

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa asing adalah sarana untuk mendapatkan informasi dari berbagai negara di dunia. Izzan (2016:4) menyatakan bahwa bahasa merupakan sarana yang digunakan seseorang dengan tujuan untuk berkomunikasi serta berfungsi sebagai penghubung masyarakat antar negara. Berdasarkan pernyataan tersebut, bahasa merupakan sarana komunikasi yang utama dalam penyampaian informasi.

Siswa mulai diajarkan bahasa asing selain bahasa Inggris pada tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas), contohnya ialah bahasa Jerman. Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai. Keempat keterampilan berbahasa tersebut yaitu keterampilan mendengarkan (*Hören*), membaca (*Lesen*), berbicara (*Sprechen*), dan menulis (*Schreiben*), seperti yang disampaikan oleh Huneke dan Steinig (2010:130), "*Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben sind die vier Grundtätigkeiten, die im Gebrauch der Sprache ausgeführt werden,...*". Hal ini menunjukkan bahwa orientasi utama dari pembelajaran bahasa Jerman ialah keterampilan mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis.

Pembelajaran keempat keterampilan berbahasa tersebut memiliki tiga kompetensi penunjang, yaitu kompetensi kosakata, struktur tata bahasa dan pengucapan. Huneke dan Steinig (2010:157-158) berpendapat "*Über das Lautsystem der L2, über ihren Wortschatz und über ihre grammatischen Strukturen müssen die Lerner beim Hören und beim Sprechen, beim Lesen und beim Schreiben verfügen können. Diese Kompetenzbereiche bezeichnen wir zusammenfassend als sprachliche Fähigkeiten.*" Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa keempat keterampilan berbahasa ditunjang oleh 3 kompetensi termasuk kosakata. Berdasarkan penjelasan tersebut diketahui bahwa kosakata (*Wortschatz*)

merupakan kompetensi yang diperlukan dalam keempat keterampilan berbahasa. Oleh karena itu kosakata (*Wortschatz*) penting untuk dipelajari karena kosakata merupakan bagian yang dibutuhkan pada suatu bahasa.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan PKM (Praktik Keterampilan Mengajar) yang dilaksanakan di SMK Negeri 27 Jakarta pada tanggal 29 Juli 2019 hingga tanggal 17 Oktober 2019, realita di lapangan menunjukkan bahwa adanya hambatan dalam proses belajar guna mencapai keempat tujuan keterampilan berbahasa, terutama dalam penguasaan kosakata dijumpai banyak siswa yang memiliki kesulitan dalam mengingat kosakata yang dipelajari. Salah satu penyebab kesulitan siswa dalam mengingat kosakata diduga dari penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa kurang memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru dan sibuk dengan gawai (telepon seluler) masing-masing meskipun guru sudah memperingatkan siswa untuk tidak menggunakan gawai dalam proses belajar di kelas.

Dengan adanya fenomena tersebut, berbagai inovasi diciptakan termasuk pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran untuk memotivasi dan menarik perhatian siswa pada saat penyampaian materi pembelajaran, terutama bagi siswa generasi Z (siswa yang hidup di era big data) yang tidak terpisahkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi. Huneke dan Steinig (2010:206) menyatakan, “... *Mediennutzung oder die häufige Verwendung eines modernen Medienträgers bewirke automatisch eine bessere Motivation der Lerner...*”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Badan Pusat Statistik (2019) menyatakan bahwa pengguna gawai (termasuk siswa) di Indonesia mengalami peningkatan. Namun sayangnya siswa sering menyalahgunakan gawai di sekolah, seperti mengakses media sosial (*instagram, twitter, dsb.*) pada saat jam pelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dalam penelitian ini gawai digunakan sebagai media pembelajaran agar siswa fokus mengikuti materi yang diajarkan oleh guru di kelas.

Penggunaan gawai yang didukung oleh koneksi internet tentu akan mempermudah proses pembelajaran termasuk dalam belajar kosakata bahasa Jerman dan media Kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang dapat diakses melalui koneksi internet dan dimainkan dengan menggunakan gawai. Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif yang memberi kesan pada siswa bahwa kegiatan belajar dapat dilakukan sambil bermain. Hal ini didukung oleh pernyataan Hippy (2017:22) yang menyatakan bahwa “Kahoot memberikan situasi pembelajaran yang cocok untuk menggabungkan pembelajaran berbasis penyelidikan dan permainan.” Penyelidikan yang dimaksud yakni siswa menentukan gambar dan warna yang sesuai dengan jawaban yang tepat dengan cepat.

Media Kahoot dianggap tepat untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman pada siswa di sekolah karena Kahoot memiliki berbagai fitur yang menarik yakni dapat digunakan untuk membuat kuis, diskusi maupun survey dan dilengkapi berbagai elemen seperti video, gambar, maupun teks. Rini dkk. (2019:262) menyatakan Kahoot dapat dirancang sebagai permainan kolaboratif dengan tujuan untuk merangsang minat belajar atau penguasaan kosakata pada siswa. Oleh karena itu, peneliti dalam penelitian ini menggunakan media Kahoot yang dimainkan dengan menggunakan gawai untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Kosakata dalam penelitian ini adalah kosakata aktif dalam kelas kata *Substantiv* (kata benda) dan termasuk pada subtopik *Schule*. Subtopik dalam penelitian ini adalah *Schule*, karena siswa yang mendapatkan mata pelajaran bahasa Jerman di SMK Negeri 27 Jakarta hanya kelas X untuk jurusan Perhotelan dan jurusan Usaha Perjalanan Wisata. Serta berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 tahun 2016 tentang “Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah” pada “Ruang Lingkup Materi Muatan Bahasa Jerman” untuk Kelompok Peminatan Ilmu-Ilmu Bahasa dan Budaya pada SMA/MA/Paket C (2016:144), topik kehidupan sekolah (*Schule*) merupakan salah satu topik yang diajarkan pada mata pelajaran bahasa Jerman pada tingkat SMA

maupun SMK untuk siswa kelas X. Berdasarkan minimnya waktu pembelajaran yang ada yakni hanya satu pertemuan dalam seminggu, materi subtopik *Schule* yang disampaikan terbatas pada pengenalan kosakata benda yang ada di sekolah (*Schulsachen*) saja karena kosakata tersebut ada dan dekat pada diri peserta didik. Oleh karena itu, subtopik *Schule* dipilih dengan harapan siswa dapat berkomunikasi dengan baik dengan menggunakan bahasa Jerman. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut peneliti memilih topik penelitian yaitu pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman subtopik *Schule* siswa kelas X SMK Negeri 27 Jakarta.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan timbul beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah siswa mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jerman?
2. Apakah gawai dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang menarik?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman subtopik *Schule* siswa kelas X SMK Negeri 27 Jakarta?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, penelitian yang dilakukan hanya difokuskan pada pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman subtopik *Schule* siswa kelas X SMK Negeri 27 Jakarta.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, rumusan penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman subtopik *Schule* siswa kelas X SMK Negeri 27 Jakarta?”

#### E. Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai teori yang menyatakan bahwa media Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

- Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar bahasa Jerman di kelas.
- Dapat mengatasi kesulitan siswa dalam belajar kosakata dengan bermain menggunakan media Kahoot.

###### b. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini yang termasuk kedalam penelitian eksperimen, peneliti dapat memiliki pengetahuan baru, keterampilan, dan pengalaman untuk melakukan penelitian eksperimen.

###### c. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai alternatif media pengajaran bahasa Jerman terutama dalam pembelajaran kosakata.