

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi telah memberikan pengaruh di berbagai sektor kehidupan manusia. Dengan pesatnya kemajuan teknologi di era digitalisasi, individu dari berbagai belahan dunia kini dapat membangun relasi dan terhubung satu sama lain. Kemudahan akses teknologi dan komunikasi tidak hanya memberikan peluang, namun juga tantangan, sehingga dalam menyikapinya diperlukan kompetensi khusus yang harus dimiliki untuk dapat bersaing di era digital. Salah satu kompetensi yang penting untuk dikuasai saat ini ialah kemampuan dalam menguasai bahasa asing (Friedrichsen & Wersig, 2020).

Salah satu bahasa asing yang memegang peranan penting di era globalisasi ialah bahasa Jerman. Hal ini dibuktikan melalui hasil survei oleh DW, Goethe Institut dan DAAD yang menunjukkan bahwa terdapat sekitar 15,4 juta orang di berbagai penjuru dunia yang mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa asing (Hamann, 2020). Selain itu bahasa Jerman pun memegang peranan penting di kawasan ASEAN. Di Indonesia sendiri terdapat sekitar 187.000 pembelajar bahasa Jerman pada tahun 2015. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara dengan pembelajar bahasa Jerman terbanyak di kawasan ASEAN (Nseibeh, 2015). Pada penelitian oleh Nseibeh tersebut juga diutarakan bahwa masyarakat Indonesia memilih Jerman sebagai negara tujuan utama di kawasan Eropa untuk menuntut ilmu dan berkarir. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian tahun 2019 dari Magthetiu mengenai motivasi dalam mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa asing mengungkapkan bahwa pembelajar bahasa Jerman termotivasi pada

alasan pragmatis, yaitu kemampuan bahasa asing diharapkan dapat berguna sebagai pembuka kesempatan untuk berkarir di masa depan (Maghetiu, 2019). Para pembelajar bahasa asing berpendapat bahwa kemampuan berbahasa asing penting untuk dikuasai dalam berkarir di berbagai bidang pekerjaan, yaitu salah satunya adalah pekerjaan di bidang pariwisata.

Berdasarkan laporan bulanan kunjungan wisatawan asing pada bulan September tahun 2021 oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif tercatat bahwa Jerman menempati peringkat ke-5 sebagai negara dengan pertumbuhan wisatawan mancanegara (wisman) tertinggi, yaitu sebesar 63,74% (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2021). Selain itu Badan Pusat Statistik merilis data jumlah kunjungan wisatawan Jerman pada tahun 2019 sebanyak 261,557 pengunjung. Hal ini membuat Jerman termasuk dalam 15 negara dengan penyumbang wisatawan terbanyak di Indonesia (Badan Pusat Statistik, 2019). Melihat potensi ini membuat pembelajaran bahasa Jerman berbasis komunikasi di bidang pariwisata menjadi penting untuk dipelajari.

Pembelajaran bahasa Jerman yang berkaitan dengan bidang pariwisata terdapat pada mata kuliah yang diajarkan di Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Jakarta. Berdasarkan kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Jerman pada tahun 2021 didapatkan bahwa mata kuliah *Kommunikation im Tourismus* merupakan Mata Kuliah Bidang Keahlian dan Penunjang (MBKP) dan terbagi menjadi dua tingkat, yaitu *Kommunikation im Tourismus für Anfänger* (Komunikasi pada Bidang Pariwisata untuk Pemula) yang ditempuh pada semester 4 dengan jumlah 2 sks dan *Kommunikation im Tourismus für Fortgeschrittene* (Komunikasi pada Bidang Pariwisata untuk Tahap Lanjutan)

yang ditempuh pada semester 5 dengan jumlah 2 sks (Kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Jerman UNJ, 2021).

