BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa asing yang sering digunakan dan dipelajari adalah bahasa Inggris, namun faktanya tidak hanya bahasa Inggris namun juga beberapa bahasa asing lainnya, contohnya adalah bahasa Jerman. Di Indonesia sendiri, diajarkan mata pelajaran bahasa asing selain bahasa Inggris di beberapa sekolah tingkat atas. Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang ditetapkan sebagai mata pelajaran di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Dalam pengajaran bahasa asing yang berorientasi pada pendekatan komunikatif diutamakan pengembangan pada empat keterampilan berbahasa yang harus diasah dan dikuasai seperti membaca (*Leseverstehen*), menulis (*Schreiben*), berbicara (*Sprechen*), dan menyimak (*Hörverstehen*). Hal ini dijelaskan oleh Schatz (dalam Sedláčková (2019:19) "*Im kommunikativ orientierten Fremdsprachenunterricht wird Wert auf die Entwicklung der vier Fertigkeiten – Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben gelegt"*. Pendidik harus mengajarkan serangkaian keterampilan tersebut kepada peserta didik dan dikuasai oleh mereka secara komprehensif. Selain itu, empat keterampilan yang telah disebutkan harus ditunjang dengan tata bahasa dan kosa kata (*Grammatik und Wortschatz*).

Salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai adalah keterampilan berbicara. Hal ini karena berbicara adalah komunikasi lisan yang biasa dilakukan sehari-hari dan sering berkaitan dengan keterampilan yang lain seperti keterampilan

menyimak misalnya percakapan seperti yang disampaikan Schatz (dalam Sedláčková (2019:19)*"Fertigkeit Sprechen wird als eine der wichtigsten Fertigkeiten betrachtet. Oft tritt sie zusammen mit dem Hören, z.B. in einem Gespräch"*.

Menurut Nunan (dalam Kurniawan 2023) menguasai keterampilan berbicara lebih sulit dibanding keterampilan membaca, menyimak dan menulis. Terdapat dua alasan yang mendasari hal tersebut. Pertama, tidak seperti membaca dan menulis, keterampilan berbicara terjadi secara langsung. Kedua, ketika berbicara seseorang tidak dapat merevisi apa yang ingin dikatakan, tidak seperti saat seseorang menulis. Dari dua alasan tersebut dapat diartikan bahwa keterampilan berbicara terjadi secara alami dengan waktu yang terbatas untuk mengatur tata bahasa selama percakapan. Kesulitan menguasai keterampilan berbicara menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melakukan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Jakarta, peserta didik mengalami kesulitan untuk menguasai keterampilan berbicara. Kesulitan yang dialami siswa antara lain takut akan kesalahan pelafalan, kosa kata yang terbatas dan kurangnya pemahaman *Redemittel* dasar. Hal tersebut menyebabkan capaian hasil belajar yang rendah dengan rata-rata nilai ulangan harian keterampilan berbicara topik *Kennenlernen* yang diperoleh peserta didik kelas X sebesar 69, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Capaian hasil belajar yang rendah menunjukkan siswa kesulitan menguasai keterampilan berbicara bahasa Jerman khususnya pada *Niveau A1*.

Berdasarkan silabus yang ditulis oleh Kemendikbud (2022) ditetapkan tuntutan kompetensi yang harus dicapai peserta didik kelas X setelah mempelajari bahasa Jerman yakni mampu menguasai bahasa Jerman setara A1 standar *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen (GER)*. Keterampilan berbicara setara A1 merupakan kompetensi dasar bahasa Jerman yang dapat mengenal, memahami, serta dapat menggunakan kalimat sederhana dalam menjelaskan hal konkret di kehidupan sehari-hari. Kemudian, dapat memperkenalkan diri dan orang lain, juga dapat bertanya dan menjawab dengan bahasa yang sederhana. Hal ini dijelaskan oleh Burg (2013:12):

> "*Kann vertraute, alltägliche Ausdrücke und ganz einfache Sätze verstehen und verwenden, die auf die Befriedigung konkreter Bedürfnisse zielen. Kann sich und andere vorstellen und anderen Leuten Fragen zu ihrer Person stellen, und kann auf Fragen dieser Art Antwort geben.*"

Akan tetapi, berdasarkan observasi berupa pengalaman mengajar saat peneliti melakukan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM), peserta didik belum menguasai kompetensi yang diharapkan yaitu menyampaikan informasi secara lisan dalam kalimat sederhana dan memperkenalkan orang lain berdasarkan data yang dikumpulkan.

Selain karena rasa takut yang mempengaruhi penguasaan keterampilan berbicara, penggunaan media selama proses pembelajaran juga dapat berpengaruh. Berdasarkan observasi selama Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) penggunaan media yang menarik, inovatif, dan kreatif saat proses pembelajaaran masih belum optimal. Selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan media *PowerPoint*. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan peserta didik tidak memiliki model media pembelajaran yang interaktif dan menarik di kelas.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, guru dituntut untuk menjalankan tugasnya secara adaptif, inovatif, dan kreatif dalam proses pembelajaran (Rahman 2019:1). Pada abad 21 ini perkembangan teknologi sangat pesat. Situasi ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Inovasi dibutuhkan dalam dunia pendidikan sebagai pembaharuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah dalam dunia pendidikan. Salah satunya yaitu pembaharuan kurikulum. Kurikulum merdeka yang diterapkan saat ini mencerminkan evolusi dalam dunia pendidikan Indonesia yang disesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan keluasan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik (Maria et al. 2024). Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan oleh guru dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif sesuai dengan hakikat kurikulum merdeka yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran yang bersifat interaktif memiliki kontribusi besar dalam mendukung proses belajar-mengajar karena mampu meningkatkan keterlibatan serta partisipasi aktif dari peserta didik (Maria et al. 2024). Seiring dengan kemajuan teknologi, metode pembelajaran juga mengalami perubahan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Teknologi telah membawa transformasi dalam cara guru mengajar dan siswa belajar, sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi bagian penting dalam

