

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat penghubung dalam segala aspek dan bidang kehidupan. Pada hakikatnya bahasa diarahkan untuk berkomunikasi, bersosialisasi dan bertukar informasi baik dalam lingkup nasional maupun dalam lingkup internasional. Pembelajaran bahasa asing adalah hal yang penting, dengan dikuasainya bahasa asing diharapkan dapat membantu bangsa Indonesia mengikuti ilmu pengetahuan dan teknologi masyarakat dunia. Bahasa asing sudah dipelajari sejak pendidikan anak usia dini, akan tetapi bahasa asing yang dipelajari hanya bahasa Inggris. Pada tingkat menengah atas, bahasa asing yang dipelajari tidak hanya bahasa Inggris melainkan juga bahasa Jerman, bahasa Jepang, bahasa Perancis, bahasa Mandarin ataupun bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa Jerman pada tingkat menengah atas adalah pembelajaran yang dirancang untuk tingkat pemula, sehingga pembelajarannya masih sangat sederhana dan mudah dipahami. Pembelajaran bahasa Jerman di sekolah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan struktur bahasa yang benar.

Struktur bahasa dalam bahasa Jerman memiliki perbedaan dengan bahasa Indonesia. Dalam aturan struktur bahasa Jerman nomina memiliki *Artikel* yang menyertai setiap nomina, sedangkan dalam bahasa Indonesia tidak semua nomina disertai *Artikel*. *Artikel* dalam bahasa Jerman terdiri dari *bestimmte Artikel* (*Artikel* pasti) dan *unbestimmte Artikel* (*Artikel* tidak pasti). *Bestimmte Artikel* terdiri dari *der* untuk nomina bergenus maskulin, *die* untuk nomina bergenus feminin, dan *das* untuk nomina bergenus netral. *Unbestimmte Artikel* terdiri dari *ein* untuk nomina bergenus maskulin dan netral serta *eine* untuk nomina bergenus feminin.

Artikel dalam pembelajaran bahasa Jerman memiliki peran penting, karena *Artikel* dari setiap nomina yang dipelajari akan berpengaruh terhadap pembentukan kalimat. Dalam pembentukan kalimat bahasa Jerman *Artikel* akan mengalami perubahan pada setiap kasusnya (*Nominativ*, *Akkusativ*, *Dativ*, dan *Genetiv*). Oleh

karena itu penguasaan *Artikel* sangat penting untuk peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman. Namun pada kenyataannya penggunaan *Artikel* sering dianggap tidak penting sehingga peserta didik tidak berusaha untuk menghafalkan dan sering melupakannya. Hal ini merupakan salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya penguasaan *Artikel* dan dibutuhkan dorongan yang kuat dari pengajar agar peserta didik lebih termotivasi dalam mempelajari *Artikel* bahasa Jerman.

Berdasarkan hasil observasi saat mengikuti Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) di SMA Negeri 19 Bandung ada beberapa faktor yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman. Faktor yang pertama yaitu peserta didik mudah lupa dengan *Artikel* yang telah diajarkan, peserta didik terkadang tidak fokus dan kurang memperhatikan saat pengajar menjelaskan. Faktor kedua peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan *Artikel* dari setiap nomina yang dipelajari. Faktor ketiga peserta didik kurang berlatih untuk mengingat *Artikel* bahasa Jerman dan peserta didik tidak membuat catatan dengan lengkap. Faktor lainnya juga disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik untuk belajar jika tidak menggunakan model pembelajaran berbasis permainan. Model pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat peserta didik senang dan tertarik untuk belajar melainkan juga memberikan pengalaman nyata mengenai materi yang sedang dipelajari.

Sesuai pemaparan di atas penulis berpendapat bahwa pembelajaran di kelas akan lebih efektif jika dalam merancang pembelajaran terdapat kegiatan yang dapat melibatkan seluruh peserta didik di kelas menjadi aktif, agar tercipta suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan. Tidak hanya menarik dan menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dapat berjalan dengan lancar dan penguasaan *Artikel* bahasa Jerman peserta didik akan lebih meningkat.

