

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, bahasa mempunyai peran yang sangat penting sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan oleh manusia agar dapat saling bertukar informasi. Komunikasi dilakukan oleh seluruh manusia yang ada di dunia. Oleh karena itu, penguasaan bahasa asing tentu menjadi hal yang sangat dibutuhkan untuk menyampaikan informasi, ide, atau gagasan, sehingga interaksi dapat terjalin dengan baik. Seperti pada era *modern* saat ini, tidak sedikit orang Indonesia yang mempelajari bahasa asing agar dapat berkomunikasi dengan orang dari luar Indonesia. Selain bahasa Inggris, bahasa asing lainnya yang banyak dipelajari salah satunya adalah bahasa Jerman (Goethe.de, 2023). Bahasa Jerman tidak hanya dapat dipelajari di lembaga *nonformal*, tetapi juga dapat dipelajari di lembaga *formal* seperti sekolah.

Beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) atau sederajat menyelenggarakan pembelajaran bahasa Jerman, salah satu alasannya dikarenakan bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa resmi yang digunakan di lembaga-lembaga dunia, seperti Uni Eropa dan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), selain itu bahasa Jerman juga digunakan diberbagai forum resmi internasional seperti, Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) dan Olimpiade (Kemendikbud, 2017). Oleh sebab itu bahasa Jerman menjadi mata pelajaran lintas minat di sekolah agar dapat mengembangkan diri peserta didik dalam menghadapi masa depan.

Di Indonesia pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jerman, memiliki empat keterampilan yang harus dicapai oleh peserta didik. Seperti yang disebutkan oleh Kukk (2017) yaitu, *“Die vier Fertigkeiten des Fremdspracheunterrichts sind Lesen, Hören, Schreiben, und Sprechen”*. Keempat keterampilan tersebut kemudian ditunjang dengan struktur dan kosakata, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Mannahali et al., (2020) bahwa keempat keterampilan berbahasa ditunjang oleh dua aspek dasar penting dalam berbahasa, yaitu struktur dan kosakata (*Strukturen und Wortschatz*).

Berdasarkan pendapat di atas, maka peserta didik memerlukan penguasaan kosakata yang baik untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa, karena pada saat akan menulis dan berbicara peserta didik membutuhkan kosakata untuk dapat merangkai kalimat, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dalam bahasa Jerman dengan baik. Seperti yang tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 mengenai standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah (Permendikbud, 2018). Menurut Kast (1992) *“Der Wortschatz ist das Wichtigste an den Sprache. Ohne Wörter gibt es keine Sprache und kein Schreiben”*. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kosakata adalah hal yang sangat penting dalam berbahasa. Tanpa kata, maka tidak akan ada bahasa dan tidak ada tulisan. Oleh karena itu, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menyusun dan merangkai kata menjadi sebuah kalimat ketika mempunyai penguasaan kosakata yang rendah.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama Praktik Kegiatan Mengajar (PKM) di SMA, beberapa peserta didik terkadang mengalami kesulitan pada saat membentuk kata menjadi kalimat. Hal ini salah satunya terlihat dari hasil

latihan mengerjakan soal berupa dialog rumpang, dimana penguasaan kosakata beberapa peserta didik masih terbatas. Selain itu kosakata bahasa Jerman terbilang sulit, karena terdapat beberapa kosakata yang didalam hurufnya terdapat umlaut, seperti *ä*, *ü*, dan *ö*.

Dikarenakan masih terbatasnya perbendaharaan kosakata peserta didik, maka untuk dapat memecahkan masalah tersebut, guru memerlukan cara untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru yaitu, menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif. Seperti yang dikatakan oleh Sapriyah (2019) bahwa di dalam kegiatan pendidikan terutama pada saat pembelajaran media mempunyai peran penting agar peserta didik dapat berkembang dan materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik. Salah satu ciri-ciri media pembelajaran yaitu, media pembelajaran biasa disebut dengan *software* (perangkat lunak) atau mempunyai arti non-fisik, dimana isian yang ada didalam perangkat keras berisikan sesuatu yang hendak diberitahukan pada peserta didik (Jannah, 2009).

