

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa asing merupakan suatu hal yang penting dan bermanfaat. Menurut Hernanda dkk. (2022:93), pembelajaran bahasa asing merupakan salah satu cara untuk menyebarluaskan kehidupan masyarakat ke tingkat global serta untuk menyerap ilmu pengetahuan yang berkembang di negara lain serta menjadi media untuk menyebarluaskan pengetahuan dalam negeri ke luar negeri. Maka dari itu, pembelajaran bahasa asing merupakan hal penting untuk dapat menyerap informasi dari bahasa asing, termasuk bahasa Jerman.

Terdapat empat keterampilan bahasa dalam setiap bahasa termasuk bahasa Jerman yaitu membaca (*Lesen*), menulis (*Schreiben*), menyimak (*Hören*), dan berbicara (*Sprechen*). Namun terdapat satu unsur penunjang yang menjadi dasar untuk setiap keterampilan bahasa, yaitu penguasaan kosakata. Karena menguasai 4 keterampilan bahasa, maka pengetahuan mengenai kosakata juga diperlukan. Hal ini sejalan dengan Aziez & Aziez (2019:1), bahwa untuk berkomunikasi dengan efektif, seseorang harus memiliki pemahaman kosakata dalam jumlah yang banyak. Hal ini juga diperkuat dengan argumen yang disampaikan oleh Malik dkk. (2020:196), bahwa semakin banyak penguasaan kosakata maka akan semakin mudah dalam berkomunikasi. Maka dari itu peran kosakata dalam berbahasa merupakan hal yang penting. Menurut Saryono & Soedjito (2020:1), kosakata merupakan sebuah unsur dasar dari sebuah kalimat, sehingga untuk membuat kalimat dalam keterampilan seperti menulis dan berbicara atau memahami kalimat seperti membaca dan menyimak, memerlukan pengetahuan kosakata yang luas. Maka dari

itu pembelajaran kosakata merupakan suatu hal yang diperlukan dalam mempelajari bahasa, termasuk bahasa Jerman.

Salah satu topik yang penting dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman adalah topik *Essen und Trinken* yang dipelajari pada level A1 untuk memperkenalkan dan belajar mengenai makanan dan minuman dalam bahasa Jerman. Kosakata topik *Essen und Trinken* juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat memesan makanan bahkan berbelanja, sehingga pemahaman kosakata topik *Essen und Trinken* menjadi penting. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara potensi dan masalah dengan guru bahasa Jerman, peserta didik mengalami kesulitan pada saat pembelajaran kosakata topik *Essen und Trinken* akibat perbedaan konsep antara makanan dan minuman yang ada di Jerman dan makanan serta minuman yang ada di Indonesia. Contoh perbedaan konsep tersebut dapat dilihat dari adanya berbagai jenis roti dalam budaya Jerman, sedangkan dalam budaya Indonesia konsep jenis-jenis roti masih terbatas. Maka dari itu, pembelajaran kosakata pada topik menjadi penting untuk mengenalkan konsep makanan dan minuman yang ada di Jerman. Berdasarkan pengalaman semasa Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di Sekolah Menengah Atas (SMA) Jakarta, peserta didik menunjukkan tingkat keterlibatan yang relatif rendah. Hal ini disebabkan kurangnya variasi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun pada saat pembelajaran pada topik lain yang memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik menunjukkan keaktifan serta partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada program studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Jakarta, proses pembelajaran kosakata pada topik *Essen und Trinken* menggunakan buku *Netzwerk neu A1* sebagai sarana pembelajaran utama dan penggunaan media

pembelajaran berbasis digital masih terbatas. Menurut teori yang diungkapkan oleh Rosyidi & Ni'mah (2011:103) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan oleh guru untuk memotivasi proses belajar peserta didik dan sebagai variasi pengajaran. Maka dari itu penggunaan media pada pembelajaran kosakata topik *Essen und Trinken* dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bervariasi serta dapat meningkatkan keaktifan serta partisipasi peserta didik dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran alternatif dibutuhkan agar memiliki variasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung serta dapat memotivasi peserta didik. Menurut Mahmudi dkk. (2019:22), media pembelajaran merupakan segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, pesan yang dapat disampaikan melalui media pembelajaran antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan pengertian ini, penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan salah satunya adalah pengetahuan mengenai kosakata bahasa Jerman dan diharapkan dengan adanya media saat kegiatan pembelajaran, pembelajar dapat lebih aktif dan tertarik saat pembelajaran kosakata bahasa Jerman berlangsung.

Meskipun media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi pembelajar, namun penggunaan media pembelajaran tidak bisa asal dipilih. Menurut Aji (2018:431), pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi agar pengguna merasakan adanya relevansi dengan media yang digunakan. Maka dari itu, media pembelajaran alternatif yang dipilih

merupakan media yang relevan dengan generasi saat ini melalui media pembelajaran berbasis teknologi.

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi dan digitalisasi semakin melekat kepada masyarakat, terutama oleh generasi muda. Generasi saat ini khususnya *Gen Z* semakin tidak dapat dipisahkan dengan adanya teknologi, sehingga sering kali *Gen Z* disebut sebagai *digital natives*. Menurut Maqbool dkk. (2020), *Gen Z* juga dikenal sebagai *digital natives*, yang sangat erat kaitannya dengan teknologi digital. Pembelajar dari *Gen Z* juga sangat dipengaruhi oleh berbagai bentuk teknologi terutama yang berkaitan dengan internet dan sosial media. Selain itu, terdapat teori yang dikemukakan oleh Sosiolog Karl. Mannheim (1923) dalam Sofyan (2018:64) pada buku berjudul “Memahami Generasi Z.” Terdapat 5 generasi manusia, yaitu Generasi Baby Boomer (1946-1964), Generasi X (1965-1980), Generasi Y atau Milenial (1981-1994), Generasi Z (1995-2010), dan Generasi Alpha (2011-2025). Sofyan (2018:64) juga menyatakan bahwa Generasi Z merupakan orang-orang yang lahir pada generasi internet dan lahir pada perkembangan teknologi. Berdasarkan teori ini, pemilihan media pembelajaran untuk pembelajar generasi saat ini akan lebih sesuai dengan media berbasis digital dan dapat diimplementasikan melalui sosial media, salah satu contohnya adalah media pembelajaran *Augmented Reality (AR)*.

Menurut Iliyas & Handriyanti (2021:207) dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Media Interaktif Buku Ilustrasi Menggunakan *Augmented Reality*,” menjelaskan bahwa *Augmented Reality* merupakan teknologi media interaktif yang melibatkan penambahan objek virtual yang memungkinkan pengguna dapat melihat objek virtual di dunia nyata secara *real time*. *Augmented Reality* dapat

menggabungkan objek - objek virtual dengan dunia nyata yang dapat menciptakan pengalaman interaktif. *Augmented Reality* menawarkan pembelajaran yang lebih menarik dengan adanya visual tambahan sehingga dapat membantu pembelajar untuk memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, *Augmented Reality* juga dapat membantu memberikan visual secara konkret mengenai kosakata bahasa Jerman topik *Essen und Trinken*, yang pada dasarnya makanan dan minuman dalam budaya Jerman memiliki perbedaan konsep dengan makanan dan minuman yang ada di Indonesia, sehingga pembelajar dapat mengetahui bagaimana bentuk asli makanan dan minuman Jerman yang jarang ditemukan pada kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan *Augmented Reality* ini dapat diimplementasikan melalui berbagai metode, salah satu contohnya adalah metode *Flash Card*.

Menurut Logayah dkk. (2023:27), metode *flash card* merupakan metode kartu yang berisikan gambar dan dilengkapi dengan kata-kata deskripsi gambar tersebut sebagai bentuk permainan edukatif yang tujuannya adalah untuk meningkatkan berbagai keterampilan siswa dalam belajar. Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan menurut Saputri (2020:57) mengenai *flash card*. *Flash card* merupakan kartu yang digunakan untuk membantu mengingat dan mengkaji ulang pembelajaran. Hal ini sangat sesuai dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, karena dengan menggunakan metode *flash card*, pembelajar akan terbantu dalam mengingat kosakata bahasa Jerman. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara potensi dan masalah dengan guru bahasa Jerman, penggunaan *flash card* pada kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keaktifan peserta didik. Penggunaan *flash card* dapat memotivasi peserta didik, sehingga dapat

memudahkan peserta didik serta pendidik saat proses pembelajaran. Maka dari itu, metode *flash card* dipilih karena memiliki kesinambungan dengan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk meningkatkan penguasaan kosakata di era digital, khususnya untuk *Gen Z* yang sering dikaitkan dengan generasi *digital natives*.

Penggunaan *Augmented Reality* dengan metode *flash card* sebagai media pembelajaran untuk penguasaan kosakata ini memiliki banyak cara penerapannya, seperti pernyataan yang disampaikan oleh Satria dkk. (2023:63), bahwa penerapan *Augmented Reality* dapat berupa penggunaan *marker* atau penanda, menggunakan sensor, aplikasi, bahkan dengan bantuan sosial media. Berdasarkan pernyataan tersebut, penerapan *Augmented Reality* dengan metode *flash card* yang paling sesuai dengan perkembangan teknologi, pengguna *Gen Z* dan mudah untuk diakses ialah penerapan melalui bantuan sosial media, seperti *tiktok*.

Augmented Reality seringkali dijumpai pada sosial media *tiktok*, yang biasanya terdapat pada fitur *filter* atau efek. Pengguna dapat menambahkan berbagai macam efek dengan menambahkan objek – objek tertentu yang dapat membuat pengalaman menggunakan *tiktok* jauh lebih imersif. Penggunaan *filter tiktok* yang memanfaatkan *Augmented Reality* inilah yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif agar pembelajaran memiliki variasi dan tidak hanya memanfaatkan pembelajaran konvensional. Dengan adanya kesinambungan teknologi antara *tiktok* dengan *Augmented Reality*, maka dari itu *tiktok* dipilih sebagai *platform* pendukung yang sesuai untuk pembelajaran menggunakan *Augmented Reality*.

Selain itu, tiktok sebagai *platform* pendukung untuk pengembangan *Augmented Reality* ini juga didasari dengan banyaknya pengguna *tiktok* di Indonesia, khususnya generasi muda. Hal ini menjadikan *tiktok* sebagai *platform* populer yang ideal bagi pembelajar untuk mengakses media pembelajaran *Augmented Reality*. Hal ini didukung dengan data dari *Statista* yang dipublikasi oleh Ceci (2025), bahwa pada awal bulan Februari 2025, pengguna *tiktok* di Indonesia berjumlah 107,69 juta dan menduduki posisi ke-2 dari 20 negara. Bahkan menurut data dari *GoodStats* yang dipublikasi oleh Fatika (2024), pada bulan Juli 2024, *tiktok* di Indonesia mencapai 157,6 juta pengguna dan menduduki posisi pertama dari 10 negara. Hal inilah yang mendasari pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan media *Augmented Reality* dengan metode *flash card* melalui *tiktok*.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran alternatif berbasis *Augmented Reality* dipilih karena media ini selaras dengan adanya perkembangan teknologi yang sesuai dengan pembelajar generasi sekarang. Selain itu, *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang interaktif, sehingga pembelajar bahasa Jerman dapat memiliki pengalaman yang lebih imersif dan dapat melihat secara detail bagaimana bentuk dari kosakata bahasa Jerman yang dipelajari. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif. Implementasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan topik *Essen und Trinken* ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran alternatif dalam pendidikan era digital

Dalam pengembangan media *Augmented Reality* dengan metode *Flash Card* sebagai media pembelajaran kosakata topik *Essen und Trinken*, terdapat penelitian terdahulu yang mendukung dan menjadi dasar, serta petunjuk bahwa penelitian ini bisa dilakukan. Penelitian oleh Paramitha dkk. (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Yuxihan Berbasis *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMAN 5 Malang” menyatakan bahwa implementasi *Augmented Reality* terhadap pembelajaran kosakata dapat dilakukan, namun media yang digunakan pada penelitian tersebut hanya bisa digunakan pada perangkat android, sehingga kurang fleksibel. Saran dari penelitian tersebut adalah untuk mengembangkan produk *Augmented Reality* yang dapat digunakan oleh perangkat lain, selain perangkat android seperti IOS. Hal ini yang mendasari penelitian ini untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Augmented Reality* dengan bahasa yang berbeda, yaitu bahasa Jerman, yang dapat digunakan pada perangkat lain selain android, sehingga pengguna produk dapat lebih fleksibel saat belajar menggunakan *Augmented Reality* dalam pembelajaran bahasa.

Terdapat penelitian lain yang ditulis oleh Fadliani dkk. (2022) yang berjudul “Penggunaan Media Metaverse *Augmented Reality* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman” meneliti mengenai pengaruh *Augmented Reality* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman topik *Kleidung*. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* mengalami peningkatan yang lebih signifikan sebesar 32,04 dibandingkan dengan pembelajaran dengan media konvensional yang hanya mengalami peningkatan

sebesar 23,17. Sehingga penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dinilai efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman topik *Kleidung*. Hal inilah yang mendasari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif *Augmented Reality* dalam bahasa Jerman dengan topik yang berbeda yaitu topik *Essen und Trinken*, karena sudah terbukti jika media pembelajaran *Augmented Reality* efektif untuk penguasaan kosakata.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka perumusan masalah dapat dituliskan sebagai menjadi “Bagaimana purwarupa media pembelajaran alternatif *flash card* berbasis *augmented reality* untuk penguasaan kosakata *Essen und Trinken*?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka tujuan adanya pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk dalam bentuk media pembelajaran alternatif *flash card* berbasis *augmented reality* untuk penguasaan kosakata *Essen und Trinken*.

1.4. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada purwarupa media pembelajaran alternatif *augmented reality* untuk penguasaan kosakata *Essen und Trinken*.

1.5. Manfaat Penelitian

Terdapat 2 kategori pada manfaat penelitian ini, yaitu manfaat bagi pembelajar dan pendidik. Media Pembelajaran *flash card* berbasis *augmented*

reality ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik sebagai media pembelajaran alternatif untuk penguasaan kosakata *Essen und Trinken*.

1.6. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian menyatakan bahwa penelitian ini tidak meniru penelitian terdahulu, diantaranya:

Judul Penelitian	Penulis
“Perancangan Sistem Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Virtual Reality dan Augmented Reality”	Sari dkk. (2023)
“Pengembangan Media Yuxihan Berbasis Augmented Reality untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMAN 5 Malang”	Paramitha dkk. (2022)
“Pengembangan Aplikasi <i>Smart-Book</i> sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis AR (Augmented Reality)”	Susanto dkk. (2022)
“Pengembangan Materi Ajar Secara 3D Augmented Reality untuk Pengajaran Berbicara Bahasa Arab”	Setiawan (2019)
“Development of Educational Augmented Reality Gam as English Language Learning Media with Character Educations Value”	Umisara dkk. (2023)

Tabel 1. 1. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran bahasa telah banyak dikembangkan, seperti terdapat pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis *Augmented Reality*, *smartbook* berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak, media kosakata bahasa Mandarin berbasis AR, materi pengajaran berbicara bahasa Arab berbasis AR, serta pengembangan game edukasi AR bahasa Inggris. Persamaan penelitian-penelitian tersebut terletak pada pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran alternatif bahasa. Namun fokus bahasa, bentuk media, *platform* yang digunakan, materi pada penelitian di atas digunakan sebagai acuan teoritis, bukan sebagai duplikasi maupun plagiasi. Dengan demikian, penelitian terdahulu hanya menjadi referensi dalam penelitian ini, bukan sebagai duplikasi maupun plagiasi.

Penelitian ini memiliki unsur keaslian karena mengembangkan media pembelajaran berupa *flash card* berbasis *augmented reality* untuk penguasaan kosakata bahasa Jerman topik *Essen und Trinken* dengan pemanfaatan aplikasi *tiktok*. Fokus penelitian ini terletak pada bahasa Jerman dengan topik kosakata makanan dan minuman, serta kombinasi *flash card* berbasis *Augmented Reality* menjadi kebaruan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya sehingga penelitian ini dinyatakan sebagai penelitian yang orisinal.