

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran elektronik atau yang biasa dikenal dengan *e-learning* hadir dan berkembang menjadi media pembelajaran yang populer belakangan ini. Media *e-learning* yang identik dengan unsur teknologi memberikan sentuhan dan warna baru dalam kegiatan belajar-mengajar. Peran *e-learning* sebagai media digital mengubah orientasi pembelajaran konvensional menjadi lebih aktual. *E-learning* merepresentasikan sebuah pembelajaran modern dan inovatif di era abad 21 ini.

Cikal bakal pemanfaatan *e-learning* tak lepas dari dukungan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Kolaborasi kedua perangkat ini menjadikan *e-learning* sebagai media yang memfasilitasi siswa dan guru untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Selain itu, *e-learning* juga menjadi sarana sekaligus wadah untuk mengakses informasi terkini serta mengimplementasikan paradigma baru dalam kegiatan pembelajaran, yaitu *student center learning*. Revolusi tersebut diharapkan mampu membentuk karakter siswa agar aktif, mandiri, kreatif dan inovatif.

Realisasi *e-learning* salah satunya diimplementasikan melalui pembelajaran bahasa asing. Sebagai bagian dari kebudayaan, bahasa adalah sebuah sistem yang mendasari aktivitas manusia. Sistem ini merupakan sebuah alat bagi manusia untuk dapat berinteraksi, menjalin hubungan, dan bekerja sama hingga ranah internasional. Oleh karena itu, bahasa asing pun memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, terlebih di zaman modern ini.

Dalam kurikulum di Indonesia, beberapa bahasa asing pun dicantumkan sebagai mata pelajaran guna memberikan siswa bekal keterampilan yang dapat bermanfaat dikemudian hari. Melalui penguasaan dan keterampilan berbahasa asing, siswa memiliki peluang untuk memperluas jaringannya setelah lulus dari bangku sekolah. Berbagai kesempatan pun terbuka bagi tiap individu yang menguasai bahasa asing untuk mengembangkan diri ke dunia luar. Siswa dapat menjadikan bahasa asing yang mereka kuasai sebagai ‘tiket’ untuk melanjutkan pendidikan ke luar negeri, bekerja pada perusahaan asing ataupun mengembangkan wirausaha di berbagai sektor.

Era globalisasi turut meningkatkan peluang masuknya negara asing untuk menjalin kerjasama di Indonesia, salah satunya negara Jerman. Jerman dikenal sebagai negara maju dengan perkembangan teknologi yang memadai. Relasi kerjasama antara Jerman-Indonesia tentu akan membutuhkan modal bahasa sebagai alat untuk bekerja sama. Melalui pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA/SMK/MA maka diharapkan adanya bekal keterampilan berbahasa untuk siswa selepas masa sekolah. Maka dari itu, terselenggaranya pembelajaran bahasa Jerman pada tingkat SMA/SMK/MA di Indonesia juga menjadi ‘investasi’ bagi Indonesia untuk membina hubungan internasional dengan negara Jerman.

Bahasa Jerman selanjutnya diajarkan pada siswa tingkat SMA/SMK/MAK di Indonesia, dengan konsep pembelajaran seperti yang disampaikan oleh (Huneke & Steinig, 2010: 130) sebagai berikut:

“Hören, Lesen, Sprechen, Schreiben sind die vier Grundfertigkeiten, die im Gebrauch der Sprache ausgeführt werden, und wer eine Fremdsprache erlernt, muss sich in erster Linie die entsprechenden vier Grundfertigkeiten in der L2 aneignen.”*

**Manchmal wird das Übersetzen als fünfte Fertigkeit betrachtet.*

Berdasarkan konsep tersebut dijelaskan bahwa pemelajar bahasa asing seperti bahasa Jerman akan memperoleh pembelajaran utama yang terbagi dalam empat keterampilan dasar, antara lain mendengar, membaca, berbicara, dan menulis. Konsep yang sama juga dikemukakan oleh (Rösler, 2012: 127) *“Vier Fertigkeiten werden in fremdsprachendidaktischen Kontexten am häufigsten genannt: Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben.”* Selanjutnya, baik Hunke & Steinig serta Rösler juga sedikit menyinggung mengenai keterampilan berbahasa yang lain, yaitu penerjemahan yang diistilahkan oleh Huneke & Steinig dengan L2. (Rösler, 2012: 127) menyampaikan sebagai berikut *“...manchmal wird das Übersetzen bzw. Sprachmitteln als fünfte Fertigkeit bezeichnet”*.

