

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penguasaan bahasa asing selain bahasa Inggris memegang peranan penting dalam perkembangan teknologi dan komunikasi yang sangat cepat di era globalisasi. Hal tersebut menuntut seseorang untuk menguasai lebih dari satu bahasa asing guna mengikuti perkembangan zaman. Berdasarkan asumsi tersebut maka pemerintah Republik Indonesia menjadikan bahasa asing sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah bagi para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA) dan salah satu bahasa asing tersebut adalah bahasa Jerman. Sesuai dengan Standar Kompetensi Bahasa Jerman posisi bahasa Jerman di jenjang SMA, SMK, MA adalah sebagai kelompok mata pelajaran peminatan dan lintas minat, seperti yang diuraikan dalam Kompetensi Dasar tingkat SMA, SMK, MA berikut ini:

Kelompok Mata Pelajaran Peminatan terdiri atas 3 (tiga) kelompok yaitu Peminatan Matematika dan Sains, Peminatan Sosial dan Peminatan Bahasa. Mata Pelajaran Pilihan Lintas Minat yaitu mata pelajaran yang dapat diambil oleh peserta didik di luar Kelompok Mata Pelajaran Peminatan yang dipilihnya tetapi masih dalam Kelompok Peminatan lainnya.¹

SMA, SMK, MA yang menjadikan bahasa Jerman sebagai kelompok mata pelajaran peminatan adalah yang memiliki kelas Kelompok Mata Pelajaran Peminatan Bahasa. Selain sebagai mata pelajaran peminatan, bahasa Jerman juga

¹ *Kompetensi Dasar: Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA)* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013), h. 2.

dapat dipilih siswa sebagai mata pelajaran lintas minat dari kelompok peminatan lainnya, misalnya bagi siswa yang memilih Kelompok Peminatan Matematika dan Sains dapat memilih mata pelajaran bahasa Jerman sebagai mata pelajaran lintas minat. Sebagai mata pelajaran peminatan dan mata pelajaran lintas minat di SMA, SMK, MA bahasa Jerman berguna untuk pengembangan diri siswa dalam bidang komunikasi, ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya agar ke depannya siswa dapat menjadi generasi penerus bangsa Indonesia yang cerdas, terampil dan mumpuni, serta dapat mengikuti perkembangan zaman yang ada.

Untuk menunjang tujuan tersebut siswa perlu dilatih empat aspek keterampilan bahasa yang saling terkait dan tidak dapat dipelajari secara terpisah dalam pembelajarannya, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan Program Keterampilan Mengajar (PKM) pada tahun 2015, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit dikuasai dari tiga keterampilan yang lain. Hal tersebut diketahui saat proses belajar mengajar berlangsung, siswa mengalami kesulitan pada saat menuliskan kalimat sederhana dalam bahasa Jerman pada tingkat A1 karena kemungkinan kurangnya latihan dan penguasaan kosakata yang relatif sedikit. Kesulitan tersebut ternyata berimbas pada tidak optimalnya hasil belajar mata pelajaran bahasa Jerman siswa di sekolah. Melihat permasalahan yang terjadi peneliti tertarik melakukan penelitian ini untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari keterampilan menulis, guna tercapainya tujuan belajar bahasa Jerman. Oleh karena itu, diperlukan adanya media, metode atau teknik pembelajaran, khususnya pada pembelajaran keterampilan menulis bahasa

Jerman, seperti yang tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 bahwasannya, dalam pembelajaran guru hendaknya menggunakan berbagai modus, strategi, dan model untuk muatan dan/atau mata pelajaran yang diampunya². Dalam menjalankan peranannya sebagai guru, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang termasuk faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam penyampaian materi dan pembelajaran bahasa Jerman menjadi lebih efektif, serta memudahkan pemahaman siswa dalam menguasai materi yang dipelajari. Oleh karena itu, solusi yang diterapkan peneliti dalam proses pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman adalah dengan menggunakan media pembelajaran yaitu salah satunya melalui permainan.

