

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, di era globalisasi ini penguasaan bahasa asing tentu penting. Oleh karena itu, banyak orang yang mempelajari bahasa asing agar mudah berkomunikasi dengan masyarakat global. Salah satu bahasa asing yang diminati adalah bahasa Jerman. Sebuah survei yang dilakukan selama 5 tahun sekali oleh Kementerian Luar Negeri Jerman bersama dengan berbagai organisasi yaitu, *Goethe-Institut*, *Deutscher Akademischer Austauschdienst* (DAAD) serta *Zentralstelle für das Auslandsschulwesen* (ZfA) dalam survei yang berjudul “*Deutsch als Fremdsprache Weltweit*” (2020, hal. 1) menyatakan bahwa sebanyak 15,4 juta penduduk di dunia mempelajari bahasa Jerman. Dikutip dari laman Kementerian Luar Negeri RI (2021, hal. 1), sebanyak 7000 pelajar Indonesia yang melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi di Jerman, mengingat salah satu negara dengan perkembangan teknologi paling maju di dunia adalah Jerman. Oleh karena itu, bahasa Jerman diminati untuk dipelajari sebagai salah satu modal guna melanjutkan pendidikan di Jerman.

Pada jenjang pendidikan formal di Indonesia seperti sekolah, bahasa Jerman menjadi salah satu mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari pada tingkatan SMA (Sekolah Menengah Atas), SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) dan MAN (Madrasah Aliyah Negeri). Dalam konteks didaktis bahasa asing disebutkan bahwa terdapat empat keterampilan dalam berbahasa. Rösler menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jerman yaitu

berbicara, membaca, dan menulis. *Vier Fertigkeiten werden in häufigsten genannt: Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben* (Rösler, 2012, hal. 127). Keempat keterampilan tersebut merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa untuk dapat menguasai bahasa Jerman. Selain keempat keterampilan tersebut tentu ada aspek penunjang lainnya agar siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jerman dengan baik. Aspek penunjang tersebut yaitu, kosakata (*Wortschatz*) dan tata bahasa (*Grammatik*). Kedua aspek penunjang tersebut dibutuhkan oleh pembelajar guna memenuhi keterampilan penguasaan bahasa asing yang dipelajari. Menurut Lymperakakis (Lymperakakis, 2013, hal. 34), kosakata memiliki peran yang penting dalam mencapai keterampilan berbahasa seseorang, karena tanpa adanya kosakata maka tidak akan ada keempat keterampilan berbahasa yaitu, membaca, mendengarkan, menulis dan juga berbicara.

Auch bei den vier Fertigkeiten spielt der Wortschatz eine wichtige Rolle und ist somit auch als Teilfertigkeit zu betrachten, denn ohne Wortschatz kein LV, kein HV, kein Schreiben und auch kein Sprechen.

Sejalan dengan hal tersebut, Kast (1999, hal. 34) mengungkapkan bahwa *Der Wortschatz ist das Wichtigste an der Sprache. Ohne Wörter gibt es keine Sprache und kein Schreiben, auf Grammatik kann man gegebenenfalls verzichten, auf Wörter nicht.* Kosakata memiliki peran terpenting dalam pembelajaran bahasa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa selain dari empat keterampilan berbahasa yaitu, mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, kosakata merupakan aspek penunjang terpenting dalam menguasai bahasa Jerman, karena tanpa adanya penguasaan kosakata maka siswa tidak akan dapat menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut.