Berdasarkan info awal yang didapatkan dari mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Angkatan 2017, 2018 dan 2019 pada mata kuliah *Kommunikation im Tourismus für Anfänger* ditemukan bahwa konten pembelajaran yang dikemas dalam bentuk digital dan pembelajaran berbasis proyek dapat ditunjang menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi. Dengan menggunakan media pembelajaran tambahan ini diharapkan dosen dan mahasiswa dapat terbantu dalam mendokumentasikan proses pembelajaran berbasis proyek dan menunjang pemberian materi pembelajaran mahasiswa di luar kelas. Selain itu ditemukan bahwa seluruh responden telah akrab dengan media pembelajaran berbasis teknologi serta memiliki perangkat pendukung pembelajaran *online* seperti ponsel, laptop, komputer maupun internet. Hal ini sejalan dengan kebutuhan para pembelajar di era teknologi. Menurut penelitian Deni & Pratomo pada tahun 2020 mengungkapkan bahwa era revolusi industri 4.0 telah mempengaruhi karakteristik pembelajaran. Saat ini merupakan era pembelajaran berbasis teknologi, internet dan *e-learning*, dimana para pembelajar cenderung untuk belajar secara mandiri melalui beragam media yang terhubung dengan jaringan internet (Deni & Pratomo, 2020). Pendapat yang sama diungkapkan oleh Iftode dalam penelitiannya di tahun 2019 yang mengungkapkan bahwa salah satu ciri pembelajar *generasi Z* saat ini ialah adaptif dengan pemanfaatan teknologi dan memiliki kecenderungan untuk memilih sendiri model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik dan kebutuhan mereka (Iftode, 2019).

Salah satu contoh pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan ialah penggunaan ponsel dalam proses pembelajaran. Ponsel atau telepon genggam semakin berkembang seiring zaman dan bertransformasi menjadi *smartphone* (ponsel pintar) yang semakin canggih. Penelitian Kurniawan pada tahun 2021 menunjukkan bahwa Kementerian Komunikasi dan Informatika merilis penggunaan *smartphone* dan internet di Indonesia yang terus mengalami peningkatan pesat setiap tahunnya (Kurniawan, 2021). Melalui penelitian tersebut diungkapkan juga bahwa terdapat 195,3 juta pengakses internet melalui ponsel pada tahun 2021. Hal ini berarti 96% rakyat Indonesia telah melek teknologi dan aktif dalam mengakses internet melalui ponsel. Selain itu pada masa pandemi COVID-19 ponsel pintar turut berpengaruh pada bidang pendidikan, dimana *smartphone* kini telah bertransformasi menjadi media pembelajaran yang tidak bisa dipisahkan dari pembelajar (Firmansyah et al., 2020).

Pembelajaran dengan menggunakan media ponsel ini disebut juga dengan *Mobile Learning*. Dalam pengertiannya *Mobile Learning* merupakan pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan ponsel guna mewujudkan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, yaitu pembelajaran dapat tetap berlangsung dimana saja dan kapan saja (McQuiggan et al., 2015). Sejalan dengan pendapat tersebut penelitian dari Yuan dkk tahun 2021 mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* merupakan alternatif pemanfaatan media pembelajaran masa kini. Hal ini dikarenakan faktor kemudahan dan fleksibilitas dalam penggunaannya (Yuan et al., 2021). Dengan menggunakan aplikasi, pembelajar dapat mengakses materi pembelajaran secara lebih mudah, fleksibel dan terintegrasi. Melihat potensi media pembelajaran berbasis *Mobile-*

*Learning* ini, maka muncul pengembangan berbagai aplikasi yang dapat diakses melalui ponsel.

