

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar bahasa berarti belajar untuk berkomunikasi, yang sebagian besar dilakukan secara lisan. Namun pada kenyataannya dalam proses belajar mengajar bahasa Jerman, khususnya dalam pengajaran berbicara masih ditemukan adanya kendala.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Grabag Magelang, pembelajaran bahasa Jerman ternyata belum maksimal. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya adalah lingkungan sekolah, sarana dan prasarana belajar, media pengajaran, guru dan peserta didik. Di antara hal tersebut ada dua faktor yang paling mempengaruhi yaitu guru dan peserta didik. Guru menggunakan metode konvensional yaitu cenderung banyak berceramah dan pembelajaran berlangsung secara deduktif, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton. Guru lebih senang mengajarkan materi pelajaran secara nonlisan yaitu penyajian materi yang lebih menekankan pada latihan gramatik tertulis. Hal ini berakibat, bahwa pembelajaran keterampilan berbicara di SMA N 1 Grabag Magelang belum optimal. Tidak semua peserta didik mendapat waktu untuk melatih ketrampilan berbahasa lisan mereka. Peserta didik cenderung hanya mendengar dan mencatat saja. Pada saat proses pembelajaran bahasa Jerman terlihat bahwa keterlibatan peserta didik belum optimal, peserta didik kurang menanggapi tugas yang diberikan oleh guru. Peserta didik yang seharusnya mendengarkan perintah guru malah sibuk dengan aktivitas lain, seperti

bercerita dengan teman sebangkunya, bermain *handphone*, dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Banyak peserta didik yang kurang terampil dalam menuangkan gagasannya terutama secara lisan, mereka juga terlihat tidak percaya diri dan gugup serta mereka merasa belum menguasai apa yang akan diungkapkan, termasuk menguasai bahasa Jerman yang digunakan. Hal ini dikarenakan latihan keterampilan berbicara peserta didik belum maksimal. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru tentunya harus kreatif dan bisa menemukan suatu cara yang dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka dan dapat meningkatkan kualitas peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah belajar peserta didik adalah dengan *Rollenspiel* (bermain peran).

*Rollenspiel* (bermain peran) merupakan suatu teknik sekaligus permainan yang menuntut pelakunya untuk memerankan satu peran. Dalam *Rollenspiel* (bermain peran), peserta didik diberi peran dan situasi, hal ini akan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan dan melatih keterampilan berbicara dan kemampuan bertingkah laku dalam situasi yang sesuai dengan kehidupan nyata. Dalam *Rollenspiel* (bermain peran) peserta didik akan diberi beragam peran misalnya menjadi penjual, pembeli, guru, peserta didik, supir, wisatawan, raja, orang tua dan yang lainnya, hal ini akan melatih keterampilan berbicara peserta didik dalam berbagai ungkapan. Dalam hal ini, guru berperan sebagai seseorang yang disebut *Spielleiter* atau *Meister* yang mengatur peran

peserta didik serta mengatur jalannya permainan, guru juga berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Dari uraian di atas, diduga bahwa keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas XI Bahasa SMA N 1 Grabag Magelang akan meningkat dengan menggunakan *Rollenspiel* (bermain peran).

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran bahasa Jerman di kelas masih belum maksimal terutama pada keterampilan berbicara. Peserta didik kesulitan dalam berbicara menggunakan bahasa Jerman.
2. Guru menggunakan metode konvensional, sehingga keterlibatan peserta dalam pembelajaran masih kurang.
3. Terdapat peserta didik yang masih memiliki minat dan motivasi rendah untuk belajar bahasa Jerman.
4. Belum diterapkannya *Rollenspiel* di SMA N I Grabag Magelang.

## C. Batasan Masalah

Masalah yang akan dikaji lebih lanjut dibatasi pada upaya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Grabag Magelang dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan *Rollenspiel* (bermain peran).

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah *Rollenspiel* (bermain peran) dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik?
2. Apakah *Rollenspiel* (bermain peran) dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di kelas XI Bahasa SMA N 1 Grabag Magelang?

## E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Grabag Magelang dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan *Rollenspiel* (bermain peran).

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat sebagai kajian keilmuan yang memberikan bukti secara ilmiah tentang upaya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Grabag Magelang dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan *Rollenspiel* (bermain peran).

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut.

- a. Bagi guru bahasa Jerman diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai masukan dalam pemilihan teknik pembelajaran sebagai salah satu upaya meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman.
- b. Bagi peserta didik hasil penelitian ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil pembelajaran.
- c. Bagi mahasiswa dapat bermanfaat sebagai masukan bagi mahasiswa lainnya yang akan melakukan penelitian terkait dengan masalah ini.