

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa berperan penting dalam kehidupan manusia. Manusia adalah makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Untuk berinteraksi, manusia memerlukan bahasa. Di era globalisasi saat ini, manusia dituntut untuk menguasai bahasa asing seperti bahasa Inggris, bahasa Jerman, bahasa Mandarin dan lainnya. Menurut Tamaela et al. (2022: 25) peran bahasa asing pada era globalisasi sangatlah penting. Dengan menguasai bahasa asing seperti bahasa Jerman, manusia dapat berkomunikasi lebih jauh dan wawasannya pun akan lebih terbuka. Hal tersebut juga dapat menjadi bekal utama bagi seseorang untuk melangkah pada era globalisasi.

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang populer untuk dipelajari di dunia. Dilansir dari berita Deutsche Welle (DW) dengan judul "*Zahl der Deutschlernenden bleibt konstant*" menunjukkan bahwa 15,4 juta orang di seluruh dunia belajar bahasa Jerman sebagai bahasa asing. Data tersebut berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Deutsche Welle (DW), Goethe Institut dan Deutscher Akademischer Austauschdienst (DAAD) pada tahun 2020 (Deutsche Welle, 2020). Di Indonesia, bahasa Jerman juga telah diajarkan sejak lama di beberapa sekolah menengah atas sederajat. Dalam Kurikulum Merdeka, bahasa Jerman masuk dalam kelompok mata pelajaran bahasa dan budaya yang diatur dalam Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 56 Tahun 2022 Tentang Pedoman Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Hal

demikian menjadi bukti eksistensi bahasa Jerman dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan di Indonesia (Anwar et al., 2023: 90).

Dalam mempelajari bahasa Jerman, pembelajar dilatih untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*Hörverstehen*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Hal tersebut dinyatakan juga oleh Godiš (2016: 6) “*Die heutige Sprachwissenschaft unterscheidet 4 sprachliche Grundfertigkeiten – das Hörverstehen, das Leseverstehen, das Sprechen und das Schreiben.*” Selain keempat keterampilan berbahasa tersebut, terdapat penunjang lainnya seperti penguasaan kosakata (*Wortschatz*) dan tata bahasa (*Strukturen/Grammatik*). Seperti yang dikatakan oleh Anwar et al. (2023: 90) bahwa keterampilan dalam berbahasa Jerman masih terhitung kurang tanpa disertai penguasaan kosakata dan tata bahasa yang baik, sebab penguasaan terkhusus kosakata menjadi komponen dasar dalam berbahasa.

Kosakata memegang peranan penting dalam pengajaran bahasa, sebab penguasaan kosakata seseorang sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa, baik secara kuantitas maupun kualitas (Nur et al., 2021: 66). Semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka akan semakin mudah seseorang untuk berkomunikasi. Dengan demikian, jika penguasaan kosakata bahasa Jerman yang dimiliki peserta didik baik, mereka akan dapat berkomunikasi dengan lancar kepada orang lain. Peserta didik akan lebih mampu memahami teks tulis maupun lisan serta dapat menyampaikan ide dan gagasannya dengan lebih jelas dan tepat dalam menulis dan berbicara dalam bahasa Jerman.

Berdasarkan hasil analisis terhadap modul ajar yang diperoleh dari 4 mahasiswa Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di berbagai sekolah, diketahui bahwa pengajar umumnya memanfaatkan media pembelajaran seperti PowerPoint dan video YouTube dalam pembelajaran kosakata. Namun demikian, dalam bahan ajar tersebut masih belum sepenuhnya tepat, khususnya dalam penyajian kosakata. Beberapa kesalahan yang ditemukan adalah penulisan artikel kata benda yang diawali huruf kapital. Dalam konteks pembelajaran kosakata (bukan sebagai awal kalimat) yang sesuai dengan kaidah bahasa Jerman, hanya kata bendanya saja yang ditulis dengan awalan huruf kapital. Kesalahan lain yang ditemukan adalah penggunaan kosakata yang memiliki makna dan fungsi yang berbeda, dalam hal ini ialah kata "*das Fernsehen*". Kata tersebut mengacu pada aktivitas atau kegiatan menonton televisi, sedangkan dalam konteks pembelajaran kosakata kata benda subtopik *Wohnung* (tempat tinggal) yang lebih tepat adalah "*der Fernseher*" yang merujuk pada perangkat televisinya. Kesalahan tersebut dapat menimbulkan miskonsepsi bagi peserta didik yang sedang mempelajari bahasa Jerman.