Kegiatan mendengar dan membaca digolongkan dalam keterampilan reseptif, sementara keterampilan berbicara dan menulis dikategorikan sebagai keterampilan produktif. Hal ini dikatakan oleh (Rösler, 2012: 127) *“Produktiv sind das Schreiben und das Sprechen, rezeptiv das Hören und das Lesen”*. Adapun esensi dari keterampilan reseptif adalah keterampilan yang mengacu pada kemampuan untuk memahami bahasa lisan maupun tulisan yang didengar dan dibaca, sementara keterampilan produktif adalah kemampuan untuk mengekspresikan informasi melalui komunikasi verbal dan nonverbal. Penjelasan senada pun tertuang dalam pandangan (Huneke & Steinig, 2010: 130) *“Die vier Fertigkeiten lassen sich ganz offensichtlich doppelt gruppieren. Den beiden rezeptiven Fertigkeiten des Hörens und Lesens stehen die produktiven des Sprechens und Schreibens gegenüber, andererseits geht es einmal um gesprochene Sprache, einmal um geschriebene”*.

Keempat keterampilan berbahasa tersebut akan didukung kembali oleh tiga elemen lain dengan tujuan memperkuat kemampuan peserta didik, yaitu kosa kata (*Wortschatz*), tata bahasa (*Grammatik*) dan ujaran (*Redemittel*). Keempat keterampilan yang telah disebutkan

tentu dapat dicapai dengan baik jika peserta didik telah menguasai elemen penunjang pembelajaran bahasa, salah satunya yakni kosa kata (*Wortschatz*).

Baik keterampilan reseptif maupun produktif, keduanya tidak terlepas dari kosa kata. Kosa kata adalah hal utama yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa. Hal tersebut didukung dengan pernyataan (Huneke & Steinig, 2010: 169), sebagai berikut: *“‘Vokabel-Lernen’ wird deshalb auch häufig aus dem ‘offiziellen’ DaF unterricht ausgelagert. Die Lernen müssen sich selbständig darum bemühen, sich die Vokabeln und deren Bedeutung irgendwie einzuprägen.”*

Mereka berpendapat bahwa pembelajaran kosa kata perlu dilatih sendiri oleh siswa secara aktif dan mandiri, dengan cara mereka sendiri, sehingga mereka dapat menguasai kosa kata lebih banyak dibanding apa yang disampaikan guru pada saat pembelajaran. Dengan demikian, melalui perbendaharaan kosa kata yang kaya, siswa dapat lebih mudah memahami proses komunikasi dengan bahasa Jerman.

Hanya disayangkan, konsep pembelajaran bahasa Jerman yang seharusnya dipraktikkan belum berjalan secara optimal dan menyeluruh, serta dalam implementasinya terdapat beberapa masalah yang dijumpai. Hal tersebut antara lain, masih jarang ditemukan penggunaan media *online* berbasis internet dalam kelas-kelas bahasa Jerman di sekolah. Padahal media *online* tersebut merupakan komponen dari pembelajaran berbasis *e-learning*, yang dapat membawa manfaat sebagai sarana belajar terkini dan dapat menyesuaikan dengan kehidupan siswa di era kemajuan teknologi. Hal tersebut pun berdampak pada model pembelajaran yang dilangsungkan, sehingga pembelajaran yang tercipta adalah pembelajaran dengan cara-cara konvensional. Para siswa sering kali berperan hanya sebagai penerima informasi, bukan

sebagai partisipan aktif yang mencari informasi. Kondisi tersebut menjadikan siswa cenderung pasif dan kurang mampu memaksimalkan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Tak sampai di situ, hambatan lain yang ditemui adalah siswa memerlukan adanya stimulus belajar, misalnya adanya audio yang diperdengarkan langsung dari penutur asli (*native speaker*) bahasa tersebut. Dengan adanya media *e-learning* siswa dapat menyimak bahasa tersebut dituturkan secara asli oleh penuturnya.

