

BAB I

Pendahuluan

1.1 Konteks Penelitian

Indonesia adalah negara yang memiliki keindahan alam dan memiliki keanekaragaman budaya, sehingga seharusnya Indonesia menjadi tujuan wisata yang dapat menarik wisatawan lokal maupun mancanegara.

Agar pariwisata Indonesia dapat dikenal lebih baik di mancanegara dibutuhkan seorang pramuwisata atau yang lebih dikenal dengan pemandu wisata yang terampil. Hal inilah yang menyebabkan pramuwisata atau pemandu wisata tidak dapat dipisahkan dari dunia pariwisata.

Seorang pemandu wisata (pramuwisata) harus dapat menyampaikan informasi mengenai tempat tujuan wisata dengan baik. Penyampaian informasi yang baik akan menimbulkan kesan yang baik, sehingga wisatawan lokal pada umumnya dan wisatawan mancanegara khususnya tertarik untuk mengunjungi objek - objek wisata yang terdapat di Indonesia. Hal ini akan mempengaruhi perkembangan pariwisata Indonesia.

Salah satu faktor yang menghambat proses penyampaian dan penerimaan pesan adalah kendala bahasa, sehingga pemandu wisata dan wisatawan tidak dapat berkomunikasi dengan baik. Hal tersebut akan menimbulkan ketidakpuasan bagi wisatawan terutama wisatawan mancanegara. Oleh karena itu menguasai bahasa asing merupakan salah satu syarat utama untuk berprofesi sebagai pramuwisata atau pemandu wisata, sehingga pemandu wisata dan wisatawan mancanegara

dapat berinteraksi dengan baik. Pernyataan ini dipertegas oleh Keraf yang menyatakan bahwa ” Interaksi dan segala macam kegiatan masyarakat akan lumpuh tanpa bahasa”¹.

Menguasai lebih dari satu bahasa asing merupakan hal wajib bagi seorang pemandu wisata, karena selain akan mempermudah seorang pemandu wisata untuk menyampaikan informasi, juga dapat mempermudah seorang pemandu wisata untuk memperluas wawasan dan pengetahuan, sehingga potensi yang ada dalam dirinya dapat berkembang sesuai kebutuhan industri pariwisata. Hal ini dipertegas oleh Schwerdtfeger yang menyatakan bahwa manusia sebaiknya menguasai lebih dari satu bahasa asing ”*Menschen müssen heute in ihrem Leben nicht nur eine Fremdsprache sondern viele Fremdsprachen lernen*”²

Pemerintah menyadari pentingnya bahasa asing kedua bagi perkembangan pariwisata di Indonesia, sehingga pemerintah merumuskan bahasa asing kedua selain bahasa Inggris ke dalam kurikulum sekolah. Oleh karena itu saat ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia memfasilitasi pembelajaran bahasa asing kedua bagi siswanya. Salah satu bahasa asing kedua yang terdapat di beberapa Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia adalah bahasa Jerman.

Keberhasilan pembelajaran bahasa Jerman di Sekolah tentu saja tidak dapat terlepas dari pengajar (guru) maupun pembelajar (siswa), media, metode pengajaran dan kurikulum pembelajaran bahasa Jerman. Guru dan siswa harus

¹ Satriawan Sahak,dll, *Penggunaan Strategi bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa dalam pembelajaran retorika.*,(Mataram : ORYZA UNRAM, 2007) h. 3

² Inge C Schwerdtfeger, *Gruppenarbeit und innere Differenzierung.* (München : Langenschedit, 2001) h.5

menyadari benar peranan dan tujuan bahasa yang diajarkan maupun yang dipelajari.

Kurikulum pembelajaran bahasa Jerman dalam hal ini Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) yang digunakan pada penelitian ini di SMK Pariwisata adalah SKKD SMA. Hal ini dikarenakan tujuan pembelajaran yang sejalan, yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis untuk berkomunikasi secara sederhana”³.

