

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dalam mempelajari bahasa asing, terutama bahasa Jerman, terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai peserta didik yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini sejalan dengan pendapat Nikoli (2013:3) yang mengungkapkan bahwa “*In der Fremdsprachendidaktik spricht man von den vier Grundfertigkeiten: Hörverstehen, Sprechen, Leseverstehen und Schreiben.*”

Pada proses pembelajaran bahasa Jerman, keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang berguna untuk menguasai kosakata atau informasi yang ada, karena dengan banyak membaca tentunya banyak juga kosakata atau informasi yang didapatkan disertai dengan bagaimana penulisan kosakata tersebut. Hal tersebut sependapat dengan Riyanto (2013:28) yang mengatakan bahwa melalui membaca bisa mendapatkan beragam informasi, pendapat, ide, berita dan hal-hal lain. Ehlers (1986:3) mengungkapkan “*Lesen ist eine Verstehenstätigkeit, die darauf zielt, Zusammenhänge aufzubauen*”, yang artinya bahwa membaca merupakan suatu kegiatan pemahaman yang mempunyai tujuan untuk membangun makna yang padu.

Lasaret et al. (2022:110) mengungkapkan bahwa perubahan sistem pendidikan pada saat pandemi Covid-19 menyebabkan para peserta didik kesulitan dalam menerima materi, dikarenakan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara konvensional berubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau dilakukan secara

daring, yang pelaksanaannya tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan dilakukannya observasi berupa pengalaman mengajar saat Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di salah satu SMA Negeri di Jakarta Selatan, khususnya pada kelas X semester 1 pada tahun 2021 yang dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) karena masih dalam situasi pandemi Covid-19, didapatkan hasil bahwa terdapat 72% peserta didik mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan Ulangan Harian keterampilan membaca topik *Kennenlernen* sebesar 69, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Hal tersebut terjadi karena peserta didik mengalami kesulitan dalam sistem pembelajaran daring dan penguasaan kompetensi keterampilan membaca.

Dalam silabus yang ditulis oleh Kemendikbud (2017:2) dijelaskan bahwa kompetensi yang diharapkan pada keterampilan membaca adalah siswa mampu: (1) membaca dengan lancar, cermat, dan tepat, (2) menentukan arti kosakata dalam konteks kalimat tertentu, (3) menemukan fakta tersurat dalam teks, (4) menemukan makna tersirat dalam teks, (5) menemukan ide pokok dalam paragraf, (6) menemukan ide penunjang dalam paragraf, (7) menghubungkan ide-ide yang termampu dalam bacaan, (8) menyimpulkan ide pokok bacaan, dan (9) mengomentari dan mengkritisi isi bacaan. Namun berdasarkan observasi berupa pengalaman mengajar saat Praktik Keterampilan Mengajar (PKM), peserta didik belum menguasai dua dari sembilan kompetensi yang diharapkan pada keterampilan membaca, yaitu menentukan arti kosakata dalam konteks kalimat tertentu dan menemukan fakta tersurat dalam teks.

Guru dituntut mempunyai kemampuan untuk memperkenalkan yang baru atau pembaharuan dan modifikasi dalam pembelajaran yang berupa alat dan media, metode teknik dalam penyampaian materi kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai (Rahman, 2019:1). Rahman juga mengungkapkan bahwa para pelaku dan pemerhati pendidikan berusaha untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran melalui berbagai media dengan memoles dan mengemas teknologi informasi yang bukan hanya secara visual melainkan kombinasi audio-visual secara *online* maupun *offline*, sehingga dapat dipelajari dimanapun, kapanpun, tak terbatas ruang dan waktu. Hal ini juga sejalan dengan Prasetyo (2021:1) yang mengatakan bahwa di era revolusi industri 4.0 ini guru harus menjadi penggerak perubahan dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, seperti yang biasanya hanya menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi, sekarang harus memanfaatkan teknologi berupa program PowerPoint, Video, atau program-program presentasi lainnya yang ditampilkan melalui proyektor, dan yang biasanya hanya memanfaatkan buku sebagai sumber belajar dan kelas sebagai tempat belajar, sekarang juga harus bisa memanfaatkan internet. Prasetyo juga menambahkan bahwa guru dapat membuat kelas *online* dengan cara membuka forum diskusi *online*, mengunggah video dan materi pembelajaran, serta soal-soal di internet, sehingga peserta didik bisa belajar di mana saja dan kapan saja, tidak hanya di sekolah.

Peserta didik di era saat ini disebut sebagai generasi *digital native*. Sukirman (2017:345) menjelaskan bahwa siswa generasi *digital native* adalah mereka yang terlahir di era teknologi digital dan aktivitas yang dilakukan membutuhkan peralatan teknologi sebagai media bantu. Sukirman juga menambahkan bahwa

salah satu karakteristik generasi *digital native* adalah kemampuan dalam menggunakan teknologi komputer dan *smartphone* dengan mudah. Oleh karena itu, diharapkan pemanfaatan dan pemberian alternatif teknologi dalam pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Di era digital saat ini, teknologi sudah semakin modern dan canggih, gawai berperan penting dalam berbagai aktivitas seseorang, termasuk di dalam pembelajaran. Dengan berbagai aplikasi yang ditawarkan oleh penyedia platform, kini peserta didik dapat mempelajari sesuatu hal dengan mudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Menurut Limbong & Simarmata, (2020:3) multimedia interaktif adalah suatu sarana atau media melalui penggunaan komputer dalam menggabungkan dan menyajikan teks, animasi, audio, dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya, berkomunikasi, dan mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan. Dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan beberapa unsur seperti teks, audio, video, dan animasi dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

Salah satu alternatif multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam menguji keterampilan membaca adalah aplikasi Quizizz. Solikah (2020:2) menjelaskan bahwa Quizizz adalah media yang berisi beragam kuis dengan berbagai macam bidang yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dan diwujudkan dalam bentuk permainan sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Safitri et al. (2019) keunggulan Quizizz yaitu terdapat fitur *ranking* yang bersifat *live* antar peserta dalam kelas, terdapat musik untuk menyemangati peserta didik, terdapat *meme* yang lucu dan unik, dan terdapat fitur untuk membuat materi pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa Quizizz adalah media pembelajaran *online* yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, karena Quizizz berisi jutaan kuis dan latihan-latihan soal pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk permainan, bahkan Quizizz juga menyediakan fitur untuk membuat materi pembelajaran yang dapat terintegrasi dengan kuis dalam satu media.

Materi pembelajaran yang ditampilkan pada multimedia pembelajaran interaktif ini adalah yang telah disesuaikan dengan silabus mata pelajaran bahasa Jerman. Multimedia pembelajaran interaktif tersebut disusun dengan teks penjelasan materi, video pembelajaran, gambar, audio, dan kuis agar menarik minat dan memotivasi peserta didik. Dipilihnya topik *Kennenlernen*, karena topik tersebut memuat beberapa materi seperti *Begrüßung und Verabschiedung, sich vorstellen*, dan *andere vorstellen* yang menarik untuk disampaikan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif terkhusus pada keterampilan membaca.

Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Quizizz pada keterampilan membaca topik *Kennenlernen*. Pengembangan multimedia ini dilakukan dengan menggunakan pedoman penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Sugiyono level 1 dengan melalui lima langkah, yaitu (1) penetapan potensi dan masalah, (2) pelaksanaan studi literatur dan pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Penelitian level ini merupakan tingkatan paling rendah, sehingga peneliti hanya menghasilkan

desain produk tanpa memproduksi atau melakukan pengujian langsung ke lapangan. Multimedia ini dirancang menggunakan aplikasi Quizizz dengan harapan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan pengajar dalam penyampaian materi atau pemberian latihan soal, karena dalam aplikasi Quizizz ini terdapat fitur yang menyediakan pembuatan materi pembelajaran yang terintegrasi dengan *games* atau kuis dengan bermacam-macam jenis soal, seperti soal dengan jawaban pilihan ganda yang memuat dua pilihan atau lebih dan soal dengan jawaban esai atau teks rumpang yang dapat digunakan dalam menguji pemahaman keterampilan membaca.

#### **B. Fokus Permasalahan**

Fokus permasalahan pada penelitian ini adalah untuk melakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz yang mengintegrasikan materi pembelajaran dan kuis sebagai alternatif untuk mengajarkan keterampilan membaca bahasa Jerman topik *Kennenlernen* kelas X SMA semester I.

#### **C. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz yang mengintegrasikan materi pembelajaran dan kuis pada keterampilan membaca bahasa Jerman topik *Kennenlernen* kelas X SMA semester I?

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai multimedia pembelajaran interaktif melalui aplikasi Quizizz, khususnya dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman kelas X SMA semester I.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz bagi pengembang selanjutnya.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan studi perbandingan dan kajian untuk penelitian pengembangan bidang pendidikan bahasa Jerman pada masa yang akan datang.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif untuk kegiatan pembelajaran khususnya dalam keterampilan membaca bahasa Jerman kelas X SMA semester I.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan penelitian ini dapat memenuhi kebutuhan peserta didik terkait media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.