

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar bahasa merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran, mengingat bahasa merupakan aspek terpenting dalam kehidupan manusia. Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*). Seperti pembelajaran bahasa pada umumnya, pada bahasa Jerman juga terdapat materi yang mempelajari tentang gramatik dan kosakata, gramatik dan kosakata tentunya dirasa begitu penting dalam pembelajaran bahasa, terutama bahasa Jerman ini. Gramatik dan kosakata yaitu dua dari banyak hal yang merupakan pondasi penting dalam mempelajari bahasa Jerman. Salah satu materi yang dipelajari di dalam kosakata yaitu mengenai *Zahlen*.

Zahlen ialah bagian dari materi bahasa Jerman yang juga perlu untuk dikuasai siswa, namun tidak sedikit siswa yang masih kesulitan dalam mengucapkan bilangan (*Zahlen*) dalam bahasa Jerman. Kesulitan juga ditemukan pada penulisan bilangan dalam bahasa Jerman yang diasumsikan terjadi karena terdapat banyak huruf konsonan yang berdekatan. Hal ini sangat berbeda dengan bilangan/angka dalam bahasa Indonesia, baik dalam cara penulisan dan juga pengucapan. Semisal pengucapan bilangan puluhan dalam bahasa Jerman yang diucapkan dari satuan ke puluhan atau beberapa angka yang mengalami perubahan saat diucapkan sebagai satuan, belasan atau puluhan.

Berdasarkan contoh di atas, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik dan efektif agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Pada dasarnya siswa senang dengan permainan atau media pembelajaran yang bersifat menghibur. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran *Zahlen* adalah *Suchsel*. Pada permainan ini

Siswa diharuskan mencari sebuah kata di antara huruf-huruf yang tidak beraturan. *Suchsel* diasumsikan dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa belajar secara aktif, dikarenakan *Suchsel* merupakan sebuah media pembelajaran yang ringan dan tidak rumit saat digunakan, dan juga mengandung unsur menghibur, sehingga diharapkan dapat membantu siswa memahami materi sekait *Zahlen*.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian mengenai “Penerapan *Suchsel* dalam Pembelajaran *Zahlen*” dibuat dengan harapan agar penelitian ini dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Jerman.

B. Rumusan Masalah

Sejalan dengan batasan masalah yang dikemukakan sebelumnya, dapat dirumuskan beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan *Zahlen* siswa sebelum penerapan *Suchsel* dalam pembelajaran?
2. Bagaimana penguasaan *Zahlen* siswa setelah penerapan *Suchsel* dalam pembelajaran?
3. Apakah penerapan *Suchsel* efektif dalam pembelajaran *Zahlen*?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Penguasaan *Zahlen* siswa sebelum penerapan *Suchsel*.
2. Penguasaan *Zahlen* siswa setelah penerapan *Suchsel*.
3. Efektivitas *Suchsel* dalam pembelajaran *Zahlen*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam bidang didaktik, khususnya dalam pembelajaran *Zahlen* dengan penerapan bentuk belajar yang lebih variatif dan menghibur.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran *Zahlen*. Lalu hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan alternatif sekait media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran *Zahlen*, agar pembelajaran terasa menyenangkan dan siswa terbantu dalam memahami materi yang diberikan. Kemudian hasil penelitian ini pun diharapkan dapat membantu Sekolah untuk mengembangkan pengetahuan tentang pemanfaatan media *Suchsel* dalam pembelajaran *Zahlen* di Sekolah. Lebih lanjut penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan mengkaji aspek yang serupa.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri atas lima bab yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, terdiri atas latar belakang penelitian yang menjelaskan mengenai masalah-masalah yang akan diteliti. Rumusan masalah merupakan masalah-masalah yang ada pada latar belakang penelitian. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran *Zahlen* sebelum dan sesudah penerapan *Suchsel*, dan efektivitas penerapan *Suchsel* dalam pembelajaran *Zahlen*. Manfaat penelitian yang terdiri dari manfaat teoretis dan manfaat praktis. Dan struktur organisasi penulisan skripsi yang menjelaskan mengenai bagian dari isi skripsi.

Pada bab II Kajian Teoretis, diuraikan mengenai teori-teori yang bersumber dari para ahli yang bertujuan untuk memperkuat penelitian ini. Pada kajian teoretis ini dipaparkan pula mengenai teori *Suchsel*, *Zahlen*, pembelajaran *Zahlen* di Sekolah, serta kerangka berpikir dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, berisi uraian mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut: 1) desain penelitian, 2) populasi dan sampel, 3) instrumen penelitian, 4) prosedur penelitian dan 5) analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, memaparkan hasil-hasil yang ditemukan pada saat penelitian, membahas data-data yang didukung oleh teori-teori para ahli, dan menjelaskan subjek penelitian secara umum.

Adapun Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi yang merupakan bab terakhir pada skripsi ini terdiri. Simpulan yang berisikan mengenai penjelasan singkat dari hasil penelitian. Implikasi dan temuan berisikan tentang penjelasan yang ditujukan untuk para pembuat kebijakan, para pengguna hasil penelitian, dan para peneliti lainnya yang akan meneliti mengenai hal yang sama.