

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mempelajari bahasa asing dan mampu menguasainya akan mendapatkan nilai lebih dalam ruang lingkup pergaulan maupun dunia kerja. Namun dalam prosesnya diduga seringkali muncul berbagai kendala dalam pembelajaran bahasa asing tersebut. Mulai dari isi pembelajaran, kondisi siswa, maupun sarana prasarana pendukung.

Mempelajari bahasa asing memiliki hambatan dan tantangan tersendiri dalam penguasaan keterampilan berbahasa. Begitu juga dalam mempelajari bahasa asing seperti bahasa Jerman yang memiliki karakteristik tersendiri. Salah satu tata bahasa dalam bahasa Jerman yang dikenalkan dan dipelajari siswa di SMA (Sekolah Menengah Atas) adalah bentuk verba, misalnya bentuk verba dalam kala lampau atau disebut juga *Partizip Perfekt*. Dalam pola kalimat *Perfekt* seseorang mengungkapkan atau menceritakan kejadian yang sedang berlangsung atau yang sudah berlangsung baik secara lisan maupun tulisan.

Diduga persoalan yang sering muncul dalam mempelajari kalimat *Perfekt* adalah menempatkan verba bantu pada kalimat *Perfekt*. Terkadang siswa salah menempatkan verba bantu *haben* atau *sein* pada kalimat *Perfekt*, misalnya saja verba bantu *haben* yang digunakan untuk bentuk verba utama yang tidak mengalami pergerakan tempat (*Unbewegung*) dan verba bantu *sein* yang digunakan untuk bentuk verba utama yang mengalami pergerakan tempat

(*Bewegung*) dalam kalimat *Perfekt*. Selain itu, permasalahan yang juga muncul adalah siswa tidak dapat membedakan verba beraturan (*regelmäßige Verben*) dan verba tidak beraturan (*unregelmäßige Verben*). Hal ini disebabkan karena siswa mengalami ketidakhafalan bentuk verba tersebut.

- a) *Ich bin das Brot gegessen.
saya adalah itu roti makan
'Saya (sudah) makan roti.'
- b) *Ich habe das Brot essen.
saya mempunyai itu roti makan
'Saya (sudah) makan roti.'
- c) Ich bin nach Jakarta gefahren.
saya adalah ke Jakarta pergi
'Saya (sudah) pergi (dengan kendaraan bermotor) ke Jakarta.'

Pola kalimat a), b) dan c) diduga sering ditemukan dalam penulisan kalimat *Perfekt* oleh siswa bahasa Jerman. Kalimat a) dan b) merupakan pola kalimat *Perfekt* namun penggunaan *Hilfsverb* 'verba bantu' dan *Hauptverb* 'verba utama' tidak sesuai dengan aturan bahasa Jerman yang sebenarnya. Pola kalimat c) merupakan pola kalimat *Perfekt* yang benar namun tidak sama dengan pola kalimat b) Penggunaan *Hilfsverb* dan *Partizip Perfekt* yang tidak sesuai dalam pembentukan kalimat *Perfekt* dapat menjadi salah satu hambatan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, khususnya untuk tingkat SMA.

Senada dengan hal di atas, adapun kesenjangan-kesenjangan yang telah diteliti sebelumnya, seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Lim Tjoe Hok dalam Analisis Kesalahan Pembentukan dan Penggunaan Kata Sifat Bentukan *Partizip I* dan *Partizip II* Mahasiswa Semester VII Program Pendidikan Bahasa Jerman, diketahui bahwa pembelajar mengalami kesukaran dalam pembentukan

dan penggunaan kata sifat bentukan *Partizip I* dan *Partizip II* baik secara lisan maupun tertulis. Hasil yang telah diteliti adalah terdapat kesalahan penggunaan dan pembentukan kata sifat bentukan *Partizip II* sebanyak 30,39 %.

Berkaitan dengan hal di atas, diperlukan sebuah cara agar pembelajaran *Partizip Perfekt* dalam membentuk kalimat *Perfekt* dapat semaksimal mungkin dipahami oleh siswa bahasa Jerman di SMA. Permasalahan ini dapat diatasi, misalnya dengan menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer, seperti penggunaan *game flash* sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran semacam ini diharapkan dapat diterapkan pada pembelajaran *Partizip Perfekt* sehingga siswa mampu memaksimalkan pemahaman pola *Partizip Perfekt* dalam kalimat *Perfekt* dalam bahasa Jerman.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “**Pengaruh Media *Game Flash* Terhadap Pembelajaran *Partizip Perfekt* dalam Bahasa Jerman**”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami *Partizip Perfekt*?
2. Apakah siswa mengalami kesulitan dalam membentuk *Partizip Perfekt*?
3. Apakah siswa kurang latihan dalam menggunakan *Partizip Perfekt*?
4. Apakah pengajaran *Partizip Perfekt* yang yang diberikan guru monoton?
5. Media apakah yang digunakan guru dalam pembelajaran *Partizip Perfekt*?

6. Apakah media pembelajaran dapat memaksimalkan pemahaman siswa tentang *Partizip Perfekt*?
7. Apakah *game flash* cocok digunakan sebagai media pembelajaran *Partizip Perfekt*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengarahkan penelitian ini pada sasaran yang tepat, maka penelitian difokuskan pada masalah mengenai penggunaan media *game flash* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran verba bentuk *Partizip Perfekt* atau *Partizip II*, yaitu verba yang beraturan (*regelmäßige Verben*) dan verba yang tidak beraturan (*unregelmäßige Verben*).

1.4 Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Adakah perbedaan yang signifikan dalam pemahaman siswa SMA Negeri 5 Tasikmalaya tentang *Partizip Perfekt* sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *game flash*?
2. Seberapa besar pengaruh media *game flash* terhadap *Partizip Perfekt* sesudah pembelajaran dalam pemahaman siswa SMA Negeri 5 Tasikmalaya?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dalam pemahaman siswa SMA Negeri 5 Tasikmalaya tentang *Partizip Perfekt* sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *game flash*.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *game flash* terhadap *Partizip Perfekt* sesudah pembelajaran dalam pemahaman siswa SMA Negeri 5 Tasikmalaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dalam pemahaman *Partizip Perfekt* bagi siswa di SMA Negeri 5 Tasikmalaya. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi tambahan informasi bagi guru bahasa Jerman terkait media pembelajaran berbasis teknologi seperti *game flash*.