

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dipelajari oleh siswa. Secara umum pembelajaran bahasa Jerman di SMA mengacu pada silabus kurikulum 2013. Dalam silabus kurikulum 2013 siswa diharapkan dapat memahami cara berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, menyusun serta memproduksi teks tulis sederhana untuk merespon lawan bicara dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya. Sedangkan secara internasional tingkat kemahiran bahasa Jerman mengacu pada GER (*Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen*). Berdasarkan GER kemampuan bahasa Jerman dibagi menjadi 3 tingkatan dasar, yaitu tingkat dasar, tingkat menengah dan tingkat tinggi. Kemudian tingkatan dasar dalam bahasa Jerman diklasifikasikan lagi menjadi enam level, yaitu A1, A2, B1, B2, C1 dan C2. Jika dilihat dari standar kemampuan GER, pada umumnya pembelajaran bahasa Jerman di SMA berada pada tingkatan A1. Menurut GER pada tingkatan A1 pembelajar bahasa Jerman di harapkan dapat mengenali, memahami dan menggunakan kalimat-kalimat sederhana untuk menjelaskan hal-hal konkrit dalam kehidupan sehari-hari. Dapat memperkenalkan diri sendiri dan orang lain, serta dapat bertanya mengenai orang lain

Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan bahasa yang harus dipelajari oleh siswa agar bisa berkomunikasi dengan baik. Keterampilan bahasa tersebut mencakup keterampilan menyimak (*hören*), berbicara (*sprechen*), membaca (*lesen*), dan menulis (*schreiben*). Selain empat keterampilan berbahasa ada satu aspek yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu tata bahasa atau *Grammatik*. Tata bahasa adalah kaidah-kaidah yang mengatur penggunaan struktur gramatikal bahasa.

Tata bahasa mempunyai peran penting dalam pembelajaran bahasa Jerman. Dengan mempelajari tata bahasa, siswa akan lebih mudah dalam menguraikan dan memahami suatu kalimat. Bahasa Jerman mempunyai tata bahasa yang berbeda dari bahasa Indonesia. Setiap verba yang ada dalam bahasa Jerman mengalami perubahan bentuk yang disebut konjugasi verba atau *Konjugation Verben*. Perubahan verba bahasa Jerman ini berdasarkan pada subjek, numerilia, tempora, genera dan modus. Namun verba dalam bahasa Indonesia tidak mengalami konjugasi. Perbedaan tata bahasa ini merupakan hal yang baru bagi siswa, sehingga siswa cenderung keliru dan lupa dalam mengkonjugasikan verba. Contoh:

1. *Ich kaufen ein Buch.*
2. *Du lerne Deutsch..*
3. *Wir wohnten in Hamburg.*

Kalimat di atas tidak berterima secara tata bahasa karena verba dalam tiap kalimat tidak dikonjugasikan dengan tepat serta tidak mengikuti aturan konjugasi verba yang baik dan benar. Verba di tiap kalimat seharusnya dikonjugasikan sesuai dengan subjeknya, contohnya sebagai berikut :

1. *Ich kaufe ein Buch.*
2. *Du lernst Deutsch.*
3. *Wir wohnen in Hamburg.*

Namun aturan konjugasi verba pada setiap subjek tidak selalu sama, terdapat beberapa verba yang memiliki perubahan tidak beraturan atau yang biasa disebut *Unregelmäßige Verben*. Contoh:

1. *Du liest ein Buch*

Pada contoh kalimat di atas verba tidak hanya dikonjugasikan saja tetapi bentuk awal verba juga mengalami perubahan. Perubahan bentuk verba yang tidak beraturan ini membuat siswa harus memahami konsep konjugasi verba dengan benar karena dalam bahasa Jerman terdapat beberapa verba yang mempunyai pengecualiaan.

Nabilla Nuraini, 2019

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN HALMA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGKONJUGASIKAN VERBA BAHASA JERMAN**

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

Perbedaan tata bahasa antara bahasa Indonesia dan bahasa Jerman ini menjadi kesulitan bagi siswa. Konsep tata bahasa yang cukup rumit dalam mengkonjugasikan verba dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar bahasa Jerman. Berkaitan dengan hal tersebut, peran media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran akan membangkitkan minat siswa dalam belajar dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan.