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman ialah permainan *Sätze erweitern*. *Sätze erweitern* merupakan alternatif permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk melatih kemampuan siswa dalam menulis karena tujuan permainan tersebut menitikberatkan pada pembentukan kalimat, seperti yang dikatakan oleh Bailly dkk., yaitu “*Ziel: Spracherwerb, Systematisierung, Üben von Satzkonstruktionen*”.³ Tujuan dari permainan tersebut adalah untuk latihan pemerolehan kemampuan berbahasa siswa dengan cara siswa dilatih berpikir untuk menyusun kata-kata menjadi kalimat yang bermakna, serta menuliskannya secara teratur sehingga siswa dapat melatih kemampuan

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 2.

³ Fabienne Bailly et al., “*Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen*,” <http://www.ofaj.org/paed/langue/sa23.html> (diakses 12 Agustus 2017).

menulisnya menjadi lebih baik.

Permainan *Sätze erweitern* dapat melatih keterampilan menulis bahasa Jerman siswa maka dari itu peneliti memilih permainan tersebut untuk dilakukan pada penelitian ini. Dalam permainan *Sätze erweitern* siswa membentuk kelompok yang masing-masing kelompok berjumlah empat orang siswa. Lalu setiap kelompok diberi satu kalimat sederhana oleh guru. Kalimat yang digunakan pada permainan *Sätze erweitern* terdiri dari subjek dan predikat yang telah dikonjugasikan, kemudian siswa yang ada di kelompok melanjutkan kalimat yang belum lengkap tersebut secara berurutan. Permainan *Sätze erweitern* ini berjalan begitu seterusnya hingga pada akhirnya waktu permainan yang disepakati bersama telah habis. Agar permainan *Sätze erweitern* dapat berjalan lebih terarah maka peneliti menentukan tema, yaitu tema *Familie* dengan subtema *Meine Familie* yang terdapat pada buku *Grüß dich !!!, Lektion 3* yang setara tingkat (*Niveaustufe*) A1 dan juga digunakan siswa SMA, SMK, MA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kesulitan apa saja yang dialami siswa dalam mempelajari bahasa Jerman?
2. Keterampilan berbahasa apa yang paling tidak dikuasai oleh siswa?
3. Media pembelajaran apa yang dapat diterapkan untuk membantu melatih keterampilan menulis siswa?

4. Adakah pengaruh penggunaan permainan *Sätze erweitern* terhadap hasil keterampilan menulis bahasa Jerman siswa SMA kelas XI subtema *Meine Familie*?

C. Pembatasan Masalah

Masalah ini dibatasi pada pengaruh penggunaan permainan *Sätze erweitern* terhadap hasil keterampilan menulis bahasa Jerman siswa SMA kelas XI subtema *Meine Familie*.

D. Perumusan Masalah

Adakah pengaruh penggunaan permainan *Sätze erweitern* terhadap hasil keterampilan menulis bahasa Jerman siswa SMA kelas XI subtema *Meine Familie*?

E. Kegunaan Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan *Sätze erweitern* dapat mempengaruhi hasil keterampilan menulis bahasa Jerman siswa SMA kelas XI subtema *Meine Familie*.

BAB II KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoretis

1. Media Pembelajaran

Menurut Sadiman dkk. “Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medi* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.⁴ Media merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sumber informasi dan penerima informasi. Proses penyampaian pesan oleh pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) pada hakikatnya terjadi dalam proses kegiatan belajar dan yang dimaksud pesan tersebut yakni pengetahuan. Hal tersebut diperkuat pula oleh Rohani “Yang dimaksud pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman, dan sebagainya”.⁵ Guru menyampaikan pesan dalam pembelajaran berupa pengetahuan atau keahlian kepada siswa sebagai penerima pesan sehingga dalam hal ini guru dapat dikatakan sebagai media.

Menurut Rösler dan Würffel “*Medien sind Mittel, mit denen Inhalte, Aufgaben usw. transportiert werden, um so den Erwerb von Wissen und Fertigkeiten zu unterstützen*”.⁶ Media merupakan alat yang dapat menghantarkan

⁴ Sadiman et al., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1986), h. 6.

⁵ Ahmad Rohani HM, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), h. 1.