Salah satu upaya untuk memotivasi dan meningkatkan penguasaan *Artikel* bahasa Jerman adalah dibuatnya pembelajaran di kelas dengan mencantumkan model pembelajaran sebagai bentuk variasi kegiatan kreatif dan inovatif di dalam kelas. Model pembelajaran yang dapat diterapkan salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan. Model pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan menyenangkan namun tetap edukatif

dipandang akan membangkitkan semangat dan minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi ajar. Dalam hal ini pengajar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dengan menyediakan permainan yang terintegrasi dengan proses pembelajaran sehingga tanpa disadari peserta didik dapat mengambil pelajaran dari permainan yang dimainkan.

Permainan dalam pembelajaran juga dipandang akan lebih membangkitkan semangat dan minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman. Permainan dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat di antaranya membangkitkan semangat dan minat peserta didik serta dapat menciptakan suasana menjadi menyenangkan selama proses pembelajaran. Salah satu permainan yang menyenangkan serta dapat digunakan untuk menarik semangat dan minat peserta didik adalah permainan *Bingo*. Permainan *Bingo* merupakan permainan peluang yang dimainkan dengan menggunakan kartu yang berisi dua puluh lima persegi yang di dalamnya terdapat gambar, jika berhasil memperoleh lima kolom yang saling berderet baik secara horizontal, vertikal, atau diagonal maka pemain akan memenangkan permainan. Penulis berpendapat bahwa permainan *Bingo* akan membantu peserta didik menghafal *Artikel* dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, terdapat pokok permasalahan yaitu peserta didik yang mempelajari bahasa Jerman tingkat awal mengalami kesulitan dalam menghafal *Artikel* serta kurangnya pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran berbasis permainan. Atas dasar tersebut, penulis tertarik untuk mengambil judul **“Model Pembelajaran *Artikel* Bahasa Jerman melalui Penggunaan Permainan *Bingo*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk memperjelas penelitian yang akan dilakukan, maka penulis memaparkan rumusan masalah melalui pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1. Bagaimana deskripsi model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Bingo*?

2. Bagaimana deskripsi langkah-langkah pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Bingo*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Bingo*.
2. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Bingo*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan dapat digunakan untuk disiplin ilmu pendidikan, agar dapat membantu untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menghafal *Artikel* bahasa Jerman. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengajar

Hasil penelitian dapat ini menjadi acuan untuk pengajar dalam membuat inovasi model pembelajaran dan dapat menerapkan permainan *Bingo* dalam pembelajaran *Artikel* di dalam kelas sebagai alternatif pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman.

2. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan kemampuan dalam memilih, menganalisis, dan menyusun model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan penerapan permainan *Bingo*.

3. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian yang sejenis dan memberikan gambaran untuk mengembangkan model pembelajaran dengan menggunakan permainan yang lebih kreatif, inovatif, dan edukatif dalam kegiatan belajar di dalam kelas.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan penelitian skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I (PENDAHULUAN)

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II (KAJIAN PUSTAKA)

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti dan kerangka berpikir. Teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini di antaranya mengenai model pembelajaran, *Artikel* bahasa Jerman, serta permainan dalam pembelajaran. Pada bab ini dipaparkan juga kerangka berpikir yang memaparkan mengenai kedudukan teori dalam penelitian.

BAB III (METODOLOGI PENELITIAN)

Pada bab ini dijelaskan desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metodologi penelitian akan berisi: desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data, serta prosedur penelitian. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif, yakni penelitian yang dilakukan dengan membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis mengenai rancangan pembelajaran yang mencantumkan model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Bingo*.

BAB IV (DESKRIPSI MODEL PEMBELAJARAN ARTIKEL BAHASA JERMAN MELALUI PENGGUNAAN PERMAINAN BINGO)

Pada bab ini dideskripsikan mengenai beberapa rancangan pembelajaran, secara lebih khusus dalam mempelajari *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Bingo*. Tema yang akan dibahas dalam rancangan pembelajaran adalah *Schulsachen* yang bersumber dari buku *Studio D A1*. Materi *Schulsachen* dipilih karena terdapat banyak nomina dalam bahasa Jerman yang dapat digunakan untuk menerapkan permainan *Bingo*.

BAB V (SIMPULAN DAN SARAN)

Pada bab ini dikemukakan mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan hasil analisis penelitian.