pembelajaran modern yang sejalan dengan perkembangan kurikulum pendidikan. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran dirancang agar siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk belajar sesuai minat dan bakatnya, serta memahami konsep dan mengembangkan kompetensinya. Maka dari itu, guru perlu memiliki kemampuan dan kreativitas dalam merancang pembelajaran yang menarik, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu media permainan. Menurut Susilawati, et al. (2017:6) dalam proses pembelajaran media permainan disarankan oleh para ahli psikolog karena dapat meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik dan membuat mereka menjadi lebih aktif. Salah satu media permainan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman adalah permainan ular tangga, siswa dapat berperan aktif dan tidak merasa bosan ketika belajar.

Permainan ular tangga merupakan permainan populer yang menggunakan papan permainan dan mudah dimainkan. Di atas papan permainan digambarkan petak-petak bernomor di pojok atas dan beberapa petak tersebut disisipi ular dan tangga (Susilawati et al. 2017). Permainan ini menggunakan dadu dan pion, lalu jika pemain menempati petak yang disisipi tangga maka pemain dapat naik ke atas sesuai ujung tangga, tetapi jika pemain menempati petak yang disisipi ular maka pemain harus turun ke bawah sesuai ujung ekor ular. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media belajar untuk membantu peserta didik melatih keterampilan berbicara mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Gopal (2018:227) "*Snake and ladder game helps students improve their speaking skills by providing*

them a less taxing space to practice speaking in the target language.". Dapat diartikan bahwa permainan ular tangga menciptakan suasana yang santai bagi peserta didik sehingga membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berbicara bahasa yang sedang dipelajari, dalam hal ini adalah bahasa Jerman.

Penelitian yang dilakukan oleh Fahma Ayudiany dari Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2016 dengan judul "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman" menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI SMA secara efektif. Kendati demikian, media permainan ular tangga dalam penelitian sebelumnya masih menggunakan media konvensional dan belum memanfaatkan media digital seperti *plattform online*.

Pada era yang serba digital ini pendidik dapat memanfaatkan *platform* untuk memudahkan pendidik dalam membuat bahan ajar. Salah satunya adalah *platform Genially*. Menurut Yuniastuti (2021:98) *Genially* merupakan salah satu *platform* edukasi untuk menyajikan bahan ajar secara digital yang memiliki fitur tombol dan animasi yang interaktif. *Plattform Genially* membantu guru membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa presentasi, animasi atau video, infografis, permainan, kuis, dan video pembelajaran. Salah satu fitur yang bisa digunakan dalam *plattform* ini yaitu pendidik dapat memilih dan mengembangkan permainan. Adanya fitur variatif tersebut menjadi salah satu alasan pemilihan *plattform Genially* dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, *plattform Genially* dapat diakses guru dan siswa secara gratis dan *online* dengan mudah.

Permainan ular tangga pada penelitian ini adalah ular tangga yang sudah dimodifikasi dan dibuat menggunakan *plattform Genially* dengan disisipi latihan soal sesuai Capaian Pembelajaran dalam hal ini memuat materi topik *kennenlernen*. Di petak ular tangga akan berisi soal yang berhubungan dengan topik *kennenlernen* seperti *sich vorstellen* dan *andere vorstellen*. Permainan ular tangga pada penelitian ini melibatkan dua sampai empat pemain, oleh karena itu para pemain harus berinteraksi selama permainan berlangsung. Saat salah satu pemain membaca soal dan menjawabnya, pemain lain menyimak jawaban dari soal tersebut. Setiap soal yang tertulis harus dibaca dan dijawab oleh peserta didik secara lisan, hal ini dilakukan untuk melatih keterampilan berbicara peserta didik. Dengan permainan ular tangga, peserta didik dapat menggunakan ungkapan-ungkapan yang sudah dipelajari, sehingga kompetensi peserta didik dapat ditingkatkan dan dikuatkan.

Perancangan media permainan berbasis *Genially* ini dimaksudkan untuk dijadikan media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jerman pada tahapan penguatan, yaitu biasa disebut *Festigungphase* dengan topik *Kennenlernen.* Pada tahapan penguatan, peserta didik dapat mengulang kalimat yang sudah dipelajari melalui media permainan ular tangga berbasis *Genially*.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan purwarupa media permainan ular tangga berbasis *Genially* dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk keterampilan berbicara pada topik *Kennenlernen*.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimanakah pengembangan purwarupa media permainan ular tangga berbasis *Genially* sebagai media pembelajaran untuk menunjang keterampilan berbicara siswa kelas X topik *kennenlernen*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan purwarupa media permainan ular tangga berbasis *Genially* untuk menunjang keterampilan berbicara siswa kelas X topik *kennenlernen*.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran bahasa Jerman, terutama untuk penguasaan keterampilan berbicara (*Sprechen*).

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Peserta Didik :

   - Siswa dapat lebih aktif saat belajar bahasa Jerman topik *kennenlernen*.
   - Siswa dapat lebih tertarik saat belajar bahasa Jerman topik *kennenlernen*.

- Siswa dapat lebih mengerti saat belajar bahasa Jerman topik *kennenlernen*.

b. Bagi Guru :

- Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai gambaran untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain.
- Guru dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

c. Bagi Peneliti :

- Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk peneliti selanjutnya jika ingin meneliti dibidang yang sama.