Tujuan umum pembelajaran siswa SMK Pariwisata adalah untuk mempersiapkan siswa terjun dalam dunia kepariwisataan Indonesia. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Jerman diharapkan dapat membantu siswa lulusan SMK Pariwisata untuk dapat ”mengembangkan dan memperbaharui pengetahuan industri pariwisata”⁴. Siswa juga dapat menyampaikan informasi yang berhubungan dengan objek wisata kepada wisatawan mancanegara khususnya wisatawan yang menggunakan bahasa Jerman, sehingga terjalin komunikasi yang baik. Hal ini diperjelas dalam kurikulum bahasa Jerman SMA yang menyatakan bahwa ”bahasa Jerman merupakan sarana komunikasi dalam pengembangan dunia pariwisata dan bisnis.”⁵

Untuk menyampaikan informasi secara lisan dibutuhkan keterampilan berbicara yang merupakan salah satu aspek bahasa yang bersifat produktif.

³ BSNP Dep.Pendidikan, *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh/ Model Silabus SMA/MA*. (Jakarta:BSNP,2006)h.1

⁴ Wadhani U.E dkk, *Usaha Jasa Pariwisata*, (Jakarta : Direktorat Pembinaan SMK, 2008) h.4

⁵ lok.cit

Melalui keterampilan berbicara diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk menceritakan kembali apa yang didengar maupun yang dibaca dengan menggunakan kalimat yang sederhana, serta mampu mengambil sikap dan mengutarakan pendapat dengan aspek-aspek tata bahasanya⁶. Oleh karena itu keterampilan berbicara haruslah dibangun sejak awal pembelajaran, sehingga siswa terlatih dan terbiasa untuk berbicara dalam bahasa Jerman hal inilah yang diungkapkan oleh Bolton ” *Das Sprechen ist (wie das Schreiben) eine Fertigkeit, die in der Grundstufe erst allmählich aufgebaut werden muss* ”⁷. Terutama bagi siswa lulusan SMK Pariwisata yang harus dapat berkomunikasi dengan baik dalam menyiapkan maupun melaksanakan sebuah perjalanan wisata.⁸

Akan tetapi dalam proses pembelajaran sering kali pengajar dihadapkan dengan keterbatasan waktu sehingga keterampilan berbicara siswa sedikit dilatihkan maupun diujikan, hal ini dipertegas oleh Bolton yang mengungkapkan ” *in der Tat machen Lehrer selten in ihrem Unterricht Lernfortschrittstests zum Überprüfen der Sprechfertigkeit* ”⁹.

Selain itu berdasarkan Model Pembelajaran Bermain Peran yang ditulis oleh Diah Istiani K diungkapkan bahwa teknik hafalan sering digunakan dalam melatih keterampilan berbicara siswa. Diah Istiani juga mengungkapkan

⁶ *ibid.*, h. 1-3

⁷ Sibylle Bolton, *Probleme der Leistungsmessung*, (München : Langenscheidt, 2011), h.95

⁸ Wadhani U.E dkk, *op.cit.*, h.4

⁹ Sibylle Bolton, *op.cit.*, h. 93

kelemahan dari teknik hafalan bahwa keesokan harinya siswa akan melupakan ujaran yang telah mereka pelajari.¹⁰

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, teknik permainan digunakan dalam proses belajar mengajar. Melalui permainan diharapkan motivasi siswa untuk belajar menjadi lebih baik. Hal ini karena melalui permainan, siswa akan merasa senang dan berpartisipasi secara emosional sehingga dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran, hal inilah yang diungkapkan oleh Dauvilier dan Lévi – Hillerich “*Spielen soll Spaß machen. Eine emotionale Beteiligung erhöht den Lernerfolg*”¹¹

Salah satu permainan yang cukup lama dikenal dalam dunia pendidikan adalah teknik bermain peran (Rollenspiel). Teknik ini memiliki banyak keuntungan diantaranya menghadapkan pembelajar pada situasi yang menyerupai keadaan sesungguhnya. Hal ini diungkapkan oleh Dauviller dan Hillerich yang secara garis besar dapat diartikan bahwa, bermain peran adalah permainan yang berupa simulasi dari pengalaman siswa maupun situasi – situasi yang dapat dijadikan contoh, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

