

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jerman sebagai salah satu bahasa asing yang diajarkan pada beberapa Sekolah Mengengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berbeda dengan pelajaran bahasa asing lainnya dalam proses pembelajaran dan isi di dalamnya, namun secara umum dapat ditemukan beberapa kesamaan yakni di antaranya, kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan mutakhir, perlunya metode, strategi dan teknik pembelajaran yang efektif dan efisien. Proses pembelajaran yang menarik lebih disukai siswa daripada proses pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan. Proses pembelajaran yang menarik tentu saja menggugah rasa ingin tahu dan menambah ketertarikan siswa terhadap hal yang dipelajari, sedangkan pembelajaran yang tidak menarik dan cenderung membosankan menyebabkan sulitnya mencapai tujuan pembelajaran.

Pada pembelajaran bahasa Jerman terdapat pembelajaran menulis (*schreiben*), membaca (*lesen*), menyimak (*hören*), dan berbicara (*sprechen*) yang diajarkan untuk memenuhi kebutuhan siswa, akan tetapi sering kali ditemukan kegagalan dalam proses pembelajaran bahasa yang mungkin disebabkan oleh kemampuan siswa yang beragam, minat siswa yang kurang terhadap bahasa maupun media dan sarana pendukung lainnya yang dinilai kurang memadai dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Ginan Muhammad Fabroyir, 2013

EFEKTIVITAS PERMAINAN SPRACHBAUKASTEN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PENGGUNAAN ARTIKEL DALAM BAHASA JERMAN

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

Implikasi akan ketidaksempurnaan sarana dan prasarana pembelajaran adalah tidak tercapainya tujuan yang sebelumnya telah dicanangkan. Salah satu contohnya dalam pembelajaran bahasa Jerman di SMK adalah kurangnya minat siswa di SMK terhadap bahasa terutama bahasa Jerman menjadikan pelajaran bahasa tidak lebih hanya sekedar pelajaran “tambahan” yang tidak lebih penting dari pelajaran kejuruan ataupun pelajaran lainnya. Dalam hal ini dibutuhkan dorongan yang kuat dari pengajar bahasa Jerman untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menarik siswa terhadap bahasa Jerman adalah dengan disediakan permainan yang terintegrasi dengan pembelajaran, sehingga siswa tanpa disadari ikut serta dalam pembelajaran dan dapat mengambil pelajaran dari permainan tersebut.

Permainan dalam pembelajaran ditujukan untuk lebih menjangkau dan menarik minat siswa terhadap proses pembelajaran. Keikutsertaan siswa secara aktif dalam proses belajar akan mempermudah tugas pengajar. Keaktifan siswa menggambarkan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan baik, karena terjadi interaksi baik antara guru dan siswa, maupun antara siswa dan siswa secara langsung.

Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan di kelas XI SMK adalah *Grammatik* yang diantaranya siswa mempelajari perubahan bentuk *Artikel* (kata sandang nomina) berdasarkan penggunaannya dalam kalimat. Bentuk perubahan tersebut yaitu dari bentuk *Artikel* dalam *Kasus Nominativ* seperti kalimat “*das ist das Brot*”, dan “*das ist eine Tafel Schokolade*” ke dalam bentuk *Artikel* dalam

Kasus Akkusativ seperti kalimat “*Ich esse das Brot*”, dan “*du isst eine Tafel Schokolade*”. Berdasarkan pengalaman penulis selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 3 Bandung dari bulan Januari hingga bulan Juni 2013, ditemukan kesulitan siswa pada kelas XII untuk memahami penggunaan *Artikel* baik dalam *Kasus Nominativ* maupun dalam *Kasus Akkusativ*, padahal materi tersebut telah dipelajari pada kelas XI.

Pengalaman penulis dalam penggunaan permainan dalam pembelajaran memberikan kesan yang mengubah pemikiran penulis yang tadinya kurang begitu memperhatikan akan guna dan manfaat permainan dalam pembelajaran menjadi lebih memperhatikannya, karena ternyata permainan memberikan manfaat banyak dalam proses pembelajaran. Salah satu permainan yang pernah digunakan penulis dalam proses pembelajaran yaitu *Sprachbaukasten*. Dalam permainan ini siswa dilatih untuk menemukan susunan kata ataupun huruf dengan memperhatikan aturan-aturan yang berlaku dalam pembentukan kata, frasa maupun kalimat.

Penggunaan permainan *Sprachbaukasten* dalam pembelajaran susunan kalimat sehari-hari dengan tema *Tagesablauf* pada masa PPL mendapatkan atensi yang besar dari siswa dan menghasilkan pemahaman siswa yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan permainan ini. Berdasarkan alasan ini, penulis memiliki keyakinan bahwa permainan ini juga dapat digunakan pada pembelajaran lainnya terutama yang berhubungan dengan struktur dan tata bahasa. Berangkat dari pemaparan tersebut, penulis bermaksud untuk mencari tahu lebih lanjut tentang penggunaan permainan *Sprachbaukasten* dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman.

