

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Mempelajari bahasa asing dapat membuat wawasan menjadi lebih luas. Salah satunya adalah mempelajari bahasa Jerman. Bahasa Jerman mempunyai keunikan apabila dibandingkan dengan bahasa lainnya. Salah satu perbedaannya yaitu dalam penggunaan verba. Dalam membuat kalimat, siswa harus mengenal verba atau kata kerja. Verba bahasa Jerman dalam *Infinitif* ditandai dengan akhiran *-en*, seperti pada *schreiben* (menulis), *lesen* (membaca), dan *sprechen* (berbicara) dan akhiran *-n* seperti *lächeln* (tersenyum), *feiern* (merayakan), dan *wandern* (mendaki). Dalam pembelajaran verba bahasa Jerman siswa sering memiliki kesulitan menguasainya, karena verba yang harus dimengerti. Akibatnya terkadang siswa tidak ingat materi yang sudah dipelajarinya.

Selain verba yang menjadi masalah siswa dalam mempelajari bahasa Jerman, kurangnya motivasi belajar siswa karena merasa bosan dengan media pembelajaran yang tidak menarik. Masalah tersebut membuat siswa menjadi jenuh dan cenderung membuat siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan memakai media permainan.

Media pembelajaran berfungsi sebagai suatu cara untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Media pembelajaran membuat siswa menjadi lebih termotivasi, karena guru hanya menyampaikan intruksi dan siswa terjun langsung terhadap proses pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan siswa tidak merasa bosan. Salah satu contoh dari media pembelajaran adalah media permainan *Tic Tac Toe*. Permainan tic-tac-toe merupakan permainan klasik berjenis permainan papan (board-game) dengan ukuran 3x3. Permainan *Tic Tac Toe* adalah permainan yang terpusat pada siswa. Cara memainkan Permainan tersebut dengan

Dian Intan Kemalasari,2019

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *TIC TAC TOE* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN VERBA BAHASA JERMAN

memberikan tanda X atau O pada tiap kotak papan yang berisi gambar yang harus mereka sebutkan dalam bahasa Jerman. Hasil permainan ini didapat adalah menang, kalah, atau seri. Permainan ini diharapkan dapat menambah penguasaan dan pemahaman siswa tentang verba. Permainan ini meningkatkan daya ingat dan melatih kemandirian siswa. Dalam permainan ini peraturan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik meneliti mengenai **PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *TIC TAC TOE* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN VERBA BAHASA JERMAN.**

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka penulis perlu merumuskan masalah penelitian yang akan dilakukan. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penguasaan verba bahasa Jerman siswa sebelum pembelajaran menggunakan media *Tic Tac Toe* ?
2. Bagaimana tingkat penguasaan verba bahasa Jerman siswa setelah pembelajaran menggunakan media *Tic Tac Toe* ?
3. Apakah penggunaan media *Tic Tac Toe* efektif dalam meningkatkan penguasaan verba kata bahasa Jerman ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media permainan *Tic Tac Toe* dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam penguasaan verba bahasa Jerman.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penulis dalam penelitian ini adalah :

- a. Mendeskripsikan tingkat penguasaan verba siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*.

Dian Intan Kemalasari,2019

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *TIC TAC TOE* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN VERBA BAHASA JERMAN

- b. Mendeskripsikan penguasaan siswa dalam menguasai verba bahasa Jerman setelah penerapan media permainan *Tic Tac Toe* kepada siswa.
- c. Mengetahui efektifitas penggunaan media permainan *Tic Tac Toe* untuk meningkatkan penguasaan verba bahasa Jerman.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca mengenai media permainan *Tic Tac Toe* dalam pembelajaran dan menjadi salah satu rujukan untuk keperluan pembaca mengenai penguasaan verba dan media permainan *Tic Tac Toe*.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dipelajari dan diterapkan terutama oleh mahasiswa yang akan terjun ke sekolah untuk mengajarkan bahasa Jerman. Dalam hal ini manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dapat mengetahui keefektifan penggunaan media permainan *Tic Tac Toe* terhadap penguasaan verba bahasa Jerman.

2. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan penguasaan verba sehingga siswa dapat menguasai empat keterampilan bahasa.

3. Bagi Guru

Media permainan *Tic Tac Toe* dapat menjadi alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jerman di Sekolah.

E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan latar belakang dari masalah yang diteliti dalam penelitian ini, kemudian merumuskan masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, menuliskan tujuan penelitian dan manfaat

Dian Intan Kemalasari,2019

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *TIC TAC TOE* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN VERBA BAHASA JERMAN

dari penelitian, serta menjabarkan struktur penelitian ini berupa struktur organisasi skripsi.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini akan berisikan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. Teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini berisi tentang definisi verba dan media permainan *Tic Tac Toe*. Pada kerangka berpikir dijelaskan mengenai kedudukan teori dalam penelitian dan pada hipotesis penelitian dijelaskan mengenai dugaan sementara hasil penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metode yang akan digunakan dan cara mengolah data dari tes yang dilakukan dalam kegiatan penelitian.

Metode yang akan digunakan adalah metode kuantitatif dengan bentuk eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam bab ini juga akan dijelaskan desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data serta pembahasan temuan penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan berisikan simpulan yang menyajikan pemaknaan terhadap hasil temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal yang penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Dian Intan Kemalasari, 2019

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *TIC TAC TOE* DALAM
MENINGKATKAN PENGUASAAN VERBA BAHASA JERMAN**