⁶ Dietmar Rösler dan Nicola Würffel, *Lernmaterialien und Medien* (München: Goethe Institut, 2014), h. 12.

isi (materi pembelajaran) yang bermanfaat untuk pemerolehan pengetahuan dan keterampilan. Pada situs internet dijabarkan “*Medien sind allgemein Vermittler von Informationen. Bei den Lernmedien handelt es sich speziell um Kommunikationsmittel, die zur Vermittlung von Lerninhalten verwendet werden*”.⁷

Media pada umumnya berperan sebagai perantara informasi. Pada pembelajaran, media berguna sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan isi pelajaran. Selain itu para pakar juga memberikan batasan terhadap pengertian media pembelajaran, seperti pernyataan Achsin sebagai berikut:

Media adalah; setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah adalah media.⁸

Setiap alat, bahan, orang atau peristiwa yang dialami oleh siswa dapat dijadikan media yang memungkinkan siswa menambah pengetahuan maupun keterampilan.

Sejalan dengan Achsin, Gagne menyatakan bahwa “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”.⁹

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan guru dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran bahasa penggunaan media sangat dibutuhkan agar pembelajaran tersebut tidak monoton dan menjadi aktivitas yang menyenangkan. Kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif jika dalam pelaksanaannya menggunakan media sebagai alat pembelajaran.

⁷ “*Lernmedien*,” <http://www.hrm-akademie.de/stichworte/lernmedien.html> (diakses 15 September 2017).

⁸ Amir Achsin dalam Khalilullah M, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), h. 24.

⁹ Gagne dalam Sadiman et al., *op. cit.*, h. 6.

Salah satu fungsi media pembelajaran ialah mendorong peserta didik untuk ingin tahu lebih banyak.¹⁰ Tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui media pembelajaran dan dapat merangsang rasa keingintahuan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan yang tercantum pada laman situs internet, yaitu “*Je aktiver der Lernende Inhalte nutzt, desto nachhaltiger der Lernerfolg*”.¹¹ Semakin aktif siswa dalam kegiatan menggunakan media pembelajaran maka semakin besar keberhasilan belajar mereka.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses penyaluran pesan dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga tujuan tercapai. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu permainan. Dengan bermain sambil belajar diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar dan bisa meraih hasil belajar yang maksimal.

2. Permainan *Sätze erweitern*

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah melalui sebuah permainan,¹² seperti yang diutarakan oleh Sadiman dkk. dan menambahkan juga bahwa “Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk

¹⁰ Rohani, *op. cit.*, h. 8.

¹¹ “*Lernen mit Medien*,” <https://www.schau-hin.info/informieren/extrathemen/lernen-mit-medien.html> (diakses 15 September 2017).

¹² Sadiman et al., *op. cit.*, h. 78.

mencapai tujuan-tujuan tertentu pula”.¹³ Permainan merupakan suatu kegiatan yang tergabung dari beberapa orang yang mengikuti aturan-aturan permainan dengan tujuan tertentu dari masing-masing individu atau kelompok, seperti menjadi pemenang dalam permainan atau hanya sekedar ingin mendapatkan pengalaman.

Permainan membantu proses pembelajaran, dan hal tersebut dibuktikan dalam laman situs internet “*Sie helfen beim Lernen, verbessern mitunter die Denkleistung und einige Games machen uns sogar kreativer.*”¹⁴ Permainan dapat meningkatkan daya pikir, juga kreativitas seseorang. Menurut Heyd “*Im Spiel benutzen die Lerner die Sprache als Kommunikationsmittel. Dabei erfahren sie direkt die Wirkung sprachlicher Fehler, die die Kommunikation beeinträchtigen*”.¹⁵ Melalui permainan siswa menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Dengan demikian mereka dapat belajar secara langsung apabila terdapat kesalahan linguistik yang mengganggu jalannya komunikasi. Hal senada dinyatakan oleh Sadiman dkk. “Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar”.¹⁶ Permainan melibatkan siswa sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Dalam permainan guru tidak terlalu menonjol perannya, namun antar siswa dapat saling belajar karena mereka bebas berkomunikasi dan melatih bahasa mereka, seperti yang diungkapkan oleh

¹³ *Ibid.*, h. 75.