Keempat keterampilan berbahasa dapat dicapai apabila siswa dapat menguasai salah satu dari aspek penunjang bahasa asing dengan baik yaitu kosakata. Kosakata merupakan unsur penunjang kebahasaan yang sangat esensial yang tidak dapat dipisahkan dari empat aspek keterampilan berbahasa yang telah disebutkan di atas karena kosakata memiliki hubungan yang erat dengan penguasaan bahasa asing. Tarigan (2011, hal. 3) mengatakan bahwa keterampilan berbahasa seseorang akan meningkat apabila kuantitas dan kualitas kosakatanya meningkat. Jadi dapat dikatakan jika seseorang memiliki perbendaharaan yang baik maka hal tersebut akan berpengaruh pula terhadap peningkatan kemampuan berbahasanya. Oleh karena itu, semakin banyak kosakata yang seseorang miliki dan kuasai, semakin mudah orang untuk dapat berkomunikasi satu sama lain.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melakukan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) tahun 2020 pada jenjang Sekolah Menengah Atas kelas XI, peneliti menemukan hambatan pada siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Seperti di saat peneliti menanyakan pertanyaan terkait dengan kosakata, hanya satu atau dua siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan tersebut. Kendala lain yang juga ditemukan yaitu siswa yang sulit mengingat kembali kosakata yang telah diajarkan sehingga siswa susah dalam memahami sebuah teks terutama teks dialog bahasa Jerman. Oleh karena itu, hambatan tersebut tentu akan berpengaruh terhadap keterampilan siswa untuk memahami serta membuat kalimat maupun teks sederhana baik secara lisan maupun tulisan.

Untuk mengatasi hambatan dalam kegiatan belajar mengajar seperti kesulitan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman maka solusi yang dapat ditawarkan ialah dengan penggunaan media, metode atau strategi yang tepat. Salah

satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan modern. Hal ini sejalan dengan pernyataan Darmanto (2015, hal. 3) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran, membangkitkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat membuat siswa lebih berupaya ketika menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran serta dapat membuat siswa menjadi lebih senang dan antusias dalam proses kegiatan belajar mengajar. Saat ini pemanfaatan teknologi dan informasi dalam dunia pembelajaran bukan salah satu hal yang asing dalam menunjang proses belajar mengajar. Pada era globalisasi ini, teknologi komunikasi dan informasi berkembang dengan pesat sehingga *e-learning* dapat menjadi alternatif bagi guru untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital.

Sekarang ini untuk mempelajari bahasa asing sudah dipermudah sehingga dapat digunakan dengan melalui situs web ataupun aplikasi. Aplikasi dan situs web berbasis pendidikan sudah tersedia beragam macamnya. Salah satu penawaran pembelajaran dengan menggunakan media digital yang saat ini dapat dimanfaatkan ialah *e-learning*. Menurut Kamarga (dalam Wahyuningsih & Makmur Rakhmat, 2017, hal. 3) *e-learning* merupakan sebuah pembelajaran yang menggunakan teknologi internet dan komputer untuk membantu proses belajar manusia. *E-learning* dapat berupa sebuah situs, aplikasi, atau media pembelajaran lainnya yang terhubung ke internet. Salah satu contoh dari *e-learning* adalah penggunaan platform *Socrative*.

Socrative merupakan salah satu contoh media *e-learning* yang dapat digunakan di dalam pembelajaran bahasa. Nill (2018, hal. 35) mengatakan bahwa:

Socrative ist als kostenlose Applikation systemübergreifend für Smartphones, Tablets und PCs verfügbar. Mit der Software lassen sich Quiz in Form von Multiple-Choice-Fragen, Wahr Falsch-Fragen oder Fragen mit offenen Antwortfeldern erstellen.

Nill menjelaskan bahwa *Socrative* adalah aplikasi gratis yang dapat diakses dengan menggunakan *smartphone*, *Tablets* dan juga komputer. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat kuis dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan benar-salah atau pertanyaan dengan isian singkat. Mohamad, dkk (2019, hal. 145) menyatakan bahwa *Socrative* dapat meningkatkan aspek-aspek penting dalam pembelajaran siswa. Contohnya ketika siswa menjawab pertanyaan, siswa dapat melihat hasil jawabannya langsung, dan ketika siswa selesai menjawab pertanyaan, siswa dapat melihat kesalahannya. Jika siswa memiliki pertanyaan, siswa dapat meminta guru untuk menjelaskan kembali topik tersebut sehingga siswa akhirnya dapat memperbaiki kesalahannya. *Socrative* termasuk ke dalam media permainan karena media ini dapat melacak poin siswa, di mana peringkat siswa didasarkan pada waktu respon dan akurasi jawaban mereka. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Llanos, dkk (2021, hal. 3119) yang mengatakan bahwa aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat kuesioner evaluasi yang menarik, menambahkan gambar dan skor dengan penampilan dapat disebut sebagai pembelajaran yang berbasis permainan. Sesuai dengan pernyataan tersebut maka *Socrative* dapat disebut sebagai media pembelajaran yang berbasis permainan berbentuk kuis. Pembelajaran yang didasari dengan permainan, seperti *Socrative*, dapat memotivasi dan memberikan rasa senang pada siswa dalam mempelajari bahasa asing serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam mengikuti permainan kata guna mendukung pengembangan dalam mempelajari