Salah satu media yang dapat digunakan, untuk membantu guru menyampaikan materi agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik adalah aplikasi *Educandy*. Aplikasi *Educandy* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat permainan. Di dalam aplikasi *Educandy* terdapat 3 fitur utama yaitu, kata-kata (*words*), pasangan yang cocok (*matching pairs*), serta pertanyaan kuis (*quiz questions*). Dari ketiga fitur utama tersebut guru dapat membuat permainan dengan delapan model permainan yang berbeda. Aplikasi *Educandy* dipilih karena model permainan yang tersedia sangat cocok untuk digunakan dalam membuat soal latihan mengenai kosakata,

dimana guru dapat merancang dan membuat soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat digunakan kembali pada saat mengadakan evaluasi pembelajaran. Aplikasi *Educandy* mempunyai kelebihan yaitu, setiap soal latihan yang dibuat dapat dimainkan menjadi beberapa model permainan, tidak hanya satu model permainan saja. Seperti pada model permainan *Anagrams*, soal latihan dapat dimainkan dengan model permainan *Word Search* dan *Spell it*. Kemudian pada permainan *Crossword*, soal latihan dapat dimainkan dengan model permainan *Noughts & Crosses*, *Match-up*, *Memory*, dan *Multiple Choice*. Oleh karena itu aplikasi *Educandy* cocok dijadikan sebagai media dalam pembelajaran kosakata, dikarenakan latihan soal terasa lebih menyenangkan, karena jenis permainan yang dapat dimainkan bervariasi. Hal tersebut dapat mengulas pemahaman peserta didik terhadap kosakata.

Setelah guru membuat sebuah permainan mengenai kosakata pada aplikasi *Educandy*, guru bisa membagikan *link* permainan tersebut kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengakses *link* tersebut dimanapun dan kapanpun. Hal tersebut membuat peserta didik dapat mempelajari kosakata dalam bentuk permainan yang telah dibuat oleh guru secara berulang kali, tidak hanya pada saat jam pembelajaran bahasa Jerman saja. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Erdmenger (1997) yaitu:

“Medium sei definiert als Träger oder Vermittler von Information im Zusammenhang mit Unterricht und Lernen. Damit ist vorab gesagt, dass es Medien gibt, die der Lehrperson beim Unterrichten helfen, und solche, die die Lernenden bei ihrer Arbeit in der Schule oder zu Hause unterstützen”.

Hal ini berarti bahwa media dideskripsikan sebagai penghubung yang berkaitan dengan kegiatan belajar. Maka dapat memberikan bantuan kepada

pengajar agar bisa menunjang pembelajaran pada tugas di sekolah atau di luar sekolah.

Dikarenakan peserta didik tidak mempunyai banyak kesempatan untuk berlatih di kelas, peserta didik dapat membuka kembali *link* yang telah diberikan oleh guru dan membukanya di luar jam pembelajaran. Guru dapat memberikan latihan kosakata pada aplikasi *Educandy* mengenai lingkungan terdekat dan hal-hal yang biasa dijumpai sehari-hari oleh peserta didik untuk membuat penguasaan kosakata peserta didik meningkat. Salah satu topik yang dapat dipilih yaitu, topik *Familie*. Karena pada topik *Familie* terdapat banyak kosakata baru yang berhubungan dengan pohon keluarga dan kegiatan sehari-hari anggota keluarga.

Topik *Familie* merupakan topik yang diajarkan untuk peserta didik kelas XI yang tertera pada permendikbud (peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) nomor 37. (Permendikbud, 2018). Dari penjabaran tersebut, maka penelitian ini akan meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educandy* pada penguasaan kosakata peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Jerman kelas XI, khususnya pada topik *Familie*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 70 Jakarta.

Pada penelitian ini kosakata yang dimaksud yaitu, peserta didik dapat menggunakan kosakata dengan baik dan benar. Dimana peserta didik dapat menyusun kosakata menjadi sebuah kalimat yang utuh sesuai dengan konteks.

B. Identifikasi masalah

Terdapat 5 identifikasi masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI?

2. Faktor-faktor apa saja yang memicu peserta didik kelas XI kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI?
4. Apakah media pembelajaran *Educandy* dapat digunakan dalam pembelajaran penguasaan kosakata peserta didik kelas XI?
5. Apakah penggunaan media pembelajaran *Educandy* berpengaruh pada penguasaan kosakata peserta didik kelas XI?

C. Pembatasan masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educandy* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 70 Jakarta pada topik *Familie*.

D. Perumusan masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educandy* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 70 Jakarta pada topik *Familie*?

E. Manfaat penelitian

Pada penelitian ini manfaat yang didapatkan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberitahukan keterangan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educandy* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman kelas XI SMA Negeri 70 Jakarta pada topik *Familie*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberitahukan keterangan sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educandy* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik dan menambah pengetahuan peneliti sehingga bisa menjadi lebih baik lagi kedepannya ketika sedang melaksanakan penelitian.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan keterangan dan sebagai bahan masukan dalam upaya mengembangkan strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik.

c. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat membuat peserta didik terbantu untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan media pembelajaran yang tidak monoton.