Ginan Muhammad Fabroyir, 2013

EFEKTIVITAS PERMAINAN SPRACHBAUKASTEN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PENGGUNAAN ARTIKEL DALAM BAHASA JERMAN

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

Penelitian tentang penggunaan permainan *Sprachbaukasten* dalam pembelajaran bahasa Jerman pernah dilakukan oleh Pratiwi (2010) melalui skripsinya yang berjudul Penerapan *Sprachbaukasten* pada pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 8 Malang. Penelitian ini menghasilkan fakta bahwa penerapan *Sprachbaukasten* dapat mengundang dan menambah semangat siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian ini juga dapat diketahui, bahwa permainan *Sprachbaukasten* dapat mempermudah siswa untuk memahami isi pembelajaran terutama gramatika bahasa Jerman dalam proses pembentukan kalimat untuk pembelajaran menulis.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu yang telah disebutkan, penulis bermaksud mencari tahu bagaimana dampak penggunaan permainan *Sprachbaukasten* dalam pembelajaran *Artikel* dan menggali sejauh mana permainan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam menggunakan *Artikel*.

B. Identifikasi Masalah

Setelah menyebutkan apa yang menjadi latar belakang masalah diatas, penulis mencoba mengidentifikasi penyebab dari masalah siswa dalam memahami penggunaan *Artikel*, seperti berikut:

1. Apakah banyaknya *Artikel* kata benda dalam bahasa Jerman mempengaruhi kesulitan siswa dalam memahami penggunaan *Artikel*?
2. Apakah kesulitan siswa memahami *Artikel* dipengaruhi oleh adanya perbedaan *Kasus* pada penggunaan *Artikel*?

Ginan Muhammad Fabroyir, 2013

EFEKTIVITAS PERMAINAN SPRACHBAUKASTEN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PENGGUNAAN ARTIKEL DALAM BAHASA JERMAN

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

3. Apakah minat siswa yang kurang terhadap bahasa Jerman berpengaruh kepada kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran *Artikel*?
4. Apakah kesulitan siswa memahami penggunaan *Artikel* dipengaruhi oleh teknik pengajaran bahasa Jerman yang tidak sesuai dengan kondisi psikologis siswa?
5. Apakah suasana dalam pembelajaran bahasa Jerman mempengaruhi siswa dalam memahami penggunaan *Artikel*?
6. Apakah permainan *Sprachbaukasten* dapat meningkatkan minat siswa untuk memahami penggunaan *Artikel*?
7. Apakah permainan *Sprachbaukasten* efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam penggunaan *Artikel*?

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah penulis jelaskan sebelumnya, dapat kita lihat bahwa banyak kemungkinan penyebab kesulitan siswa yang dapat diteliti. Oleh karena itu penulis mencoba untuk membatasi masalah hanya pada Efektivitas permainan *Sprachbaukasten* untuk meningkatkan pemahaman penggunaan *Artikel* dalam bahasa Jerman.

D. Rumusan Masalah

Berangkat dari pembatasan masalah, penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pemahaman siswa dalam menggunakan *Artikel* sebelum penggunaan permainan *Sprachbaukasten*?
2. Bagaimana tingkat pemahaman siswa dalam penggunaan *Artikel* setelah penggunaan permainan *Sprachbaukasten*?
3. Apakah permainan *Sprachbaukasten* efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam penggunaan *Artikel*?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Menggambarkan kemampuan siswa dalam memahami penggunaan *Artikel* sebelum penggunaan permainan *Sprachbaukasten*.
2. Mengetahui kemampuan siswa dalam memahami penggunaan *Artikel* setelah penggunaan permainan *Sprachbaukasten*.
3. Mengetahui apakah penggunaan permainan *Sprachbaukasten* efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam penggunaan *Artikel*.

F. Manfaat Penelitian

Pengajar bahasa Jerman harus selalu memperbaiki kemampuannya dalam mengajar melalui proses pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jerman. Oleh karena itu penulis mengharapkan beberapa manfaat sebagai berikut:

Ginan Muhammad Fabroyir, 2013

EFEKTIVITAS PERMAINAN SPRACHBAUKASTEN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PENGGUNAAN ARTIKEL DALAM BAHASA JERMAN

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

1. Melalui penelitian ini siswa dapat memperbaiki pemahamannya dalam penggunaan *Artikel*.
2. Dengan penelitian ini pengajar bahasa Jerman dapat memiliki alternatif lain yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran *Artikel* yang lebih bervariasi.
3. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat lebih memperluas cakrawala pemahaman penulis akan dunia pendidikan dan kependidikan itu tersendiri.

