

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) saat ini siswa dibekali keterampilan berbahasa asing dengan pendekatan komunikatif, salah satunya bahasa Jerman. Pembelajaran bahasa dengan pendekatan komunikatif bertujuan agar siswa dapat menggunakannya untuk berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas. Pembelajaran bahasa Jerman yang berorientasi komunikatif ditekankan pada pengembangan keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis seperti yang dikemukakan oleh Schatz (2006, h. 19), *Der kommunikativ orientierte Deutschunterricht hat besonders die Bedeutung der Entwicklung der Fertigkeiten Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben hervorgehoben*. Sebagai penunjang empat keterampilan berbahasa yang telah disebutkan di atas, penguasaan kosakata dan tata bahasa juga merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari empat keterampilan berbahasa, sebagaimana diungkapkan Bolton (2011, h. 117), *Wortschatz und Grammatik sind integraler Bestandteil aller sprachlichen Aktivitäten: Lesen, Hören, Sprechen, Schreiben – Wortschatz und Grammatik sind immer dabei*.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika Program Pengalaman Lapangan (PPL) semester ganjil tahun ajaran 2012/2013 di SMA, siswa kerap mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata yang telah dipelajari, misalnya perbedaan kosakata nama pekerjaan antara laki-laki dan perempuan pada subtema *Traum-*

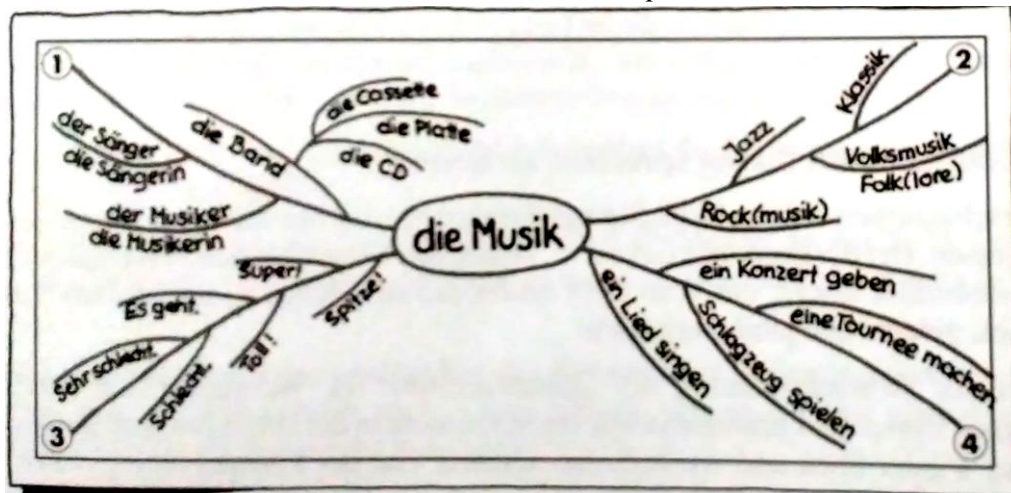
beruf untuk kelas XI. Bohn (2003, h. 78) menjelaskan, *Nur sehr selten sind die neuen Wörter nach der Erklärung im (Langzeit-) Gedächtnis gespeichert, häufig sind sie schon nach kurzer Zeit nicht mehr verfügbar*. Menurut Bohn, hanya sedikit kosakata baru yang setelah dijelaskan dapat disimpan dalam ingatan jangka panjang, biasanya kosakata tersebut terlupakan dalam waktu singkat.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengurangi kesulitan yang dialami siswa ketika mempelajari kosakata dengan pembelajaran kreatif. Ahmadi & Amri (2011, h. 3) mengemukakan bahwa pembelajaran kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan, mengimajinasikan, melakukan inovasi, dan melakukan hal-hal yang artistik lainnya. Pembelajaran kreatif yang dimaksud adalah pengembangan materi pembelajaran yang sudah ada dengan tujuan membantu siswa dalam mengingat materi yang diajarkan dan memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mewujudkan pembelajaran yang kreatif tentunya diperlukan teknik pada proses pembelajaran di kelas. Gerlach dan Ely (dikutip dalam Uno 2011, h. 7) menjelaskan bahwa teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang diinginkan atau dicapai. Beberapa teknik pembelajaran kosakata yang dapat digunakan antara lain *Scramble*, *Word Square*, dan *Mind Map*.

Teknik pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah peta pikiran (*Mind Map*). Menurut Buzan (2013, h. 5) *Mind Map* memudahkan dalam mengingat informasi dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional. Dengan *Mind Map* seseorang dapat memusatkan perhatiannya

pada suatu pokok bahasan tertentu. Dengan menggunakan teknik *Mind Map* diharapkan siswa dapat dengan mudah mengingat perbedaan kosakata nama pekerjaan antara laki-laki dan perempuan pada subtema *Traumberuf*. Contoh *Mind Map* dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 1.1 *Mind Map*



(Müller dalam Schatz 2006, h. 69)

Gambar di atas merupakan contoh *Mind Map* yang menghasilkan kosakata dari kata *die Musik*, misalnya jenis-jenis musik: jazz, klasik, rock dan lagu rakyat. Buzan (2013, h. 122) menambahkan bahwa *Mind Map* adalah cara yang mudah untuk membangkitkan imajinasi dan membantu mengingat karena *Mind Map* melibatkan sisi kanan otak secara alami melalui penggunaan warna dan gambar. Jika dikaitkan dengan pembelajaran kreatif, *Mind Map* yang ada saat ini sudah lebih inovatif dan interaktif, tidak hanya menggunakan warna dan gambar tetapi juga musik ataupun video. *Mind Map* interaktif dapat meningkatkan pemahaman, daya ingat dan kreativitas siswa. Salah satu *software Mind Map* yang dapat diaplikasikan guru dalam pembelajaran kosakata di kelas adalah Prezi.