kosakata. Hal tersebut diungkapkan oleh Kingsley (2018, hal. 545), yang mengatakan bahwa

A gamification framework can provide a layer of fun to increase student motivation and engagement and the opportunity to engage in wordplay to support vocabulary development.

Media permainan seperti *Socrative* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran yang efektif dalam peningkatan penguasaan kosakata.

Hal tersebut dinyatakan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Ubaedillah (2021, hal. 67) bahwa penggunaan *Socrative* efektif dalam meningkatkan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian tersebut menghasilkan penilaian yang positif terhadap penggunaan platform *Socrative* dalam meningkatkan kosakata, namun objek bahasa yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah bahasa Inggris. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian lebih lanjut dalam menggunakan objek penelitian kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan media yang sama yaitu *Socrative*.

Sesuai dengan Kurikulum 2013 yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 69 tahun 2013 pembelajaran bahasa Jerman di sekolah memiliki masing-masing topik bahasan tiap semesternya. *Meine Familie* ini adalah subtopik yang termasuk ke dalam topik utama *Familie* yang dipelajari siswa SMA pada kelas XI. Subtopik tersebut dipilih karena siswa akan banyak mempelajari kosakata terkait dengan kata benda subtopik *meine Familie* dan topik ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari para siswa sehingga siswa dapat dengan mudah untuk menerapkan kosakata yang berkaitan dengan tema keluarga atau *meine Familie* dalam kehidupan sehari-hari dengan belajar menggunakan platform *Socrative*.

Bersumber dari paparan di atas peneliti ingin meneliti pengaruh penggunaan platform *Socrative* yang merupakan salah satu media *e-Learning* dalam mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman bagi siswa SMAN 6 Jakarta kelas XI pada subtopik *meine Familie*.

B. Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apa kesulitan yang dialami siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
2. Apakah media pembelajaran dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
3. Bagaimana *Socrative* dapat menjadi media pembelajaran yang membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Socrative* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 6 Jakarta pada subtopik *meine Familie*?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media *Socrative* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Jakarta pada subtopik *meine Familie*.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dari batasan masalah di atas, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Socrative* terhadap

penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 6 Jakarta pada subtopik *meine Familie?*”

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka kegunaan penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan petunjuk serta gambaran tentang penggunaan *Socratic* terhadap pembelajaran kosakata dalam subtopik *meine Familie* di kelas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Pendidik

Pada era modern seperti ini diharapkan penelitian ini mampu menjadi media pembelajaran alternatif dalam pelajaran bahasa Jerman khususnya penguasaan kosakata dalam subtopik *Meine Familie*, serta dapat memanfaatkan teknologi berupa *e-learning* pada kegiatan belajar mengajar.

2) Bagi Peserta Didik

Penggunaan media ini diharapkan mampu memotivasi siswa agar lebih giat belajar serta menjadi suatu jalan keluar untuk mengatasi kesulitan yang dialami siswa dalam menguasai kosakata subtopik *Meine Familie* dalam bahasa Jerman.

3) Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan memberikan sebuah pengalaman baru dalam memberikan materi pembelajaran kosakata bahasa Jerman

dalam subtopik *Meine Familie* dengan menggunakan *Socratic*. Sehingga kedepannya peneliti dapat menerapkannya saat peneliti menjadi guru bahasa Jerman.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*