BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari siswa di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam pembelajaran bahasa, siswa dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu Hören (mendengar), Sprechen (berbicara), Lesen (membaca) dan Schreiben (menulis). Untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa tersebut, siswa di antaranya harus memiliki kosakata yang baik. Semakin banyak kosakata yang dikuasai siswa, maka akan semakin memudahkan siswa dalam menggunakan bahasa yang dipelajari.

Terdapat sepuluh kelas kata (*Wortarten*) yang ada di dalam bahasa Jerman, salah satunya adalah *Artikel* (kata sandang). *Artikel* bahasa Jerman turut menjadi peranan penting dalam membentuk struktur dan tata bahasa. Dalam menentukan *Artikel* bahasa Jerman, siswa biasanya mengalami sedikit kesulitan. Hal tersebut diduga karena setiap nomina dalam bahasa Jerman memiliki *Artikel* yang berbeda dan memiliki aturan tersendiri.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan di SMA di Bandung, ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan kesulitan siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Yang pertama, siswa mengalami sedikit kesulitan dalam menentukan *Artikel* dari setiap nomina bahasa Jerman yang dipelajari. Hal ini disebabkan oleh siswa yang cenderung menyebutkan nomina dengan tidak menyertakan *Artikel* nya. Faktor kedua adalah dikarenakan bahasa Jerman hanya menjadi salah satu program mata pelajaran Lintas Minat, yang menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif. Faktor lain juga diakibatkan oleh kurangnya motivasi siswa dalam belajar.

Motivasi belajar siswa biasanya muncul apabila suasana pembelajaran di kelas menyenangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan media permainan.

Selain untuk meningkatkan motivasi, permainan juga dapat membuat siswa merasa senang dan memiliki jiwa kompetitif untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Menerapkan permainan di dalam kelas dapat menambah semangat siswa dalam belajar dan siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti pelajaran tersebut. Dengan begitu, siswa dapat menerima materi pelajaran dengan maksimal sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat.

Permainan yang dapat diterapkan untuk membantu siswa dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman adalah permainan *im Dreierpack*. Permainan *im Dreierpack* adalah salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jerman bagi tingkat pemula. Dalam permainan ini siswa diminta untuk mencocokan tiga buah kartu menjadi satu bagian, yang terdiri dari *Artikel*, nomina serta gambar dari nomina tersebut. Dengan permainan *im Dreierpack* ini, siswa dapat mengetahui *Artikel* yang tepat serta arti dari nomina tersebut melalui bantuan gambar.

Permainan *im Dreierpack* sebelumnya telah digunakan dalam penelitian terdahulu oleh Juliana (2014). Penelitian tersebut menggunakan variabel tentang kosakata. Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa permainan ini efektif dalam meningkatkan kosakata siswa, terbukti dari hasil penelitian yang signifikan. Penelitian serupa juga telah dilakukan Andriani (2016) dengan menerapkan media permainan yang berbeda yaitu dengan permainan *Kuckucksei*. Permainan *Kuckucksei* ini diterapkan untuk meningkatkan penguasaan *Artikel* bahasa Jerman siswa. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan media permainan ini efektif dalam meningkatkan penguasaan *Artikel* bahasa Jerman siswa. Hal tersebut dapat terlihat dari nilai yang diperoleh siswa sebelum dan setelah penerapan media permaianan tersebut. Maka dari itu, untuk mengatasi kesulitan yang telah dipaparkan sebelumnya, dilakukan penelitian untuk menerapkan media permainan *im Dreierpack* dengan variabel penelitian yaitu *Artikel* bahasa Jerman, khususnya *bestimmter Artikel.* Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran *bestimmter Artikel* bahasa Jerman.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka akan dilakukan penelitian untuk menguji efektivitas penerapan media permainan *im Dreierpack*

dalam pembelajaran *bestimmter Artikel* bahasa Jerman dengan judul **"Penerapan Media Permainan *im Dreierpack* dalam Pembelajaran Artikel bahasa Jerman"**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka akan dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam pembelajaran *bestimmter Artikel* bahasa Jerman sebelum penerapan media permainan *im Dreierpack*?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam pembelajaran *bestimmter Artikel* bahasa Jerman setelah penerapan media permainan *im Dreierpack*?
3. Apakah terdapat perbedaan antara kemampuan siswa sebelum dan setelah penerapan media permainan *im Dreierpack*?
4. Apakah penerapan media permainan *im Dreierpack* efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran *bestimmter Artikel* bahasa Jerman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan siswa dalam pembelajaran *bestimmter Artikel* bahasa Jerman sebelum penerapan media permainan *im Dreierpack*.
2. Kemampuan siswa dalam pembelajaran *bestimmter Artikel* bahasa Jerman siswa setelah penerapan media permainan *im Dreierpack*.
3. Perbedaan antara kemampuan siswa sebelum dan setelah penerapan media permainan *im Dreierpack*?
4. Efektivitas penerapan media permainan *im Dreierpack* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran *bestimmter Artikel* bahasa Jerman.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat praktis maupun manfaat teoretis. Adapun manfaat dari penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi dalam menjawab permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menggambarkan tentang penguasaan *Artikel* bahasa Jerman siswa dengan penerapan media permainan *im Dreierpack*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

a. Bagi Guru, dapat menambah wawasan mengenai penerapan media permainan dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman, memberikan gambaran tentang penerapan media permainan *im Dreierpack* sebagai media dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman, serta dapat memotivasi untuk menerapkan media permainan dalam proses pembelajaran di kelas.
b. Bagi Siswa, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan penerapan media permainan *im Dreierpack* karena siswa ikut terlibat dalam penelitian ini serta dapat meningkatkan motivasi agar lebih rajin dan semangat dalam pembelajaran Artikel bahasa Jerman.
c. Bagi Sekolah, dapat menjadi referensi dalam meningkatkan penerapan media permainan di dalam pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Penelitian

Adapun struktur organisasi skripsi yang akan disusun sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi lima sub bab yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi pemaparan mengenai teori-teori yang berkaitan penelitian dan kerangka berpikir. Teori-teori yang akan digunakan adalah teori mengenai media pembelajaran, permainan, *Wortarten* dan *Artikel* bahasa Jerman. Sedangkan pada kerangka berpikir akan dibuat berdasarkan teori dan hasil penelitian yang relevan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metode yang akan digunakan dalam penelitian serta cara mengolah data dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan berdasarkan rumusan masalah yang telahj dibuat sebelumnya.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.