

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Di masa sekarang mempelajari bahasa asing menjadi keuntungan tersendiri bagi para pembelajarnya. Mempunyai kemampuan berbahasa asing dapat memberikan peluang lebih mudah dalam mendapatkan pekerjaan tertentu. Profesi seperti penerjemah, pramuwisata (pemandu wisata), dan guru bahasa asing membutuhkan kemampuan berbahasa asing dengan baik. Kemampuan berbahasa asing juga dapat memberikan keuntungan di dunia pendidikan. Di dunia pendidikan sudah banyak bahasa asing yang dipelajari di Sekolah Menengah Atas (SMA), seperti bahasa Inggris, Arab, Perancis, Jerman, dan Jepang. Menguasai bahasa asing juga menjadi penting jika seseorang ingin melanjutkan pendidikan ke luar negeri. Terutama untuk peserta didik SMA yang baru lulus dan berkeinginan untuk berkuliah S-1 ke luar negeri. Di Indonesia terdapat banyak kursus yang menawarkan persiapan kuliah S-1 ke luar negeri. Peluang kuliah S-1 ke luar negeri akan lebih besar jika calon mahasiswa menguasai bahasa asing. Selain hal tersebut, belajar bahasa asing dapat memudahkan dalam mengikuti perkembangan teknologi. Peserta didik tidak akan kesulitan dalam menggunakan teknologi terbaru seperti gawai, komputer, *software*, dan internet, jika menguasai bahasa asing. Bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional harus dipelajari peserta didik, agar peserta didik terbantu dalam mengikuti kemajuan teknologi. Akan tetapi, menguasai bahasa asing sebaiknya lebih dari satu, karena dengan belajar bahasa suatu negara, peserta didik dapat juga mempelajari budaya negara tersebut, sehingga wawasan peserta didik menjadi lebih luas. Salah satu bahasa asing kedua yang dapat dipelajari adalah bahasa Jerman.

Seperti dalam pembelajaran bahasa asing lainnya, dalam belajar bahasa Jerman diperlukan empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu: Mendengar (*Hören*), Berbicara (*Sprechen*), Membaca (*Lesen*) dan Menulis (*Schreiben*). Salah satu hal yang menunjang dalam mempelajari empat keterampilan tersebut adalah penguasaan kosakata termasuk kata benda (nomina). Kata benda dalam bahasa Jerman

harus disertai dengan kata sandang (*Artikel*). Kata sandang tersebut berperan penting dalam menjelaskan genus (*gender*) di dalam nomina. *Artikel* atau kata sandang selalu berpasangan dengan nomina. *Artikel* di dalam bahasa Jerman juga hanya dimiliki nomina. *Artikel* terbagi menjadi dua jenis yaitu *Artikel* tunggal (*Singular*) dan *Artikel* jamak (*Plural*). Dalam bahasa Inggris kata sandang nomina hanya *the* untuk nomina tunggal dan jamak, sedangkan dalam bahasa Jerman ada *der*, *die*, dan *das* untuk nomina tunggal dan *die* untuk nomina jamak. *Artikel* nomina tunggal *der* untuk maskulin, *die* untuk feminin, dan *das* untuk netral. Sedangkan untuk *Artikel* jamak yaitu *die*.

*Artikel* adalah salah satu aspek yang dibutuhkan dalam menguasai bahasa Jerman, tanpa menguasai *Artikel* sulit mempelajari nomina. Jika peserta didik belajar nomina tidak dibarengi dengan belajar *Artikel*, maka hal tersebut tidak cukup untuk belajar bahasa Jerman. Jika peserta didik tidak menguasai *Artikel* nomina bahasa Jerman, akan terdapat kekeliruan dalam membentuk kalimat bahasa Jerman.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis saat melakukan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) di SMA Negeri 16 Bandung pada bulan Februari sampai Mei 2020, peserta didik kesulitan dalam menguasai *Artikel* bahasa Jerman. Salah satu sebabnya yaitu karena dalam bahasa Indonesia tidak terdapat *Artikel* seperti dalam bahasa Jerman, Karena perbedaan tersebut banyak peserta didik yang kesulitan menghafal *Artikel* nomina bahasa Jerman. Faktor penyebab kesulitan lainnya bisa juga karena teknik pembelajaran yang belum bervariasi, cara belajar yang berbeda, situasi kelas yang kurang kondusif serta kurangnya minat belajar bahasa Jerman.

