. Permainan ini sebenarnya digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Walaupun demikian, dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan permainan kartu tersebut dalam pembelajaran gramatik bahasa Jerman khususnya dalam membentuk kalimat *Perfket*, karena permainan *Memory-Spiel* ini juga dapat diterapkan dalam pembelajaran gramatik khususnya dalam membentuk kalimat *Perfekt*. Permainan *Memory-Spiel* atau *Memory Games* ini memiliki beberapa variasi dalam pola permainannya, seperti gambar, kata, kombinasi gambar dan kata, ataupun dua kata yang berbeda, kata/teks. Sehingga, dengan banyaknya variasi dari permainan *Memory-Spiel* tersebut materi struktur dan tata bahasa bahasa Jerman yang tadinya sedikit rumit dapat dikemas menjadi lebih mudah dipahami oleh pembelajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian untuk menguji penggunaan permainan *Memory-Spiel* dalam membentuk kalimat kala *Perfekt* dengan judul „**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEM-BENTUK KALIMAT PERFEKT**“

B. Rumusan Masalah Penelitian

Mengacu pada latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan pembelajar dalam membentuk kalimat *Perfekt* sebelum penerapan permainan *Memory-Spiel*?

Karina Nurul Fitri, 2018

PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFEKT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

2. Bagaimana kemampuan pembelajar dalam membentuk kalimat *Perfekt* setelah penerapan permainan *Memory-Spiel*?
3. Apakah penerepan permainan *Memory-Spiel* efektif untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dalam membentuk kalimat *Perfekt*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulisan ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan *Memory-Spiel* dalam pembelajaran gramatik bahasa Jerman, khususnya dalam meningkatkan kemampuan siswa membentuk kalimat *Perfekt*.

2. Tujuan Khusus

- a. Menggambarkan kemampuan pembelajar dalam membentuk kalimat *Perfekt* sebelum penggunaan permainan *Memory-Spiel*.
- b. Menggambarkan kemampuan pembelajar dalam membentuk kalimat *Perfekt* setelah penggunaan permainan *Memory-Spiel*.
- c. Mengetahui keefektifan penggunaan permainan *Memory-Spiel* untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dalam membentuk kalimat *Perfekt*.

D. Manfaat Penelitian

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca dan dapat memperkaya teori atau konsep yang

Karina Nurul Fitri, 2018

**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFECT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

menyokong perkembangan pendidikan bahasa Jerman, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membentuk kalimat *Perfekt*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran gramatik bahasa Jerman khususnya dalam membentuk kalimat *Perfekt*. Beberapa manfaat lain, yaitu:

a. Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pemahaman penulis mengenai kalimat *Perfekt* dari sebelumnya, dan sebagai masukan untuk pembelajaran gramatik bahasa Jerman menggunakan permainan *Memor-Spiel* serta memberikan pengalaman dalam mengajar dengan menerapkan media permainan *Memory-Spiel*.

b. Pembelajar bahasa Jerman

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pembelajar mengenal dan memahami gramatik bahasa Jerman khususnya mengenai pembentukan kalimat *Perfekt* serta dapat memacu ketertarikan dan motivasi belajar bahasa Jerman pembelajar.

c. Pengajar bahasa Jerman

Dengan adanya media permainan *Memory-Spiel* ini dapat memecahkan masalah yang ditemukan pengajar dalam pembelajaran gramatik bahasa Jerman khususnya dalam pembentukan kalimat *Perfekt* dan dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran gramatik bahasa Jerman terutama dalam membentuk kalimat *Perfekt*.

d. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pengajaran terutama pengajaran bahasa Jerman.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Karina Nurul Fitri, 2018

**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFEKT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

1. BAB I (PENDAHULUAN)

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II (KAJIAN PUSTAKA)

Pada bab ini dipaparkan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. Teori-teori yang berkaitan dalam penelitian ini, yakni: mengenai kalimat *Perfekt* yang mencakup; pengertian dan penggunaan kalimat *Perfekt*, pembentukan kalimat *Perfekt*, dan pembentukan *Partizip Perfekt* atau *Partizip II*, serta mengenai permainan *Memory-Spiel* yang meliputi; pengertian, bentuk dan fungsi, juga kelebihan dan kekurangan permainan *Memory-Spiel*. Sedangkan pada kerangka berpikir dipaparkan mengenai kedudukan teori dalam penelitian dan pada hipotesis penelitian dipaparkan mengenai dugaan sementara hasil penelitian yang akan dilaksanakan.

3. BAB III (METODOLOGI PENELITIAN)

Pada bab ini dijelaskan mengenai metode yang akan digunakan dalam penelitian ini dan cara mengolah data dari tes yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*), dimana terdapat satu kelas perlakuan tanpa ada kelas pembanding atau kelas kontrol. Sedangkan cara pengolahan data dari penelitian ini dengan mengumpulkan hasil *pretest* dan *posttest*. Dalam menentukan uji statistik dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data, kemudian dilakukan uji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji-T.

4. BAB IV (TEMUAN DAN PEMBAHASAN)

Pada bab ini diuraikan mengenai analisis data yang telah diperoleh dari hasil penelitian efektivitas penggunaan permainan *Memory-*

Karina Nurul Fitri, 2018

**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFECT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Spiel dalam meningkatkan kemampuan membentuk kalimat *Perfekt*.

5. BAB V (SIMPULAN DAN SARAN)

Pada ini dikemukakan mengenai simpulan dan saran berdasarkan hasil analisa penelitian.

Karina Nurul Fitri, 2018

**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFEKT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu