

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi sekarang, kemampuan berbahasa asing menjadi salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh generasi muda. Kemampuan berbahasa asing menjadi salah satu keahlian penting di era globalisasi, karena masyarakat global diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik, baik secara verbal maupun tertulis (Geubrina dkk., 2022). Salah satu bahasa asing yang dianggap penting adalah bahasa Jerman. Bahasa Jerman dianggap penting karena digunakan secara luas di negara-negara maju seperti Jerman, Austria, dan Swiss yang berperan besar dalam ekonomi, teknologi dan inovasi dunia. Bahasa Jerman juga dikenal sebagai salah satu bahasa yang signifikan perkembangannya dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya di Eropa karena banyaknya kontribusi penting oleh negara-negara yang menggunakan bahasa Jerman. Di Indonesia, bahasa Jerman diajarkan sebagai salah satu bahasa asing di jenjang pendidikan menengah atas (SMA).

Dalam implementasinya, pembelajaran bahasa Jerman di SMA mengacu pada capaian pembelajaran kurikulum Merdeka, khususnya fase F yang mencakup siswa SMA kelas XI dan XII. Dalam struktur Kurikulum Merdeka, Fase F merupakan tahapan krusial bagi peserta didik di jenjang SMA kelas XI untuk mendalami bidang minat pilihan sebagai bekal persiapan akademik maupun profesional di masa depan. Penempatan bahasa Jerman pada fase F ini menuntut pencapaian kompetensi komunikasi yang lebih terstruktur, salah satunya melalui penguasaan kosakata terkait kehidupan sehari-hari, terutama pada pembelajaran

bahasa Jerman. Pada capaian pembelajaran fase F, siswa diharapkan untuk mampu berkomunikasi secara tertulis dan lisan dalam macam-macam konteks yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, baik secara reseptif (mendengar dan membaca) dan produktif (berbicara dan menulis). Untuk pembelajaran bahasa Jerman, capaian pembelajaran harus ditargetkan ke capaian pembelajaran bahasa Jerman fase F. Dalam capaian pembelajaran bahasa Jerman fase F yang telah dirancang Kemendiknas (Indrawidjaja dkk., 2025), pembelajaran bahasa Jerman memiliki keterampilan bahasa produktif dan keterampilan bahasa reseptif. Keterampilan reseptif terdiri atas subketerampilan penguasaan kosakata (*Wortschatz*) dan kaidah tata bahasa (*Grammatik*) yang dilengkapi dengan keterampilan menyimak (*Hörverstehen*) dan keterampilan membaca (*Lesen*). Sedangkan keterampilan produktif terdiri dari keterampilan berbicara (*Sprechen*) dan keterampilan menulis (*Schreiben*). Dalam pembelajaran bahasa Jerman, penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Kosakata menjadi kunci utama dalam memahami teks, menyusun kalimat, dan juga berkomunikasi secara efektif. Jenis kosakata yang dipakai pada penelitian ini adalah kosakata benda. Salah satu topik pembelajaran kosakata bahasa Jerman yang diajarkan pada siswa SMA kelas XI adalah topik *Wohnung*, yang berisi istilah-istilah yang berkaitan dengan rumah, ruangan, dan lingkungan tempat tinggal. Topik *Wohnung* memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga penguasaannya menjadi penting.

Namun, pada kenyataannya siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata Bahasa Jerman. Hal tersebut diperkuat dengan pengalaman peneliti yang telah melakukan Praktek Keterampilan Mengajar (PKM) di SMAN 70 Jakarta. Ada

beberapa faktor yang menjadi penyebabnya, antara lain; (1) keterbatasan media pembelajaran, yang umumnya hanya berupa buku teks atau bahan ajar cetak, serta (2) minimnya pemanfaatan teknologi. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Septiana Ria Aliani (2014), bahwa penguasaan kosakata dan tata bahasa memberikan pengaruh yang besar terhadap kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI SMA N 1 Minggir. Generasi Z, yang tumbuh di era digital, cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan teknologi dan menawarkan pengalaman belajar yang interaktif. Jika guru hanya mengandalkan metode konvensional, seperti menjelaskan materi melalui proyektor atau papan tulis, siswa cenderung kehilangan minat dan merasa bosan.

Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memudahkan penguasaan kosakata secara efektif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan *Website* yang bernama *H5P*. *H5P* merupakan singkatan dari *HTML5 Package* yang memiliki tujuan untuk memudahkan semua pengguna untuk membuat, membagikan, dan menggunakan kembali konten *HTML5* interaktif (Asa, Utari, dkk., 2022). *H5P* mempunyai sarana untuk menciptakan *Drag and Drop*. Metode *Drag and Drop* pada *H5P* relevan untuk pembelajaran kosakata, karena memungkinkan siswa mencocokkan kata dengan gambar, mengelompokkan kata sesuai kategori, atau menyusun kata menjadi kalimat. Pemilihan media pembelajaran berbasis *Website H5P* dilakukan karena memiliki keunggulan terutama metode *Drag and Drop* yang bisa membantu siswa memahami materi topik *Wohnung* secara lebih konkret.

Dengan metode *Drag and Drop*, siswa tidak hanya mendengarkan atau menerima informasi saja, tetapi secara aktif melakukan kegiatan visual untuk menghubungkan benda dengan kata benda yang tepat (*der, die, das*). Selain itu, dukungan dari teknologi *HTML5* yang ringan dan bisa digunakan di berbagai platform membuat media ini bisa diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat tanpa perlunya instalasi tambahan. Pemilihan kosakata sebagai objek utama dalam media pembelajaran *Website H5P* ini berfokus pada kosakata benda bahasa Jerman topik *Wohnung* yang memungkinkan adanya sinkronisasi yang optimal antara materi pembelajaran yang bersifat konkret dengan fitur interaktif *Drag and Drop* pada *Website H5P*. Pemilihan kosakata sebagai fokus utama dalam mengembangkan media ini didasarkan pada perannya sebagai fondasi utama dalam penguasaan bahasa. Dengan memfokuskan pada kosakata, media ini berfungsi sebagai penguatan yang praktis untuk mengubah materi dari bentuk teks statis menjadi latihan mandiri yang lebih dinamis dan mudah dipahami. Dengan demikian, pengembangan purwarupa *H5P* ini diharapkan bisa mengubah cara belajar hafalan kosakata yang repetitif menjadi proses belajar yang lebih interaktif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajar di masa kini. Konten dalam *Website H5P* dapat dengan mudah dibagikan melalui berbagai platform pembelajaran seperti *Canvas*, *Moodle*, dan *Blackboard* (Muklason dkk., 2023). Metode *Drag and Drop* dalam *Website H5P* dapat dirancang secara spesifik dan kompleks, misalnya peneliti bisa menentukan sendiri area yang dipindahkan di atas gambar. Jika dibandingkan dengan *Website Wordwall* dan *LearningApps*, kedua *Website* tersebut sudah menyediakan *template*, sehingga peneliti tidak bebas untuk membuat kuis sendiri, hanya dapat berdasarkan pada format yang sudah ada dan

tidak bisa membuat variasi lainnya. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *H5P* memiliki kelebihan karena dapat membagikan konten yang sudah dibuat ke berbagai platform pembelajaran, seperti *Canvas*, *Moodle*, dan *Blackboard*, serta dapat menentukan sendiri area yang akan dipindahkan di atas gambar, yang dapat menjadi kelebihan daripada *Website Wordwall* dan *LearningApps*.

Penelitian ini dilakukan karena adanya kebutuhan untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z dan mendukung penguasaan kosakata Bahasa Jerman secara efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi dan tingginya ketergantungan Generasi Z terhadap perangkat digital, media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *H5P*, yang memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, serta relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Purwarupa *H5P* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Topik *Wohnung* SMA Kelas XI”. Dalam *Website H5P* terdapat beberapa metode interaktif lainnya, seperti (1) *Accordion*, (2) *Advent Calendar*, (3) *Agamotto*, (4) *AR Scavenger*, (5) *Arithmetic Quiz*, (6) *Audio Recorder*, (7) *Chart*, (8) *Collage*, (9) *Column*, (10) *Cornell Notes*, (11) *Crossword*, (12) *Dialog Cards*, (13) *Dictation*, (14) *Documentation Tool*, (15) *Drag and Drop*, dan lain-lain. Peneliti memilih metode *Drag and Drop* sebagai pendekatan yang diimplementasikan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman topik *Wohnung*. Metode ini dipilih karena mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, memungkinkan siswa untuk mencocokkan kata dengan gambar atau makna secara langsung, sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman terhadap

kosakata. Dengan pendekatan ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa di jenjang SMA. Metode *Drag and Drop* ini akan dilakukan dalam tahap awal dalam pembelajaran materi *Wohnung*. Sebelum dimulainya pembelajaran, diperlukan penjelasan bagaimana prosedur untuk menggunakan media pembelajaran *H5P* dengan metode *Drag and Drop* kepada siswa SMA kelas XI. Pengembangan media pembelajaran ini nantinya akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Sugiyono level 1 (Sugiyono, 2024) dengan melalui lima langkah, yang berisikan: (1) penetapan potensi dan masalah, (2) pelaksanaan studi literatur, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Penelitian dengan menggunakan model Sugiyono level 1 ini merupakan model paling rendah, sehingga peneliti hanya membuat dan menghasilkan produk saja tanpa melakukan pengujian lapangan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media alternatif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman topik *Wohnung*, yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Terdapat rumusan masalah yang dapat ditemukan dalam penelitian ini, yaitu:

Bagaimana purwarupa media pembelajaran berbasis *H5P* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman topik *Wohnung* pada siswa SMA kelas XI?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran berbasis *H5P* dengan metode *Drag and Drop* untuk membantu siswa kelas XI

dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman pada topik *Wohnung*. Dengan demikian, pengajar bahasa Jerman dapat lebih banyak referensi dalam menggunakan media pembelajaran untuk mengajarkan kosakata bahasa Jerman dengan topik *Wohnung*.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka masalah yang dikaji harus dibatasi. Peneliti memiliki batasan terhadap pokok penelitian ini, yaitu:

1. perancangan media pembelajaran *H5P* dengan metode *Drag and Drop*.
2. materi pada media pembelajaran *Drag and Drop* adalah materi bahasa Jerman dengan topik *Wohnung* pada siswa SMA kelas XI.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa bahasa Jerman untuk menguasai kosakata dalam topik *Wohnung* dengan media pembelajaran *Drag and Drop*. Penelitian ini juga berguna bagi pengajar bahasa Jerman sebagai sarana pembelajaran baru dalam menyampaikan materi bahasa Jerman topik *Wohnung*. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Jerman menjadi bervariasi. Media pembelajaran *H5P* dengan metode *Drag And Drop* juga bisa digunakan untuk latihan mandiri bagi siswa SMA Kelas XI yang bertujuan menguasai kosakata bahasa Jerman topik *Wohnung*.

1.6. Keaslian Penelitian

Peneliti menemukan adanya penelitian terdahulu yang memiliki persamaan, tetapi menggunakan objek yang berbeda. Penelitian tersebut berjudul “Game *Drag*

And Drop Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jepang” yang diteliti oleh Nestia Nurul Apriliani Putri (2022), mahasiswa Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Drag and Drop*, namun dalam segi pembuatan media pembelajaran *Drag and Drop*-nya menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS6*, dan pembelajarannya sendiri pun berbeda. Peneliti terdahulu menggunakan *Drag and Drop* untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang, peneliti membuat media pembelajaran *H5P* dengan metode *Drag and Drop* dan media pembelajaran tersebut digunakan untuk penguasaan kosakata bahasa Jerman. Peneliti menyatakan bahwa penelitian yang berjudul 'Purwarupa *H5P* sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Topik *Wohnung* SMA Kelas XI' merupakan hasil karya orisinal dan disusun secara mandiri. Peneliti menyatakan bahwa semua perancangan media interaktif, analisis materi, serta tahapan validasi desain yang terdapat dalam penelitian ini didasarkan pada pemikiran sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di mana pun.