

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan sebuah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan gagasan. Berdasarkan pemerolehan bahasa, bahasa dibedakan menjadi dua, yaitu bahasa ibu dan bahasa kedua. Bahasa ibu diperoleh sejak seseorang lahir ke dunia, sedangkan bahasa kedua dapat diperoleh jika seseorang mau menguasainya dengan cara mempelajari bahasa tersebut, dengan begitu maka bahasa kedua sering disebut dengan bahasa Asing. Bahasa Asing yang umumnya sering digunakan adalah bahasa Inggris, namun pada kenyataannya tidak hanya bahasa Inggris, melainkan salah satunya bahasa Jerman.

Dalam mempelajari Bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa Jerman yang diajarkan di jenjang SMA, yaitu mendengarkan (*Höverstehen*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*) dan menulis (*Schreiben*). Terdapat pula unsur penunjang dalam memenuhi empat keterampilan berbahasa tersebut, yaitu kemampuan struktur kalimat dan kosakata (*Struktur und Wortschatz*).

Berdasarkan pengalaman yang peneliti saat melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) Jakarta, keterampilan berbicara (*Sprechen*) adalah hal yang paling sulit dikuasai oleh siswa karena siswa selalu mengalami kesulitan dan merasa gugup ketika diminta untuk berbicara bahasa Jerman. Siswa berpendapat bahwa mereka tidak dapat mengemukakan pendapat karena tidak mengetahui bagaimana cara

mengemukakannya. Penjelasan tersebut juga berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik kelas XI, yaitu di antaranya, keterampilan berbicara dengan nilai 78, keterampilan menulis 82, kemampuan membaca 93 dan kemampuan mendengarkan 87. Berdasarkan hasil tersebut keterampilan dapat diartikan sebagai hal yang sulit. Padahal dalam pengajaran bahasa Jerman siswa dituntut untuk dapat menggunakan bahasa tersebut dalam berinteraksi, baik langsung maupun tidak langsung, dengan orang yang berada di lingkungannya yang juga dapat berbahasa Jerman. Dalam keterampilan berbicara seharusnya siswa sudah mengetahui tindak tutur yang akan digunakan dalam situasi tertentu. Tindak tutur tersebut digunakan untuk berkomunikasi pada situasi tertentu. Selain itu, keterampilan berbicara juga penting dalam pengajaran bahasa, seperti yang disampaikan Klett (2013: 13) bahwa dalam keterampilan berbahasa “*Wir behalten: 10% von dem, was wir nur lesen; 20% von dem, was wir nur hören; 30% von dem, was wir nur sehen; 70% von dem, was wir nur sagen; 90% von dem, was wir selber tun*”. Dapat diartikan bahwa seseorang akan menyimpan sekitar 10% dari yang dibacanya, 20% dari yang didengarnya, 30% dari yang dilihatnya dan 70% dari yang dikatakannya. Berdasarkan pernyataan tersebut maka begitu penting keterampilan berbicara itu untuk dikuasai.

Pengajaran bahasa Jerman di jenjang SMA memiliki beberapa topik inti. Topik tersebut ditentukan berdasarkan silabus yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Silabus dijadikan sebagai tolok ukur pencapaian pengajaran. Pada penelitian ini peneliti memilih topik *Familie*. Berdasarkan silabus, topik *Familie* diajarkan pada kelas XI semester satu. Topik *Familie* menarik untuk dikuasai karena berkaitan dengan persoalan yang bersifat pribadi bagi siswa. Dalam topik ini siswa

diminta untuk memberi dan menginformasikan keluarganya masing-masing. Hal tersebut tentunya dapat melatih kemampuan berpikir siswa mengenai seberapa pahamnya mereka dalam mengenal keluarganya masing-masing.

Proses pembelajaran, khususnya bahasa Jerman memiliki tiga tahapan di antaranya tahap pertama adalah *Einführungsphase* (tahap awal/pengenalan), tahap kedua, yaitu *Festigungsphase* (tahap inti/penguat) dan terakhir *Anwendungsphase* (tahap akhir/evaluasi). Pada penelitian ini ditujukan untuk tahapan *Festigungsphase* karena tahapan ini merupakan tahapan penguat proses pembelajaran, yang artinya siswa sudah mengenal materi yang diajarkan, namun dikuatkan pada tahap ini agar siswa semakin menguasai materi.

Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013 atau sering disebut dengan kurtilas. Kurikulum 2013 menuntut beberapa hal, baik kepada guru maupun kepada siswa. Guru diharapkan dapat lebih kreatif ketika melakukan pengajaran dengan tidak menggunakan metode ceramah saja. Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melaksanakan PKM adalah menggunakan metode ceramah pada pengajaran, khususnya bahasa Jerman. Hal tersebut dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa karena kegiatan yang dilakukan guru di kelas hanyalah berbicara dan berdiri di depan, dan kegiatan siswa hanya duduk, serta mendengarkan sehingga siswa tidak tertarik terhadap materi yang akan diajarkan. Terlebih ketika jam pengajaran dilaksanakan pada jam sore akhir sekolah, yaitu jam pelajaran terakhir. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menarik. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media permainan karena media permainan membuat siswa antusias.

Peneliti pernah menggunakan media permainan dalam proses pengajaran dan siswa tertarik untuk belajar, serta fokus terhadap materi pembelajaran. Hal tersebut juga dipertegas oleh Sadiman dalam Kusuma dan Irawati (2013: 2) bahwa kelebihan dari permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu di antaranya merupakan hal yang menyenangkan untuk dilakukan, hal yang dapat menghibur dan permainan membuat siswa aktif berpartisipasi.

Penggunaan media permainan dalam membantu proses pembelajaran sudah sering dilakukan, namun permainan yang digunakan seringkali hanya melibatkan beberapa siswa saja sehingga siswa lain yang tidak terlibat hanya memperhatikan saja. Dengan demikian, peneliti menggunakan media permainan yang melibatkan seluruh siswa. Dengan harapan dapat memberi kesempatan kepada seluruh siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan serentak dan bersama-sama tanpa harus menunggu. Media permainan yang peneliti gunakan adalah media permainan Ludo.

Permainan Ludo adalah permainan yang dicetak menggunakan papan permainan dengan ukuran tertentu. Ludo merupakan jenis permainan papan berpetak yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain dan para pemain berlomba-lomba menjalankan pion mereka dari *start* sampai *finish* berdasarkan lemparan dadu, hal tersebut diutarakan oleh Jannah (2018: 214). Permainan Ludo juga merupakan salah satu di antara beberapa permainan yang digemari oleh kalangan masyarakat. Dapat dibuktikan bahwa sekitar lebih dari 500.000.000 orang telah mengunduh permainan Ludo tersebut pada *Playstore* yang terdapat di *Smartphone*. Data tersebut

peneliti ambil dari laman *Playstore* tahun 2021. Selain itu, desain dari Ludo juga sederhana sehingga membuat orang nyaman saat melihatnya.

Ludo yang digunakan pada penelitian ini, yaitu Ludo yang telah dimodifikasi sebagai media pembelajaran dengan memuat materi pengajaran yang akan dicapai. Sudah terdapat beberapa penelitian dengan menggunakan Ludo sebagai media pembelajaran, namun Ludo pada penelitian ini dapat dimainkan dengan melibatkan seluruh siswa di dalam kelas dan diharapkan siswa dapat berperan aktif dikelas. Ludo pada penelitian ini melibatkan dua sampai empat pemain maka secara tidak langsung permainan ini menuntut adanya interaksi antara pemain satu dengan yang lain. Interaksi tersebut dapat melatih keterampilan berbicara dan tidak hanya itu, permainan Ludo ini memiliki aturan, serta perlengkapan penunjang lainnya.

Perancangan media permainan Ludo ini dimaksudkan untuk dijadikan media alternatif dalam pembelajaran keterampilan bahasa Jerman pada tahapan penguatan, yaitu biasa disebut *Festigungsphase* dengan topik *Familie*. Pada tahapan *Festigungsphase* siswa masih mendapatkan bantuan dalam proses penguasaan keterampilan berbicara bahasa Jerman, yaitu tentunya dengan menggunakan media permainan Ludo.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimanakah media permainan Ludo yang digunakan untuk keterampilan berbicara Bahasa Jerman SMA kelas XI topik *Familie*?

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai teori yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan Ludo dapat digunakan berbicara bahasa Jerman.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik:

- Siswa dapat tertarik pada pembelajaran bahasa Jerman.
- Siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran bahasa Jerman.
- Siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan menggunakan media permainan Ludo.

b. Bagi Peneliti:

- Dengan melakukan penelitian ini peneliti mendapatkan pengalaman baru.
- Peneliti dapat mencari solusi dari permasalahan yang ditemukan.

c. Bagi Guru:

- Dapat dijadikan gambaran untuk mengembangkan metode dan media lain.
- Dapat digunakan sebagai media pengajaran bahasa Jerman di sekolah.
- Guru dapat meningkatkan kreativitas dalam melakukan pengajaran.