¹⁴ “*Lernen mit Medien,*” *op. cit.*

¹⁵ Getraude Heyd, *Deutsch Lehren* (Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg GmbH & Co, 1990), h. 152.

¹⁶ Sadiman et al., *loc. cit.*, h. 78.

Heyd “*Er probiert die Wirkungsweise seiner Kommunikationsfähigkeit aus, ohne Sanktionen befürchten zu müssen*”.¹⁷ Dalam permainan siswa bebas berkomunikasi tanpa khawatir salah dan terkena sanksi sehingga mereka dapat bebas melatih kemampuan berbahasa mereka. Sadiman dkk. menambahkan:

Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif. Umpan balik tersebut akan memberitahukan apakah yang kita lakukan tersebut benar, salah, menguntungkan, ataukah merugikan.¹⁸

Umpan balik permainan dapat diartikan sebagai hal yang ditimbulkan dalam permainan dan dapat diketahui saat permainan berlangsung. Apabila permainan yang dimainkan positif dan dapat membantu proses belajar maka permainan dapat dilanjutkan, namun jika sebaliknya maka permainan sebaiknya dihentikan.

Terdapat banyak jenis permainan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jerman, seperti yang dipaparkan oleh Dauvillier dan Hillerich “*In vielen Spielen wird gelesen und geschrieben oder gehört und gesprochen oder auch alles gemeinsam – je nachdem für welche Variante Sie sich entscheiden*”.¹⁹ Terdapat banyak jenis permainan, yaitu permainan yang dapat dibaca dan ditulis, atau didengarkan dan diucapkan atau gabungan dari seluruhnya tergantung seseorang ingin menetapkan jenis permainan yang sesuai dengan kebutuhan. Adapun jenis permainan yang peneliti pilih dalam penelitian ini adalah permainan *Sätze erweitern* untuk melatih keterampilan menulis siswa SMA kelas XI.

¹⁷ Heyd, *op. cit.*, h. 153.

¹⁸ Sadiman, *op. cit.*, h. 79.

¹⁹ Christa Dauvillier dan Dorothea Lévy-Hillerich, *Spiel im Deutschunterricht* (Berlin: Langenscheidt, 2004), h. 6.

Sätze erweitern merupakan permainan yang menitikberatkan pada pembentukan kalimat. *Sätze erweitern* juga merupakan salah satu alternatif permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk melatih kemampuan siswa dalam menulis. Permainan *Sätze erweitern* mempunyai kompetensi yang menjadi dasar dalam memainkan permainan tersebut, seperti yang dinyatakan oleh Kroll-Gabriel dan Pfeifer “*Kompetenzerwartungen von dem Spiel Sätze erweitern: Den Satz als Sinneinheit erfassen, Sätze bilden, Sätze sinnvoll erweitern*”.²⁰ Melalui permainan *Sätze erweitern* siswa dapat membentuk satu kesatuan kalimat yang bermakna. Siswa secara bergantian menulis dan menghubungkan kalimat bahasa Jerman, sehingga membentuk kalimat yang bermakna dan sebuah paragraf pendek. Pada permainan tersebut setiap kelompok diberi satu kalimat sederhana yang hanya terdiri dari subjek dan predikat saja oleh guru. Selanjutnya siswa melengkapi kalimat tersebut secara bergantian sesuai dengan gramatik dan kosakata yang sudah dikuasai siswa.

Contoh permainan *Sätze erweitern*:

Soal: *Menschen schlafen*.

Siswa A: – *Menschen schlafen **nachts***

Siswa B: – *Menschen schlafen **nachts im Bett***.

Siswa A: – **Alle** Menschen schlafen **nachts im Bett**

Siswa B: – **Fast alle** Menschen schlafen **nachts im Bett**.²¹

²⁰ Sandra Kroll-Gabriel dan Andreas Pfeifer, *Kompetenzerwerb: Sprache Untersuchen* (Donauwörth: Auer Verlag, 2015), h. 80.