*“Rollenspielen Spiele, die Situationen simulieren, die aus dem Erfahrungsbereich der Lernenden stammen und die die Situationen probeweise vorwegnehmen, die im Zielsprachenland mit großer Wahrscheinlichkeit auftauchen können und gemeistert werden müssen.”*¹²

¹⁰ Diah Istiani Kartadinoto, *Model Pengajaran Berbicara menggunakan Teknik Bermain Peran dengan Tema Pariwisata* (Jakarta : Jurusan Bahasa Jerman, UNJ, 2003), h. 4

¹¹ Christa Dauvilier dan Dorothea Levi-Hillerich, *Spiele im Deutschunterricht*, (München :Langenscheidt,2004), h.10.

¹² *ibid.*, h.100

Teknik bermain peran adalah salah satu permainan yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jerman. Seperti yang diungkapkan oleh Dauvillier dan Hillerich yang menyatakan tujuan dari sebuah permainan adalah kebahagiaan, terjalin empati, kerja sama dan komunikasi yang baik. “...*die Spielziele Spaß, Empathie, Zusammenarbeit, und Kommunikation zu erreichen*.¹³”. Melalui bermain peran diharapkan interaksi yang terjadi diantara siswa selama proses pembelajaran dapat optimal.

Membuat sebuah model pembelajaran sering dilakukan di Jurusan Bahasa Jerman Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Oleh karena itu dalam penelitian ini tidak akan dipaparkan sebuah model pembelajaran, melainkan menerapkan sebuah model pembelajaran milik Diah Istiani K dengan judul “Model Pengajaran Berbicara Menggunakan Teknik bermain Peran dengan Tema Pariwisata”.

Pemilihan model ini karena teknik yang digunakan sesuai untuk diterapkan pada siswa SMK Pariwisata. Teknik ini selain dapat melatih kebahasaan siswa juga dapat memperkuat pemahaman siswa mengenai ilmu – ilmu pariwisata yang telah mereka pelajari. Selain itu menurut Rochmat Wahab

“ Teknik bermain peran adalah salah satu teknik yang menunjukkan efektivitas tinggi, efektivitas tersebut terkait dengan siapa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, materi yang dipelajari, tempat belajar, waktu dilaksanakan proses pembelajaran, dan tujuan belajar yang harus dicapai.”¹⁴

¹³ *ibid.*, h.5

¹⁴ Rochmat Wahab, *Pembelajaran yang Efektif, Efisien dan Menarik Sesuai dengan Perkembangan Teknologi Modern*, Seminar Pendidikan, Juni, Yogyakarta 2009. Hal 6-7

Dalam menerapkan model ini, saat bermain peran siswa tidak perlu diberi penjelasan mengenai karakter yang akan dimainkan, karena siswa telah mempelajarinya di mata pelajaran pariwisata.

Melalui penerapan terlihat interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran. Interaksi tersebut adalah interaksi antara siswa dengan siswa lainnya, siswa dengan bahan ajar dan lingkungan, maupun antara siswa dengan guru.

Interaksi yang baik, dinamis, terencana dan terkontrol akan menunjang keberhasilan pembelajaran¹⁵. Untuk itu peneliti akan mengamati interaksi yang terjadi selama kegiatan belajar di dalam kelas ketika menggunakan model bermain peran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa teknik nontes; adapun teknik yang sesuai adalah teknik observasi langsung. Teknik observasi dianggap sesuai karena dengan menggunakan teknik ini peneliti dapat mengamati tingkah laku siswa pada kegiatan belajar mengajar. Hal ini dipertegas oleh pernyataan Ellychristina D.H dan Santiaha "Observasi yakni pengamatan tingkah laku pada situasi tertentu secara teliti dan pencatatan secara sistematis"¹⁶