Permasalahan lain yang datang adalah kegiatan *mereview* yang dilakukan seringkali hanya bertahan sebentar dalam ingatan siswa, sedangkan dengan durasi pembelajaran bahasa Jerman yang alokasi waktunya terbilang cukup sedikit akan mengurangi kesempatan siswa untuk mengoptimalkan pengetahuannya. Melalui *e-learning*, siswa dapat mengulang pembelajaran yang telah dibahas di sekolah dimanapun dan kapanpun dengan cara yang menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang memfasilitasi pembelajaran bahasa Jerman berbasis *e-learning* adalah *website german-games.net*. *Website* tersebut melatih kemampuan penguasaan kosa kata siswa secara intensif dan bertumpu pada keterampilan berbahasa yang lainnya, yaitu *Lesen, Schreiben, Hören, Sprechen*. Hal itu terlihat dari alur pembelajaran yang diterapkan dalam *website* tersebut. Pada bagian awal pembelajaran, siswa diminta untuk mendengarkan audio yang berisi kosa kata terkait suatu topik pembelajaran, selanjutnya siswa dipersilahkan membaca kosa kata maupun rangkaian kalimat yang tersaji, serta dilatih untuk berbicara dan menggunakan kosa kata tersebut. Diakhir pembelajaran, siswa diberikan latihan menulis kosa kata yang telah dipelajarinya. Adapun tahap pengayaan terbagi dalam 3 fase yaitu fase awal, fase menengah, dan fase lanjut. Selain itu, *website* ini pun menyajikan topik-topik yang menarik dan relevan dengan kurikulum pembelajaran bahasa Jerman di Indonesia, khususnya kelas XI pada semester genap yaitu topik "*Familie*". yang mengandung beragam

kosa kata dan pembahasan mengenai anggota keluarga beserta identitas keluarga. Keunggulan yang dimiliki oleh *website* ini adalah tampilan belajar serta ulasan kembali (*review*) yang dikemas dalam bentuk *video online* dan disertai *games*, sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Namun sayangnya, belum ditemukan pengaplikasian *e-learning* terutama melalui *website* ini dalam pembelajaran formal di sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti berencana mengadakan sebuah penelitian tentang “Efektivitas *Website German-games.net* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *E-learning* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jerman Topik *Familie* Kelas XI SMAN 67 Jakarta.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah *website german-games.net* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosa kata bahasa Jerman yang berbasis *e-learning*?
2. Apakah *website german-games.net* dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Jerman topik *Familie* kelas XI SMAN 67 Jakarta?
3. Apakah *website german-games.net* dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Jerman topik *Familie* kelas XI SMAN 67 Jakarta secara efektif?
4. Bagaimana minat dan antusiasme belajar siswa kelas XI SMAN 67 Jakarta jika pembelajaran kosa kata bahasa Jerman menggunakan media *website german-games.net*?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah agar penelitian yang dilaksanakan lebih terarah dan fokus dalam penggalan

masalah, yaitu: “Efektivitas *website german-games.net* sebagai media pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap penguasaan kosa kata bahasa Jerman topik *Familie* kelas XI SMAN 67 Jakarta.”

D. Perumusan Masalah

Apakah media pembelajaran *website german-games* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Jerman topik *Familie* kelas XI SMAN 67 Jakarta?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat menjadikan media *website german-games.net* sebagai media pembelajaran berbasis *e-learning* pada penguasaan kosa kata bahasa Jerman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti :

Peneliti dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

b. Bagi siswa :

Siswa mampu meningkatkan penguasaan materi bahasa Jerman khususnya kosa kata. Selain itu media sebagai sarana pembelajaran elektronik (*e-learning*) dapat menjadi salah satu variasi sumber belajar secara mandiri.

c. Bagi guru :

Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui media yang tepat dan menarik sesuai tujuan belajar, sehingga guru terbantu dalam memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran bahasa Jerman.

d. Bagi sekolah :

Penggunaan media pembelajaran media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis *website* diharapkan dapat menunjang kegiatan belajar siswa sehingga dapat memenuhi tujuan kurikulum yang telah ditetapkan.