²¹ Bailly et al., *op. cit.*

Cara menggunakan permainan tersebut, yakni setelah guru memberikan kalimat pada setiap siswa dalam kelompok yang terdiri dari dua siswa, siswa A mulai mengisi soal dengan cara menyisipkan satu kata dalam kalimat tersebut. Langkah selanjutnya kalimat tersebut diberikan kepada siswa B untuk diisi kembali. Sebelumnya siswa A harus memberikan tanda atau simbol berupa “?” , “-“ atau “...“ di tempat atau bagian yang harus diisi siswa B. Permainan *Sätze erweitern* berjalan begitu seterusnya hingga pada akhirnya ada siswa yang tidak dapat menyisipkan atau menambahkan kata lagi maka ia dinyatakan kalah. Sebaliknya, kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang menuliskan kalimat terpanjang dan benar dalam jangka waktu 20 menit. Hal tersebut diperkuat oleh Bailly “*Sieger ist die Gruppe, die nach einer vorher vereinbarten Zeit den längsten Satz hat*”.²²

Berdasarkan asumsi-asumsi di atas dapat disimpulkan bahwa setiap proses pembelajaran dibutuhkan media yang sesuai agar tercipta suasana kelas yang bisa menunjang tujuan belajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran menulis bahasa Jerman adalah melalui sebuah permainan dan salah satunya dengan permainan *Sätze erweitern*. *Sätze erweitern* merupakan suatu permainan yang dapat melatih kemampuan siswa dalam keterampilan menulis. Melalui permainan tersebut guru dapat pula mengetahui kemampuan siswa dalam memproduksi sebuah kalimat. Dalam permainan *Sätze erweitern* apabila siswa tidak dapat lagi menyisipkan kata atau salah dalam penulisan maka berakhirilah permainan tersebut.

²² *Ibid.*

3. Keterampilan Menulis Bahasa Jerman

Tarigan mengatakan “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”.²³ Melalui menulis orang tetap dapat berkomunikasi walau tanpa bertatap muka, misalnya melalui sebuah surat. Hal serupa juga dikemukakan oleh Kast, bahwa “*Schreiben gilt als ein Verfahren zur Informationsvermittlung*”.²⁴ Menulis juga dapat berperan sebagai penghantar informasi.

Dari empat keterampilan berbahasa, menulis diletakkan paling akhir setelah keterampilan mendengarkan, berbicara dan membaca. Namun bukan berarti keterampilan menulis merupakan keterampilan yang tidak penting karena menulis merupakan keterampilan yang memiliki banyak manfaat yang juga diungkapkan oleh Tarigan “Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif”.²⁵ Menulis merupakan kegiatan produktif yang dapat mengungkapkan maksud, gagasan maupun perasaan. Hal senada dinyatakan oleh Kast “*Schreiben hilft uns, unsere unsystematischen, „chaotischen“ Gedanken zu ordnen und zu strukturieren*”.²⁶ Kegiatan menulis dapat mengutarakan segala hal yang tidak teratur dan rumit yang ada dalam pikiran. Tarigan menambahkan:

²³ Henry Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: CV. Angkasa, 2013), h. 3.

²⁴ Bernd Kast, *Fertigkeit Schreiben* (Berlin: Langenscheidt, 2003), h. 22.

²⁵ Tarigan, *loc. cit.*, h. 3.

²⁶ Kast, *op. cit.*, h. 21.

Tulisan dapat membantu kita menjelaskan pikiran-pikiran kita. Tidak jarang, kita menemui apa yang sebenarnya kita pikirkan dan rasakan mengenai orang-orang, gagasan-gagasan, masalah-masalah, dan kejadian-kejadian hanya dalam proses menulis yang aktual.²⁷

Menulis merupakan kegiatan yang membantu menjelaskan serangkaian pikiran yang sulit diutarakan secara lisan.

Keterampilan menulis memiliki dua fungsi, yakni menulis sebagai proses dan produk. Zainurrahman dan Alwasilah memaparkan “Menulis sebagai proses pada dasarnya menekankan aspek proses sebagaimana dilalui oleh seorang penulis secara riil”.²⁸ Dalam menulis sebagai proses hanya aspek proses menulislah yang ditekankan.