Selain kesalahan pada modul ajar tersebut, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan 4 pengajar diketahui bahwa penguasaan kosakata pada subtopik *Wohnung* peserta didik masih kurang optimal. Peserta didik seringkali lupa terhadap kosakata yang telah diajarkan. Faktor yang diungkapkan oleh pengajar tersebut adalah rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Jerman yang menyebabkan kurangnya perhatian terhadap materi yang disampaikan. Akibatnya, proses pemahaman dan penguasaan kosakata peserta didik belum maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan evaluasi terhadap bahan ajar yang lebih tepat dan pengembangan media yang lebih menarik agar proses pembelajaran kosakata bahasa Jerman dapat berlangsung secara lebih efektif. Evaluasi bahan ajar dapat dilakukan dengan cara memperbaiki penulisan artikel dan jenis kosakata sesuai kaidah bahasa Jerman yang berlaku untuk mencegah kesalahan pemahaman peserta didik. Selain itu, agar proses pembelajaran kosakata bahasa Jerman berlangsung lebih efektif dibutuhkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media yang lebih menarik dan interaktif seperti media pembelajaran berbasis teknologi atau digital dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Di era modern saat ini perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi sangat berkembang dengan pesat, sehingga menjadikan itu sebagai suatu kebutuhan dan tuntutan yang harus dikuasai oleh pendidik maupun peserta didik (Zahwa & Syafi'i, 2022: 71). Media pembelajaran berbasis teknologi atau digital memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut hasil penelitian Anam et al. (2021: 86) media pembelajaran digital dapat menghidupkan suasana kelas, memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi, dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Saat ini sudah banyak platform media pembelajaran berbasis teknologi atau digital, salah satunya yaitu Assemblr Edu.

Assemblr Edu merupakan platform pembelajaran yang memungkinkan pendidik untuk membuat bahan ajar berbentuk *Augmented Reality* (AR) atau tiga dimensi (3D). Dengan Assemblr Edu, pendidik dapat menciptakan bahan ajar yang unik dan menarik dengan menggunakan elemen-elemen 3D, gambar 2D, teks,

video, dan audio. Nugrohadhi & Anwar (2022: 78) juga mengatakan bahwa Assemblr Edu dapat membantu pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menyenangkan, namun juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Jerman, Assemblr Edu dapat menampilkan kosakata bahasa Jerman dalam bentuk visual 3D yang nyata di lingkungan sekitar mereka. Peserta didik dapat melihat dari berbagai sudut ataupun memperbesar objek-objek yang ditampilkan. Hal ini memungkinkan peserta didik dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan objek tersebut. Dengan demikian, Assemblr Edu dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fauzia & Abdul Aziz (2024: 147) dengan judul “Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Pemahaman Teks Bahasa Arab Siswa melalui Penggunaan Aplikasi Assemblr Edu Berbasis *Augmented Reality*” juga menunjukkan bahwa ada peningkatan pada penguasaan kosakata dan pemahaman bacaan peserta didik setelah menggunakan aplikasi Assemblr Edu.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Assemblr Edu layak digunakan dan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan Assemblr Edu pada penguasaan kosakata bahasa Jerman yang dikemas dalam bentuk *flashcard*. *Flashcard* dibuat sebagai media pendukung dalam penggunaan platform Assemblr Edu. Tujuan pembuatan *flashcard* ini adalah untuk menyediakan bentuk fisik yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Penelitian ini berfokus pada kosakata kata benda subtopik *Wohnung* (tempat tinggal). Subtopik *Wohnung* dipilih karena menitikberatkan tempat tinggal yang

erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan memiliki pemahaman yang baik tentang kosakata berbagai ruangan dan benda-bendanya dalam tempat tinggal, peserta didik akan sangat terbantu dalam percakapan terkait tempat tinggal masing-masing. Hal ini sesuai dengan kurikulum merdeka yang digunakan saat ini bahwa pada akhir fase F, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berbahasa Jerman setara tingkat A2 standar *Gemeinsame Europäische Referenzrahmen* (GER) yaitu dapat berkomunikasi secara lisan dan tulis dalam konteks kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Selain itu, dengan mempelajari kosakata *Wohnung* dalam bahasa Jerman, peserta didik dapat memperluas wawasan terkait budaya tempat tinggal di negara Jerman serta dapat menjadi bekal yang bermanfaat jika mereka berencana untuk tinggal di negara tersebut pada masa yang akan datang. Berdasarkan pencarian yang telah dilakukan peneliti, penelitian yang berkaitan dengan subtopik *Wohnung* juga masih jarang dilakukan.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Purwarupa Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu pada Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Subtopik *Wohnung*”. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi media alternatif pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman subtopik *Wohnung* yang mampu meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

B. Fokus Permasalahan

Fokus permasalahan pada penelitian ini adalah untuk melakukan proses perancangan purwarupa media pembelajaran berbasis Assemblr Edu sebagai media alternatif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman subtopik *Wohnung*.

C. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana purwarupa media pembelajaran berbasis Assemblr Edu pada penguasaan kosakata bahasa Jerman subtopik *Wohnung*?
- 2) Bagaimana kelayakan purwarupa media pembelajaran berbasis Assemblr Edu pada penguasaan kosakata bahasa Jerman subtopik *Wohnung*?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis Assemblr Edu, khususnya pada penguasaan kosakata bahasa Jerman subtopik *Wohnung*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian 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 peneliti, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan peneliti sebagai kegiatan pengaktualisasian pengetahuan diri dalam pengembangan media pembelajaran bahasa.
- b. Bagi pendidik, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif untuk kegiatan pembelajaran khususnya pada penguasaan kosakata bahasa Jerman subtopik *Wohnung*.

- c. Bagi peserta didik, diharapkan penelitian ini dapat membantu peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman subtopik *Wohnung*.



Intelligentia - Dignitas