Pada saat ini pembuatan aplikasi pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai *platform* penunjang, salah satunya ialah JustApp. Dikutip dari *website* resminya, JustApp merupakan website pembuatan aplikasi karya anak bangsa yang didirikan pada tahun 2020. Melalui JustApp setiap pengguna dapat mengembangkan aplikasi selulernya sendiri dengan berbasis Android maupun IOS (JustApp - Mobile App Builder for Android & IOS). JustApp memberikan kesempatan pada penggunaanya untuk dapat mengustomisasi tampilan Android dan menambahkan beragam fitur, tanpa harus menguasai bahasa pemrograman tingkat lanjut. Selain itu, pemanfaatan fitur aplikasi di JustApp juga dapat digunakan dalam membuat aplikasi pendidikan. Hal ini membuat JustApp menjadi pilihan dalam proses pembuatan aplikasi terutama aplikasi untuk memudahkan pembelajaran.

Melihat potensi pengembangan media pembelajaran berbasis mobile yang dapat memudahkan proses pembelajaran, maka dikembangkanlah sebuah aplikasi penunjang pembelajaran berbasis JustApp yang dinamai „Reiseleichter“. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran penunjang pada mata kuliah *Kommunikation im Tourismus*. Nama „Reiseleichter“ merupakan akronim yang terdiri dari dua kata yaitu „reisen“ yang berarti “perjalanan” dan „leichter“ yang bermakna “lebih mudah“. Aplikasi ini dirancang untuk dapat mempermudah mahasiswa dalam mengunggah hasil karya pada pembelajaran berbasis proyek, mengakses serta mengunduh materi. Selain itu aplikasi ini dapat digunakan oleh dosen untuk menyampaikan materi dan mengakses hasil proyek mahasiswa. Dalam

pengembangannya aplikasi ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan mahasiswa sehingga disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa sebagai sasaran pengguna aplikasi kedepannya. Aplikasi ini memuat materi „*Rund um Rezeption*” pada mata kuliah *Kommunikation im Tourismus für Anfänger*. Pemilihan materi ini sesuai dengan kuisisioner analisis kebutuhan, yaitu merupakan materi yang paling banyak dipilih sebagai media pembelajaran yang diinginkan untuk dimuat dalam aplikasi. Diharapkan dengan adanya aplikasi *Reiseleichter* ini dapat menjadi media pembelajaran penunjang mata kuliah *Kommunikation im Tourismus für Anfänger* terutama dalam proses pembelajaran berbasis proyek.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka diputuskan untuk mengembangkan purwarupa aplikasi Android dengan nama „*Reiseleichter*” sebagai media pembelajaran penunjang pada mata kuliah *Kommunikation Im Tourismus für Anfänger*.

## **B. Fokus Permasalahan**

Untuk membatasi meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka akan difokuskan permasalahan berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan. Fokus dari penelitian ini ialah pengembangan purwarupa aplikasi “*Reiseleichter*” pada mata kuliah *Kommunikation Im Tourismus für Anfänger*.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini, maka perumusan masalah pada penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan purwarupa aplikasi berbasis Android „*Reiseleichter*“ mata kuliah *Kommunikation Im Tourismus für Anfänger* pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman UNJ?
2. Bagaimana kelayakan purwarupa aplikasi berbasis Android „*Reiseleichter*“ mata kuliah *Kommunikation Im Tourismus für Anfänger* pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman UNJ?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, fokus permasalahan dan perumusan masalah yang telah dijabarkan, maka manfaat dari penelitian ini ialah:

1. Manfaat Teoritis
  - a) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi di bidang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android.
  - b) Diharapkan penelitian ini dapat menjadi ilmu pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi Android sebagai media pembelajaran penunjang untuk pendidik dan mahasiswa pada program studi Pendidikan Bahasa Jerman.
2. Manfaat Praktis
  - a) Bagi mahasiswa, diharapkan purwarupa aplikasi ini dapat menunjang pembelajaran berbasis projek dan mempermudah mereka dalam mengunggah dan mengakses materi pembelajaran.
  - b) Bagi dosen, diharapkan aplikasi ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan mengakses hasil projek mahasiswa.
  - c) Bagi prodi Pendidikan Bahasa Jerman, diharapkan dapat menjadi platform untuk mendokumentasi projek pembelajaran mahasiswa