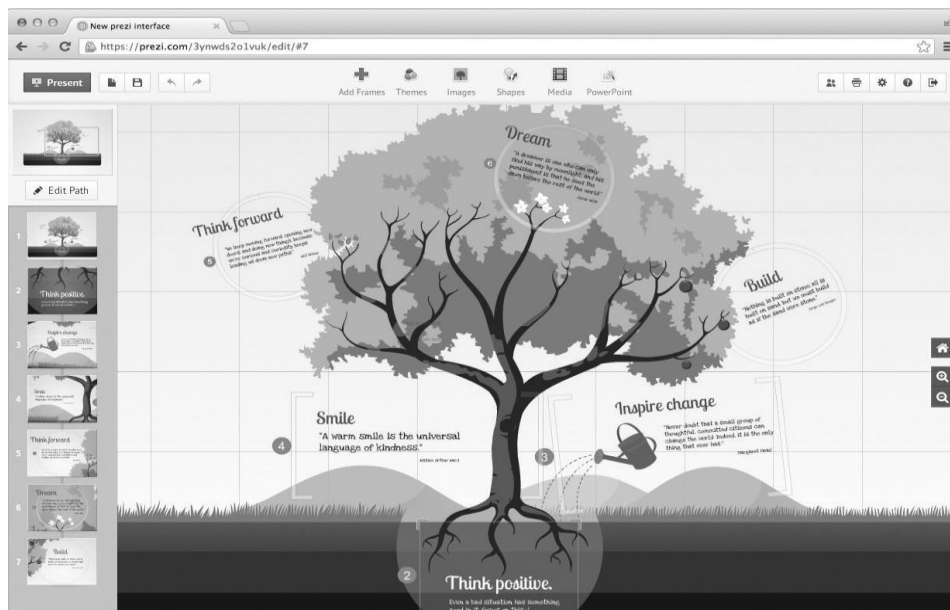
Dengan menggunakan Prezi sebagai penunjang *Mind Map* interaktif guru dapat mengembangkan teknik pembelajaran kreatif yang diharapkan tidak hanya mampu menarik minat siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas, namun juga adanya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan, yaitu siswa dapat lebih baik dalam mengingat kosakata bahasa Jerman pada sub-tema *Traumberuf*.

Prezi merupakan *software* berbasis internet dengan tampilan *Mind Map* yang beragam dan menarik. Pengguna dapat mengolah halaman presentasi dengan berbagai fitur yang disediakan, misalnya dengan gambar, *slide PowerPoint*, musik, video maupun teks menjadi diagram warna-warni. Prezi memungkinkan seorang pendidik untuk menunjukkan konektivitas dan luasnya topik tanpa kehilangan akses ke rincian yang lebih detail, hubungan antara pelajaran menjadi jelas dan konten menjadi hidup, seperti yang dikemukakan Jackson (2012) bahwa:

Prezi erlaubt es mir als Pädagoge die Verbindung und Breite eines Themas zu zeigen, ohne den Zugang zu feinen Details zu verlieren. Verbindungen zwischen Unterrichtsstunden werden offensichtlich, und Inhalt wird zum Leben erweckt.

Pada halaman berikutnya terdapat lembar kerja *Mind Map* dengan tampilan Prezi. Akar pohon diumpamakan sebagai topik dan cabang-cabang ranting pohon merupakan hasil dari topik tersebut. Sebagai contoh, gambar di bawah ini membahas topik mengenai berpikir positif. Dengan berpikir positif siswa dapat mengubah inspirasi, mudah tersenyum, berpikir maju, membangun dan menggapai impian.

Gambar 1.2 Lembar Kerja Prezi



(www.prezi.com 2009)

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bertujuan untuk membuat sebuah model pembelajaran kosakata bahasa Jerman subtema *Traumberuf* dengan teknik *Mind Map* interaktif yang diharapkan dapat memotivasi dan menarik minat siswa dalam belajar, adanya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, serta membantu siswa dalam mengingat kosakata yang telah dipelajari.

B. Identifikasi Masalah

1. Kesulitan apa yang dialami siswa dalam mempelajari bahasa Jerman?
2. Mengapa siswa sulit mengingat kosakata bahasa Jerman?
3. Teknik apa yang digunakan guru dalam mengajarkan kosakata bahasa Jerman?
4. Bagaimana penggunaan teknik *Mind Map* dalam proses belajar dan mengajar kosakata bahasa Jerman?
5. Bagaimana penggunaan komputer dalam proses belajar dan mengajar saat ini?
6. Bagaimana model pembelajaran kosakata bahasa Jerman subtema *Traumberuf* dengan teknik *Mind Map* interaktif?

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penyusunan langkah-langkah pembelajaran kosakata bahasa Jerman subtema *Traumberuf* dengan teknik *Mind Map* interaktif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan fokus penelitian, rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Bagaimana model pembelajaran kosakata bahasa Jerman subtema *Traumberuf* dengan teknik *Mind Map* interaktif?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang model pembelajaran kosakata bahasa Jerman subtema *Traumberuf* dengan teknik *Mind Map* interaktif.

F. Waktu dan Tempat

Waktu penelitian dilaksanakan dari Maret 2013 sampai Juni 2016.

Penelitian ini dilaksanakan di perpustakaan Jurusan Bahasa Jerman, perpustakaan Universitas Negeri Jakarta dan perpustakaan Goethe Institut Jakarta.

G. Manfaat Penelitian

Model pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jerman subtema *Traumberuf* agar siswa dapat lebih termotivasi dalam mengingat dan mempelajari kosakata bahasa Jerman.