

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini informasi dan teknologi berkembang secara pesat, sehingga manusia harus memiliki kecakapan berbahasa yang baik. Penguasaan akan bahasa asing merupakan hal yang penting pada era digital sekarang ini mengingat banyaknya informasi yang dimuat pada laman web atau internet menggunakan bahasa asing, sehingga jika manusia dapat menguasai bahasa asing hal tersebut akan memberikan manfaat atau keuntungan bagi manusia dalam kehidupan seperti dapat mengetahui informasi mancanegara dari waktu ke waktu serta dapat memberikan kesempatan untuk berkomunikasi lebih jauh dengan orang dari berbagai negara. Pernyataan di atas diperkuat oleh pernyataan yang dikemukakan oleh Blachowicz (2017: 4) “... *der Grund, warum Menschen Fremdsprachen lernen, ist man fähig mit Personen aus anderen Ländern und Kulturen zu kommunizieren*”. Gagasan tersebut memiliki makna bahwa alasan manusia belajar bahasa asing adalah agar mampu berkomunikasi dengan orang dari negara dan budaya yang berbeda seperti berbicara, membaca, mendengarkan dan menulis.

Menurut Suherman (2011: 4) pengajaran akan bahasa asing di Indonesia telah diterapkan secara formal sejak tahun 1945 pada satuan pendidikan. Dari beberapa bahasa asing yang diajarkan di sekolah, bahasa Jerman adalah bahasa yang dipelajari pada beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan merupakan mata pelajaran lintas minat pada beberapa sekolah.

Adapun tujuan pembelajaran bahasa Jerman yang dituangkan dalam kompetensi berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 terkait Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah (2016: 144) adalah agar siswa memiliki keterampilan berkomunikasi secara lisan dan tulisan serta dapat menggunakan bahasa dan memahami teks – teks sastra Jerman.

Bahasa Jerman memiliki empat keterampilan berbahasa atau yang disebut 4 *Fertigkeiten*. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 terkait Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah (2016: 144) mengenai ruang lingkup materi bahasa Jerman memiliki keterampilan berbahasa yang terdiri dari 4 komponen, yakni keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*), keterampilan mendengar (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*). Selain itu, terdapat juga unsur penunjang keterampilan kebahasaan lain dalam pembelajaran bahasa yaitu unsur tata bahasa (*Strukturen*) dan kosakata (*Wortschatz*). Hal tersebut merupakan acuan bagi guru dalam memberikan pembelajaran karena merupakan unsur yang saling mendukung serta sesuai dengan standar isi yang termuat dalam kurikulum sehingga guru selalu mengintegrasikan unsur tersebut agar siswa dapat memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik secara lisan dan tulisan.

Dari unsur – unsur kebahasaan yang ada, kosakata merupakan salah satu unsur penunjang berbahasa yang terpenting dalam pembelajaran bahasa asing khususnya pada bahasa Jerman. Menurut Rampillon (dalam Franke 2008: 10) “*Neben den vier Fertigkeiten und Grammatik ist der Wortschatz ein wichtiges Element für eine erfolgreiche Verwendung von der Sprache*”. Pernyataan tersebut berarti bahwa selain empat keterampilan berbahasa dan tata bahasa, kosakata merupakan bagian penting

dalam keberhasilan penggunaan bahasa. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa kosakata merupakan unsur yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa dalam menunjang keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca. Selanjutnya Gottwaldová (2017: 6) mengatakan “*Wir brauchen einen relevanten Wortschatz im Kommunikation, deshalb ist Wortschatz ein wichtiger Teil im Sprachunterricht*”. Pernyataan tersebut berarti dalam berkomunikasi manusia membutuhkan kosakata yang relevan, oleh karena itu kosakata merupakan bagian penting dari pelajaran bahasa, sehingga jika tingkat penguasaan kosakata peserta didik tinggi hal tersebut akan semakin memudahkan dalam berkomunikasi di kelas. Oleh karena pentingnya kosakata dalam kemampuan berbahasa, maka kemudian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Berdasarkan pengalaman Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) yang telah dilakukan peneliti secara *online* pada Agustus – November 2020 pada kelas X SMA Negeri 31 Jakarta ditemukan beberapa masalah atau kendala dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Faktor pertama yaitu motivasi siswa yang nampaknya belum optimal, masih terlihat rendahnya motivasi siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas. Selain itu, terlihat belum optimal dan bervariasi media pembelajaran dalam menguasai kosakata juga menjadi faktor tambahan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada guru di sekolah tersebut media yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa *powerpoint*, sehingga penggunaan media pembelajaran juga berperan dalam menumbuhkan minat peserta didik dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