Karena tidak memungkinkan bagi seorang peneliti untuk mengamati seluruh kegiatan pembelajaran, maka seorang peneliti harus memiliki fokus pengamatan,"dalam sebuah proses pengamatan hendaknya peneliti mengarahkan

¹⁵ Harsono, op.cit., h. 6

¹⁶ Ellychristina D.H dan Santiaha, *Modul Evaluasi Pembelajaran Bahasa Jerman*, (Jakarta:Jurusan Bahasa Jerman UNJ,2008), h.11

pada perilaku”¹⁷. Maka dalam penelitian ini interaksi yang akan diamati meliputi : keaktifan siswa dalam bertanya, keaktifan siswa dalam menjawab, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, perilaku siswa, partisipasi siswa dalam bermain peran dan keterlibatan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

1.2 Fokus penelitian

Berdasarkan latar belakang terdapat beberapa masalah yang berhasil diidentifikasi dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Apakah yang dimaksud Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman?
2. Bagaimanakah pembelajaran keterampilan berbicara berbahasa Jerman di SMK Pariwisata?
3. Bagaimanakah caranya agar pembelajaran keterampilan berbicara berbahasa Jerman di SMK bervariasi dan tidak monoton?.
4. Apa yang dimaksud dengan model pembelajaran bermain peran?
5. Apakah model pembelajaran bermain peran dapat diterapkan di kelas yang berkapasitas 30 siswa?
6. Apakah model bermain peran dapat mengaktifkan kemampuan berbicara siswa?
7. Apakah model bermain peran dapat mencapai tujuan pembelajaran?
8. Bagaimanakah Model Bermain peran diterapkan?
9. Apakah yang dimaksud dengan pengamatan?
10. Bagaimana proses pengamatan?

¹⁷ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakaya, 2007), h.177 - 178

11. Apakah yang dimaksud Interaksi Belajar Mengajar?
12. Bagaimanakah interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa didalam kelas selama kegiatan belajar mengajar berlangsung?
13. Bagaimanakah interaksi yang terjadi antara siswa dengan siswa didalam kelas selama kegiatan belajar mengajar berlangsung?
14. Bagaimanakah interaksi yang terjadi antara siswa dengan bahan ajar didalam kelas selama kegiatan belajar mengajar berlangsung?
15. Apakah melalui model bermain peran interaksi yang terjadi didalam kelas menjadi optimal?

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, fokus penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut : “Interaksi belajar mengajar antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa lainnya, maupun siswa dengan bahan ajar dengan menerapkan model bermain peran”.

Interaksi Belajar Mengajar yang akan diamati dalam penelitian ini adalah interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan bahan ajar pada saat menggunakan model bermain peran milik Diah Istiani K. Langkah – langkah yang akan dilakukan dalam penerapan model sesuai dengan langkah – langkah pembelajaran milik Diah Istiani K.

Melalui tahap – tahap dalam model tersebut siswa dilatih untuk berkomunikasi dengan menggunakan ujaran (*Redemittel*) yang telah mereka pelajari sebelumnya, Sehingga diharapkan interaksi yang terjadi adalah interaksi dua arah.

1.3 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah untuk menerapkan model tersebut dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain melalui penelitian ini dapat terlihat kelebihan maupun kendala yang dihadapi saat menerapkan model bermain peran, sehingga dapat diperbaiki khususnya bagi guru bahasa Jerman yang menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam menentukan metode, media maupun teknik yang sesuai untuk melatih keterampilan berbicara siswa.

Selain itu penelitian ini diharapkan dapat dijadikan inspirasi bagi mahasiswa jurusan bahasa Jerman UNJ khususnya dalam menyusun tugas akhir. Model - model pembelajaran yang telah disusun dapat dikaji lebih lanjut sehingga dapat terlihat jelas apakah model-model tersebut relevan dengan proses pembelajaran di Sekolah. Melalui penelitian lebih lanjut juga diharapkan dapat mengetahui kelemahan model tersebut sehingga kelemahan tersebut dapat diantisipasi dan nantinya model pembelajaran tersebut dapat nyata digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah.