

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Jerman. Tidak hanya di dalam pembelajaran bahasa Jerman saja, melainkan juga dalam pembelajaran bahasa asing lain pun kemampuan berbicara dituntut untuk dapat dikuasai oleh para pembelajarnya. Sebagai pembelajar yang sedang belajar bahasa Jerman, semua pembelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) tentunya diharapkan dapat menguasai keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan baik.

Biasanya guru memiliki banyak media, teknik, atau permainan dalam pembelajaran berbicara. Hal itu dilakukan agar pembelajar tidak merasa bosan dan tertarik dalam belajar *Sprechen*. Kegiatan yang biasa dilakukan dalam pembelajaran berbicara salah satunya adalah berdialog. Dengan kegiatan ini guru dapat melihat kemajuan dan mengoreksi *Aussprache* pembelajar, apakah sudah benar atau masih ada yang kurang tepat pelafalannya.

Dalam kegiatan pembelajaran berbicara bahasa Jerman tidak hanya guru yang berperan penting untuk membuat pembelajar menjadi pandai berbicara bahasa Jerman, melainkan juga peran individu pembelajar pun dibutuhkan di dalam proses pembelajaran ini. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemampuan setiap pembelajar pun

berbeda-beda dan akan berpengaruh untuk kelancaran berbicara. Proses pembelajaran yang modern dan mengikuti zaman dapat dianggap menarik oleh pembelajar dan membuat pembelajar mengikuti pembelajaran secara aktif. Apabila pembelajar mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, maka pembelajar akan mudah menyerap dan menerapkan materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran untuk digunakan di pembelajaran berikutnya.

Dalam proses pembelajaran, istilah media, teknik, permainan ataupun istilah lainnya dapat membantu peningkatan KKM pembelajaran berbicara bahasa Jerman. Dengan menggunakan media, teknik ataupun permainan baru dan menyenangkan, proses pembelajaran yang selalu dianggap monoton dan membosankan oleh pembelajar akan mampu berubah menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik keaktifan partisipasi pembelajar. Keuntungan pembelajaran menggunakan media akan mempermudah guru dan pembelajar di dalam proses pembelajaran. Dari pihak guru, mereka akan merasa terbantu dengan adanya penggunaan media. Begitu juga halnya dengan pihak pembelajar, mereka akan dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis ketika mengikuti PPL di SMA Pasundan 3 Cimahi, terdapat banyak pembelajar SMA yang mengalami kesulitan dalam melakukan komunikasi sederhana dengan menggunakan bahasa Jerman. Hal ini berdampak terhadap kemampuan berbicara bahasa Jerman mereka.

Hambatan tersebut dapat berasal dari internal pembelajar SMA atau pun hambatan eksternal yang dialami oleh pembelajar SMA.

Dalam rangka meningkatkan proses belajar mengajar yang menarik dan efektif tanpa merasa dibebani oleh situasi pembelajaran, maka dibutuhkan permainan baru dalam proses pembelajaran bahasa asing dan dapat diterapkan di dalam kelas, sehingga suasana pembelajaran menjadi kondusif. Materi pembelajaran dapat disampaikan secara komunikatif dengan penggunaan media *Spiel tabu*. Media *Spiel tabu* merupakan bagian dari metode komunikatif dapat digunakan dan dikembangkan sesuai materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Dalam pembelajaran yang menggunakan *Spiel tabu*, diasumsikan pengajardapat memotivasi pembelajar agar pembelajar mampu dan berani berkomunikasi (berbicara) sederhana dalam bahasa Jerman atas kemauan mereka sendiri dan tidak hanya menjadi pembelajar yang pasif.

Dari penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPIEL TABU* UNTUK PENINGKATAN PEMBELAJARAN BERBICARA.”

B. Identifikasi masalah

Dari latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi pembelajar SMA dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman?
2. Bagaimana minat pembelajar SMA dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman?
3. Apakah motivasi pembelajar SMA berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Jerman?
4. Apakah minat pembelajar SMA berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Jerman?
5. Apakah kesulitan pembelajar SMA dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman disebabkan oleh cara pembelajaran yang kurang menarik?
6. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada pembelajar SMA setelah dan sebelum penggunaan *Spiel tabu*?
7. Apakah penggunaan *Spiel tabu* dapat meningkatkan kemampuan pembelajar SMA dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman?

C. Batasan masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, terdapat berbagai masalah di dalam penelitian ini, tetapi karena keterbatasan waktu, kemampuan, biaya dan keterbatasan lainnya, dan menginginkan penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Keterampilan pembelajar SMA berbicara bahasa Jerman sebelum digunakan *Spiel tabu*.
2. Hasil keterampilan berbicara bahasa Jerman pembelajar SMA setelah digunakan *Spiel tabu*.
3. Perbandingan nilai hasil belajar pembelajar SMA sebelum dan sesudah penggunaan *Spiel tabu*.

D. Rumusan masalah

Dari paparan batasan masalah yang telah disebutkan di atas, maka permasalahan-permasalahan yang timbul di dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterampilan pembelajar SMA dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman sebelum penggunaan *Spiel tabu*?
2. Bagaimanakah keterampilan pembelajar SMA dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman sesudah penggunaan *Spiel tabu*.
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Spiel tabu* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman pada pembelajar SMA?

E. Variabel penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (x) adalah penggunaan *Spiel tabu* dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Jerman.
2. Variabel terikat (y) adalah hasil pembelajaran berbicara bahasa Jerman setelah pembelajar SMA menggunakan media *Spiel tabu* dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Jerman.

F. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat keterampilan pembelajar SMA dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman sebelum penggunaan *Spiel tabu*.
2. Mengetahui tingkat keterampilan pembelajar SMA dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman setelah penggunaan *Spiel tabu*.

3. Mengetahui efektivitas penggunaan media *Spiel tabu* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman pada pembelajar SMA.

G. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat. Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah pengalaman penulis dalam penggunaan *Spiel tabu* di dalam proses pembelajaran berbicarabahasa Jerman.
 - b. Dapat mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan *Spiel tabu* di dalam proses pembelajaran berbicarabahasa Jerman.
2. Bagi Pengajar (guru)
 - a. Memberikan cara penggunaan *Spiel tabu* sebagai alternatif untuk pembelajaran berbicara bahasa Jerman.
 - b. Dapat memperjelas materi yang telah disampaikan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman.
3. Bagi Pembelajar SMA Bahasa Jerman

- a. Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman di dalam suasana pembelajaran berbicara yang menarik dan menyenangkan.
- b. Membangkitkan motivasi pembelajar untuk belajar.