Dalam merancang Rencana Proses Pembelajaran (RPP) guru sebaiknya memilih kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Pembelajaran di kelas harus menyenangkan serta dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga dapat meningkatkan penguasaan tata bahasa Jerman. Kemampuan peserta didik dalam menguasai *Artikel* bahasa Jerman dapat meningkat, jika RPP yang dibuat mencantumkan rancangan model pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan efektif di dalam kelas. Terdapat banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah teknik permainan yang menggunakan media.

Media tersebut pun harus sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran dan diharapkan dengan media yang sudah disesuaikan tersebut tujuan pembelajaran dapat dicapai

Media pembelajaran yang tepat diperlukan untuk mengatasi permasalahan belajar peserta didik, dalam hal ini kesulitan belajar *Artikel*. Salah satu media yang dapat membantu hal tersebut adalah media '*Balderdash*', yaitu suatu permainan menebak serta menulis *Artikel* nomina yang dapat membantu peserta didik menghafal *Artikel* nomina dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton. Media '*Balderdash*' menawarkan *boardgame* yang menarik, *boardgame* ini meningkatkan rasa kompetensi peserta didik dan hal tersebut memicu peserta didik untuk menjadi pemenang permainan dan menjadi seorang '*Balderdash*', peserta didik pun semakin senang dalam mempelajari *Artikel* dan menjadi lebih teliti dalam mengamati *Artikel* suatu benda, selain itu minat peserta didik dalam mempelajari *Artikel* menjadi meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk eksperimen permainan "*Balderdash*". Akan tetapi, penelitian ini tidak dapat dilakukan karena adanya wabah virus yang menyerang seluruh dunia sehingga berdampak kepada semua aktivitas di muka bumi. Pada bulan Desember 2019 virus ini ditemukan dan didiagnosis berbahaya bagi manusia. Virus ini bernama COVID-19 yaitu salah satu dari kelompok virus yang bernama Coronavirus. WHO (*World Health Organization*) dalam situs resminya <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/gg-for-public> menjelaskan bahwa Coronavirus adalah suatu kelompok virus yang dapat menyebabkan infeksi saluran nafas pada manusia mulai dari batuk pilek hingga yang lebih serius seperti Sindrom pernafasan timur tengah yang juga disebut *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) yaitu penyakit pernapasan menular yang terkadang fatal dan infeksi saluran pernapasan yang ditularkan melalui tetesan yang menyebar ke udara ketika penderitanya batuk, bersin, atau berbicara, biasa disebut *Severe Acute Respiratory* (SARS). *Coronavirus* jenis baru yang ditemukan menyebabkan penyakit COVID-19. COVID-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis *Coronavirus* yang baru ditemukan. Virus baru dan penyakit yang

disebabkannya ini tidak dikenal sebelum mulainya wabah di Wuhan, Tiongkok, bulan Desember 2019. COVID-19 ini sekarang menjadi suatu pandemi yang terjadi di banyak negara di seluruh dunia.