Hal senada dikatakan oleh Montague “Pendekatan proses menekankan aspek proses dimana seorang penulis menciptakan tulisannya”.²⁹ Proses bagaimana seorang penulis menuangkan segala hal yang ada di pikirannya ataupun segala hal yang dilalui penulis secara nyata merupakan hal penting dalam menulis sebagai proses, seperti ditambahkan juga oleh Kast “*Schreiben als Prozess ist kein linearer Vorgang zum Zwecke der Informationsvermittlung, sondern es handelt sich um konzentrischen Prozess, ...*”.³⁰ Menulis sebagai proses bertujuan bukan untuk menyampaikan informasi, tetapi mengatur dan menyusun proses berpikir yang ingin diungkapkan penulis. Kast memberi contoh fungsi menulis sebagai

²⁷ Tarigan, *op. cit.*, h. 23.

²⁸ Zainurrahman dan Alwasilah, *Menulis: Dari Teori hingga Praktik (Penawar Racun Plagiarisme)* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), h. 8.

²⁹ Montague dalam Zainurrahman dan Alwasilah, *op. cit.*, h. 8.

³⁰ Kast, *loc. cit.*, h. 23.

proses, yaitu contohnya ketika seseorang menulis catatan pelajaran, seperti yang diutarakan oleh Kast:

*Haben Sie während Ihres Studiums in Vorlesungen oder beim Lesen von Fachliteratur Notizen gemacht? Dabei ging es Ihnen sicher darum, das Gehörte und Gelesene zu strukturieren, Verstehen zu erleichtern und zu sichern.*³¹

Menulis sebagai proses merupakan sebuah proses menyusun ide-ide dari apa yang didengar dan dibaca, kemudian dituangkan melalui sebuah tulisan agar lebih mudah dipahami. Selain fungsi menulis sebagai proses ada juga fungsi menulis sebagai produk. Zainurrahman dan Alwasilah menyatakan “Pendekatan produk merupakan pendekatan “tradisional” dalam menulis, dan pendekatan yang lebih “tua” dibandingkan pendekatan proses ... ”.³² Menulis sebagai produk muncul lebih dahulu dibandingkan sebagai proses. Zainurrahman dan Alwasilah menambahkan “Pendekatan produk menekankan aspek mekanika dari menulis, seperti fokus pada tata bahasa dan struktur kata, serta peniruan model”.³³ Jika sebuah tulisan hanya diperhatikan bentuk dan tata bahasa saja maka penulis sedang menggunakan menulis sebagai produk saja. Kast berpendapat maksud dari menulis sebagai suatu produk, yaitu:

*Schreiben gilt als ein Verfahren zur Informationsvermittlung. Eine Person teilt einer anderen Person (oder anderen Personen) etwas mit. Im Zentrum dieses linearen Vorgangs steht ein Produkt des Schreibens die Information.*³⁴

³¹ Kast, *op. cit.*, h. 22.

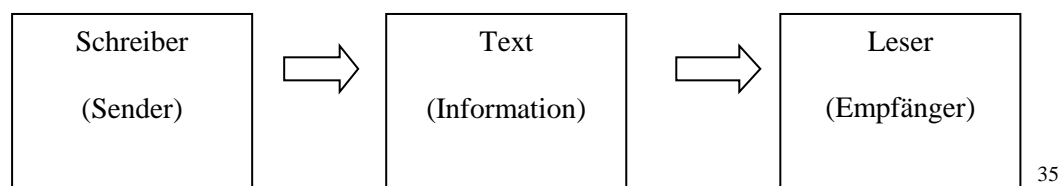
³² Zainurrahman dan Alwasilah, *op. cit.*, h. 32.

³³ *Ibid.*, h. 32.

³⁴ Kast, *op. cit.*, h. 22.

Menulis dapat dikatakan sebagai suatu produk jika terdapat informasi pada tulisan yang ditulisnya.