Berdasarkan pengalaman pada saat PPL (Program Pengalaman Lapangan), siswa cenderung ingin mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, yakni dengan menggunakan media permainan yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jerman dapat digunakan permainan Halma. Permainan ini dianggap mampu memotivasi dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman. Pada permainan ini siswa harus memindahkan semua pion miliknya menuju sudut lawan. Pion-pion tersebut berisikan subjek yang berbeda-beda dan siswa harus mengkonjugasikan verba sesuai dengan pion yang dimainkan. Penggunaan media permainan ini secara langsung melibatkan siswa untuk ikut berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung, membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan memotivasi siswa sehingga pemahaman siswa dalam mengkonjugasi verba meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang disusun dalam judul “Efektivitas Media Permainan Halma dalam Meningkatkan Kemampuan Mengkonjugasikan Verba Bahasa Jerman“. Dengan harapan bahwa penelitian ini dapat bermanfaat dalam belajar dan pembelajaran bahasa Jerman.

B. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

Nabilla Nuraini, 2019

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN HALMA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGKONJUGASIKAN VERBA BAHASA JERMAN

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

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba sebelum penerapan media permainan Halma?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba sesudah penerapan media permainan Halma?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan siswa antara sebelum penerapan media permainan Halma?
4. Apakah penerapan media permainan Halma efektif dalam meningkatkan kemampuan mengkonjugasikan verba?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media permainan Halma dalam meningkatkan kemampuan mengkonjugasikan verba bahasa Jerman.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa antara sebelum penerapan media permainan Halma.
- b. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba sebelum penerapan media permainan Halma.
- c. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba sesudah penerapan media permainan Halma.
- d. Untuk mengetahui efektivitas Permainan Halma dalam meningkatkan kemampuan mengkonjugasikan verba.

Nabilla Nuraini, 2019

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN HALMA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGKONJUGASIKAN VERBA BAHASA JERMAN

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

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam proses pembelajaran bahasa Jerman terutama untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dalam penelitian ini siswa terlibat langsung dalam prosesnya sebagai sampel, oleh sebab itu dengan pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman dengan menggunakan media permainan Halma dan meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jerman.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran tentang konjugasi verba dan menjadi salah satu alternatif dalam memberikan pembelajaran untuk siswa dengan menggunakan media permainan Halma.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi disusun sebagai berikut:

1. Bab 1 (Pendahuluan)

Bab pendahuluan dalam skripsi ini memiliki lima sub bab, yang pertama adalah latar belakang penelitian. Pada sub bab pertama diuraikan masalah yang ditemukan oleh peneliti di lapangan pada pembelajar bahasa Jerman khususnya dalam mengkonjugasikan verba. Kemudian di sub bab kedua peneliti merumuskan dan memusatkan permasalahan dari sub bab pertama menjadi poin-

Nabilla Nuraini, 2019

***EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN HALMA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGKONJUGASIKAN VERBA BAHASA JERMAN***

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

point rumusan masalah yang akan diteliti. Selanjutnya, dalam sub bab ketiga peneliti menjelaskan tujuan penelitian yang hendak dicapai. Lebih lanjut sub bab keempat berisi manfaat penelitian, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jerman serta untuk membantu siswa dan guru bahasa Jerman. Kemudian dalam sub bab kelima peneliti mendeskripsikan sistematika penulisan skripsi.

2. Bab II (Landasan Teori)

Bab 2 berisi mengenai landasan teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini, yaitu teori yang membahas permainan halma dan konjugasi verba bahasa Jerman.

3. BAB III (Metode Penelitian)

Pada bab 3 peneliti memaparkan desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data yang akan digunakan dalam skripsi ini.

4. Bab IV (Temuan dan Pembahasan)

Dalam bab 4 dijelaskan mengenai temuan penelitian dan pembahasan mengenai penelitian yang dilakukan.

5. 5. Bab V (Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi)

Bab 5 menyajikan kesimpulan dan implikasi yang dicapai dari penelitian ini serta saran yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Jerman.