Melalui masalah – masalah yang ditemukan dalam menguasai kosakata pada siswa, media pembelajaran dapat dijadikan sebagai solusi dari masalah tersebut. Menurut Susilana & Riyana (2018: 9) salah satu nilai dan manfaat dari media pembelajaran adalah memberikan pemahaman yang lebih konkrit dari konsep – konsep abstrak. Dari gagasan tersebut dapat diketahui bahwa kehadiran media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian informasi agar tidak terlalu verbalitas sehingga siswa tidak akan mengalami kesalahan pemahaman akan suatu pesan. Selanjutnya Horz (2011:21) mengemukakan pendapatnya mengenai media pembelajaran “*Medien bieten Lernenden Informationen über Symbole (z. B. Buchstaben, Bilder), damit Lernenden Informationen langfristig im Gedächtnis gespeichert können*”. Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa media memberikan peserta didik informasi melalui simbol (misalnya huruf, gambar) sehingga peserta didik dapat menyimpan dan mengingat informasi dalam waktu yang lama. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan langkah yang efektif untuk membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Melalui objek seperti gambar, huruf dan lainnya dapat memperjelas penyampaian informasi dibandingkan dalam bentuk kata – kata tertulis atau lisan sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dalam jangka panjang yang juga akan berdampak pada penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman adalah media elektronik berbasis digital. Dalam era digital pada saat ini, media digital tidak hanya berguna sebagai sarana dalam mencari informasi namun dapat berguna juga sebagai media pembelajaran atau yang dikenal dengan istilah *E-learning*. Menurut Kerres dalam Seyfried (2012: 1) “*E-learning ist Formen von*

Lernen bei denen elektronische oder digitale Medien für die Präsentation und Distribution von Lernmaterialien benutzen” yang berarti bahwa *E-learning* adalah bentuk pembelajaran dimana media elektronik atau digital digunakan untuk penyajian dan pendistribusian materi pembelajaran. *E-learning* dapat berupa situs web, aplikasi pembelajaran dan lainnya yang terintegrasi dengan internet. Penggunaan *E-learning* merupakan langkah inovatif yang tepat digunakan dalam pembelajaran, karena pada saat ini internet adalah hal yang erat sekali kaitannya dengan kehidupan siswa sehingga pemanfaatan *E-learning* akan dapat menumbuhkan minat siswa pada aktivitas pembelajaran.

Media *E-learning* yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman adalah *Quizizz*. Media ini memiliki karakteristik pada visualnya, hal tersebut selaras dengan pernyataan Höfler (2018: 102) “*Ganz charakteristisch für Quizizz sind die interessante Memes nach jeder Frage. Die Memes können durch eigene ersetzen*”. Pernyataan tersebut berarti hal yang menjadi karakteristik dari *Quizizz* adalah setelah setiap menjawab pertanyaan maka akan muncul meme atau gambar lucu. Meme juga bisa diadaptasi atau bahkan diganti dengan gambar yang kita punya sendiri. Selain itu visualisasi yang disajikan pada aplikasi ini juga menjadi daya tarik utama seperti gambar, background serta audio. Fitur-fitur menarik tersebut dapat menciptakan suasana dan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan *powerpoint*. *Quizizz* juga merupakan permainan interaktif berbasis internet yang dapat berguna sebagai sarana dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Hal tersebut diperkuat oleh jurnal yang ditulis BAL (2018: 295) yang mengatakan bahwa penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran dapat meningkatkan kosakata. Adapun hasil penelitian tersebut adalah kelompok eksperimen memperoleh rata – rata skor 84.67

dan kelompok kontrol mendapatkan rata – rata skor 81.58. Tes hasil belajar menunjukkan bahwa siswa yang mempraktikkan kosakata menggunakan *Quizizz* memiliki hasil yang lebih baik daripada kelompok kontrol. Penelitian dengan judul “*Using Quizizz.com To Enhance Pre – Intermediate Students’ Vocabulary Knowledge*” ini sudah dilakukan dan mendapatkan hasil yang positif terhadap peningkatan kosakata, namun penelitian yang dilakukan oleh BAL menggunakan kosakata bahasa Inggris sebagai objek penelitian didalamnya. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut lagi dengan menjadikan penguasaan kosakata bahasa Jerman pada siswa SMA kelas XI sebagai objek penelitian yang berbeda dari sebelumnya.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat topik yang menjadi pokok bahasan pada tiap semesternya. Topik *Schule* dipilih karena siswa akan banyak mempelajari seputar tentang nama dan kata sifat benda yang ada di lingkungan sekolah. Oleh sebab itu jika pembelajaran menghadirkan gambar serta permainan yang akan menjadi media dalam pembelajaran, hal tersebut akan memudahkan siswa dalam memahami serta menguasai kosakata yang berkaitan pada topik *Schule*.

Berdasarkan penjelasan di atas terkait latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka peneliti kemudian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman topik *Schule* pada siswa SMA Negeri 31 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas mengenai hal yang menjadi latar belakang masalah pada penelitian ini, kemudian dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kesulitan apa yang dihadapi siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?

2. Bagaimana cara mengatasi kesulitan yang dialami siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
3. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat memudahkan siswa dalam menguasai kosakata pada pembelajaran bahasa Jerman pada topik *Schule*?
4. Apakah penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman topik *Schule* pada siswa SMA Negeri 31 Jakarta?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah didapatkan sebelumnya, kemudian penelitian ini akan dibatasi pada pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman topik *Schule* pada siswa SMA Negeri 31 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yang didapatkan dari batasan masalah di atas, yaitu:

Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman topik *Schule* pada siswa SMA Negeri 31 Jakarta?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi terkait pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman topik *Schule*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dilakukan agar nantinya dapat memberikan pengetahuan dan informasi lebih kepada berbagai pihak:

- A. Bagi guru, sebagai wawasan untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar, salah satu contoh media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran *Quizizz* sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.
- B. Bagi sekolah, sebagai referensi untuk menciptakan pembelajaran bahasa Jerman yang semakin menarik.
- C. Bagi peneliti lain, sebagai acuan dan sumber informasi tambahan bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *Quizizz*.