Lebih lanjut Kast menjelaskan menulis sebagai suatu produk yang ditampilkan dalam bentuk skema:



Pada skema menunjukkan bahwa apapun yang ditulis seseorang berupa surat, riwayat hidup atau kesimpulan, sebuah tulisan, harus memenuhi informasi yang dapat sampai kepada pembaca.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman Kast menyatakan, bahwa menulis dibedakan sebagai tujuan dan sebagai alat:

*a) Es gibt Schreibaktivitäten, bei denen das Schreiben das Ziel ist: z. B. wenn ich einen Brief schreibe, ist das Ziel meiner Handlung ein Brief, den ich jemandem schicken möchte. b) Es gibt aber auch viele Schreibaktivitäten, bei denen Schreiben nur Mittel für einen anderen Zweck ist: z. B. bei schriftlichen Grammatikübungen; da ist mein Ziel, eine bestimmte Struktur zu üben.*³⁶

Pada uraian teori tersebut dijabarkan bahwa *Schreiben als Zielfertigkeit* adalah menulis merupakan suatu tujuan, contohnya dalam menulis surat, dan *Schreiben als Mittlerfertigkeit*, yaitu menulis sebagai alat untuk mencapai tujuan yang lain, contohnya pada latihan tata bahasa dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis yang ditekankan pada penelitian ini adalah menulis sebagai tujuan karena siswa dilatih untuk menulis surat seputar subtema *Meine Familie*.

³⁵ *Ibid.*, h. 22.

³⁶ *Ibid.*, h. 8.

Ali dan Tanzili mendefinisikan bahwa “Surat adalah sehelai kertas atau lebih yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pernyataan maupun informasi secara tertulis dari pihak satu kepada pihak lain”.³⁷ Surat dapat dikatakan sebagai perantara antara pengirim dan penerima dalam menyampaikan informasi yang terdapat dalam surat. Terdapat dua bentuk surat dalam keterampilan menulis bahasa Jerman, yaitu *formelle Briefe* dan *informelle Briefe*.³⁸ *Formelle Briefe* adalah surat resmi dan *informelle Brief* adalah surat pribadi. Dalam bahasa Jerman *informelle Briefe* mempunyai padanan kata yang sama dengan kata *persönlicher Brief* yang berarti surat pribadi.

Pada penelitian ini siswa yang dilatih keterampilan menulis merupakan siswa pemula yang baru belajar bahasa Jerman di SMA. Keterampilan menulis surat yang cocok dilatihkan untuk pemula adalah menulis surat pribadi (*persönliche Briefe*), seperti yang tercantum pada situs internet “*Persönliche Briefe sind vor allem nur für den Empfänger bestimmt, und können sehr persönliche Botschaften und emotionale Inhalte enthalten*”.³⁹ Surat pribadi merupakan surat yang ditulis kepada relasi atau teman yang bersifat pribadi. Fokus peneliti pada penelitian ini ialah melatih surat pribadi (*persönlicher Brief*).

³⁷ Adlan Ali dan Tanzili, *Pedoman Lengkap Menulis Surat* (Jakarta: PT. Kawan Pustaka, 2006), h. 1.

³⁸ Kast, *op. cit.*, h. 20.

³⁹ “*Einen persönlichen Brief schreiben*,” <https://www.kapiert.de/deutsch/klasse-5-6/schreiben/formelle-texte-schreiben/einen-persoentlichen-brief-schreiben/> (diakses tanggal 2 Mei 2017).

Pembelajaran keterampilan menulis pada setiap bahasa mempunyai tujuan yang berbeda, begitu pula dengan pembelajaran dalam bahasa Jerman. Pada pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman siswa SMA kelas XI memiliki tujuan berdasarkan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013, yakni:

Memproduksi teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan informasi terkait topik keluarga (*Familie*) dan kehidupan sehari-hari (*Alltagsleben*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks.⁴⁰

Berdasarkan asumsi-asumsi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis memiliki fungsi, yakni sebagai proses dan produk. Menulis sebagai proses bukan memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca, melainkan hanya sebagai proses penuangan ide dan gagasan penulis. Sedangkan menulis sebagai produk lebih menekankan pada tata bahasa dan format tulisan. Dalam penulisan ini fungsi menulis yang digunakan ialah menulis sebagai proses yang dilatih menuliskan surat berupa surat pribadi (*persönlicher Brief*) dalam bahasa Jerman menceritakan keluarga.