Di Indonesia virus ini menyerang pada bulan Juni sampai waktu yang tidak dapat dipastikan dan jumlahnya terus bertambah serta memakan banyak korban jiwa. Oleh karena itu, penelitian “penerapan permainan “*Balderdash*” tidak dapat dilakukan. Peneliti sebelumnya ingin mengujikan permainan “*Balderdash*” ketika melaksanakan PPLSP di SMAN 16 Bandung, tetapi dari bulan maret sampai waktu yang belum ditentukan Indonesia sedang menerapkan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) akibat virus COVID-19 sehingga berdampak ke kegiatan sekolah, sehingga peserta didik dirumahkan dan melakukan pembelajaran secara daring. Virus Covid-19 ini sangat berbahaya dan penyebarannya sangat cepat. sangat tidak mungkin melaksanakan pembelajaran di sekolah dalam waktu dekat. Karena faktor tersebut maka penulis mengalihkan penelitiannya yang dalam bentuk eksperimen menjadi model pembelajaran yang akan disusun dalam skripsi yang berjudul “**Model Pembelajaran Artikel bahasa Jerman Dengan Menggunakan Teknik Permainan *Balderdash*”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas untuk mendapatkan jawaban dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana deskripsi Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP) yang menerapkan model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Balderdash*?
2. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Balderdash* bertemakan *Schulsachen*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Balderdash* yang dicantumkan dalam RPP.
- b. Untuk mendeskripsikan skenario pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Balderdash* bertemakan *schulsachen*.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan Tujuan Penelitian di atas, maka manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah:

#### a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajaran bahasa Jerman. Model pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Balderdash* dalam penelitian ini secara teoretis dapat digunakan untuk keefektifan pengajaran bahasa Jerman, sehingga dapat berguna untuk membantu pendidik untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menguasai *Artikel* bahasa Jerman dengan cara yang menyenangkan.

#### b. Manfaat Praktis

Selain itu, manfaat penelitian ini secara praktis adalah sebagai berikut:

##### 1) Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan kemampuan dalam memilih, menganalisis, dan menyusun model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran bahasa Jerman agar lebih fokus dalam materi yang diajarkan.

##### 2) Bagi Guru

Dapat menjadi acuan bagi guru untuk membuat inovasi model pembelajaran dan menerapkannya sebagai kegiatan alternatif dalam mengajarkan *Artikel* bahasa Jerman.

##### 3) Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian lain yang sejenis dan juga dapat memberikan gambaran untuk mengembangkan model

pembelajaran menggunakan teknik permainan yang lebih inovatif dan menarik dalam kegiatan belajar di dalam kelas.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam Penyusunan skripsi, peneliti memaparkan kerangka penelitian dalam lima bab. Lima bab tersebut berisi hal-hal yang berhubungan dengan penelitian, meliputi pendahuluan; kajian pustaka; metode penelitian; analisa dan pembahasan; simpulan; rekomendasi dan implikasi; daftar pustaka; lampiran-lampiran; dan riwayat hidup.

- BAB I** : Pendahuluan, bab ini terdiri atas tujuh sub bab yang terdiri dari latar belakang masalah yang berisi tentang hal-hal yang melatar belakangi penelitian, rumusan penelitian guna mengetahui rumusan masalah yaitu menjelaskan poin rumusan masalah yang merupakan hasil rangkuman dari latar belakang penelitian, tujuan penelitian guna mengetahui keefektifan RPP dan teknik permainan *Balderdash* dalam mempelajari *Artikel*. Manfaat penelitian baik bagi penulis; siswa; dan guru, serta struktur organisasi skripsi yang menjelaskan isi skripsi.
- BAB II** : Kajian Pustaka, bab ini menjelaskan kajian pustaka mengenai hakikat *Artikel*, media pembelajaran, serta permainan *Balderdash*.
- BAB III** : Metode Penelitian, bab ini berisi metodologi penelitian yang digunakan saat penelitian dilakukan.
- BAB IV** : Temuan dan Pembahasan, bab ini menjelaskan temuan dan juga pembahasan yang mencakup deskripsi data dan simpulan juga bahasan penelitian.
- BAB V** : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menjelaskan hasil temuan penelitian sekaligus memberikan hal-hal yang penting yang dapat dijadikan manfaat dari hasil penelitian yang telah dilakukan.