B. Penelitian yang Relevan

⁴⁰ Santiaha, *Sosialisasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Jurusan Bahasa Jerman-Fakultas Bahasa dan Seni-Universitas Negeri Jakarta, 2014)

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Wulandari yang berjudul “Model Pembelajaran Kemampuan Menulis melalui Permainan *Sätze erweitern* dalam Tema *Schule*”.⁴¹ Pada penelitian tersebut permainan *Sätze erweitern* digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengetahui penguasaan keterampilan menulis siswa. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan *Sätze erweitern* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis bahasa Jerman siswa.

Penelitian berikutnya adalah penelitian dari Latifah yang berjudul “Pengaruh Teknik *Think Pair Share* terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Subtema *Essen und Trinken* Siswa SMA kelas XI”.⁴² Penelitian tersebut untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar keterampilan menulis siswa dengan penggunaan teknik *Think Pair Share* setelah diterapkan pada saat proses belajar mengajar di kelas. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama memberikan gambaran tentang penguasaan keterampilan menulis dengan menggunakan sebuah media pembelajaran atau strategi pembelajaran terhadap hasil keterampilan menulis siswa.

C. Kerangka Berpikir

⁴¹ Rike Wulandari, *Model Pembelajaran Kemampuan Menulis melalui Permainan Sätze erweitern dalam Tema Schule* (Jakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2009), h. ii.

⁴² Rosyiani Latifah, *Pengaruh Teknik Think Pair Share terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Subtema Essen und Trinken Siswa SMA kelas XI* (Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2016) h. ii.

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang dipelajari oleh siswa SMA, SMK, MA . Empat keterampilan bahasa tersebut antara lain mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Siswa yang ingin terampil menulis haruslah berlatih secara terus menerus dengan sistematis sehingga siswa terbiasa menulis dan kosakata yang dimiliki akan semakin bertambah, serta keterampilan menulisnya juga semakin bagus. Dalam pembelajaran keterampilan menulis siswa dapat dilatihkan dengan membuat sebuah surat. Adapun jenis surat tersebut dibagi menjadi 2, yakni surat resmi dan surat pribadi.

Pada penelitian ini keterampilan menulis yang dilatihkan kepada siswa berupa surat pribadi (*persönlicher Brief*). Siswa dilatihkan menulis surat agar terbiasa pada saat diberikan tes menulis surat dan sudah memahami bentuk surat dengan baik. Untuk membantu siswa dalam menguasai keterampilan menulis dibutuhkan adanya variasi pengajaran bahasa yang dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar dan salah satu variasi tersebut adalah dengan media pembelajaran. Media pembelajaran, yaitu alat yang bisa dipakai untuk membantu proses belajar mengajar dan salah satu media yang dapat dipakai adalah melalui sebuah permainan. Dalam hal ini permainan yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan menulis bahasa Jerman adalah permainan *Sätze erweitern*. Dalam permainan *Sätze erweitern* siswa diminta menambahkan kalimat dari kalimat yang diberikan oleh guru. Permainan tersebut diharapkan dapat membuat siswa menjadi senang dan termotivasi untuk belajar bahasa Jerman.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti, apakah ada pengaruh penggunaan permainan *Sätze erweitern* terhadap hasil keterampilan menulis bahasa Jerman siswa SMA kelas XI subtema *Meine Familie*. Penelitian dimulai dengan memberikan *pretest* pada dua kelas penelitian dengan soal yang sama, namun di hari yang berbeda untuk melihat tingkat penguasaan siswa terhadap hasil keterampilan menulis bahasa Jerman. Setelah dilakukan *pretest*, selanjutnya dengan menggunakan teknik *Random Sampling* peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen penelitian dilakukan dengan menerapkan permainan *Sätze erweitern* dan pada kelas kontrol tanpa menggunakan perlakuan. Kemudian setelah adanya perlakuan di kelas eksperimen peneliti memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat, apakah ada pengaruh hasil belajar siswa antara kedua kelas penelitian tersebut.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan permainan *Sätze erweitern* terhadap hasil keterampilan menulis bahasa Jerman siswa SMA kelas XI subtema *Meine Familie*.
2. H_a : Terdapat pengaruh penggunaan permainan *Sätze erweitern* terhadap hasil keterampilan menulis bahasa Jerman siswa SMA kelas XI subtema *Meine Familie*.