

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak aspek kehidupan manusia terdampak signifikan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga pendidikan menjadi sangat penting untuk mendukung perkembangan tersebut sehingga bidang pendidikan perlu terus berinovasi agar mampu mengikuti perubahan zaman dan tuntutan masyarakat (Hidayatulloh et al., 2024). Dengan demikian, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memengaruhi penggunaan berbagai media dan alat bantu pembelajaran.

Pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk diterapkan untuk memberikan kesempatan bagi siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui beragam alat interaktif, seperti simulasi, permainan edukatif, video interaktif, dan platform pembelajaran online (Said, 2023). Hal ini membantu siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri.

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi lanskap pendidikan, salah satunya dalam pembelajaran bahasa asing. Di era digital ini, penerapan teknologi dalam pembelajaran dianggap sebagai solusi efektif untuk meningkatkan proses pengajaran di kelas, terutama untuk mata pelajaran bahasa yang membutuhkan penguasaan berbagai keterampilan bahasa, seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. (Artiniasih et al., 2024). Maka dari itu, dengan adanya teknologi digital pembelajaran Bahasa asing dapat dikemas secara interaktif dan mudah diakses.

Berkaitan dengan pembelajaran Bahasa asing, salah satu bahasa asing yang banyak diminati untuk dipelajari di Indonesia ialah Bahasa Jerman. Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa yang paling banyak digunakan dan menjadi bahasa pengetahuan dan sastra menduduki posisi penting di dunia, yang menyebabkan orang Indonesia banyak tertarik dengan teknik, sastra, kedokteran, serta teknologinya yang dijadikan kesempatan jenjang studi (Tomasouw et al., 2022).

Dalam konteks penguasaan bahasa Jerman sebagai bahasa asing, penguasaan kosa kata (*Wortschatz*) merupakan elemen fondasi yang krusial bagi pembelajar pemula. Tanpa perbendaharaan kata yang memadai, siswa akan kesulitan dalam menyusun kalimat dan berkomunikasi, yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran bahasa. Pembelajaran, karena semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, maka semakin banyak pula ide atau gagasan yang dapat dituangkan dalam bentuk tulisan. (Hasrar, Dalle A, 2018). Terdapat 4 keterampilan yang harus dikuasai ketika ingin fasih berbahasa Jerman yaitu mendengar (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*) dengan ditunjang aspek *Wortschatz*. Maka dapat disimpulkan, bahwa kosa kata (*Wortschatz*) menjadi langkah awal untuk seseorang dapat menguasai Bahasa Jerman dan dapat menguasai kemampuan bahasa lainnya dan pembelajaran bahasa Jerman dapat memanfaatkan media digital terkini yang biasa kita gunakan sehari-hari untuk mempermudah dalam pencarian materi pembelajaran.

Banyak sekali media digital yang dapat kita gunakan dalam kegiatan sehari-hari, salah satu media terkini yang ditawarkan dunia ialah media sosial

(Abdillah, 2022). Salah satu gaya hidup generasi muda atau yang lebih dikenal generasi Z dalam menggunakan smartphone adalah mencari segala informasi menggunakan media sosial, selain itu media sosial dapat juga dimanfaatkan untuk memperoleh materi pelajaran melalui konten mengenai pendidikan (Ramdani Salma, Hadiapurwa Angga, 2021). Dapat disimpulkan bahwa banyak sekali generasi muda yang memanfaatkan media sosial untuk mendapatkan informasi yang mereka inginkan. Untuk itu guru dapat berperan mengarahkan siswa dalam penggunaan media sosial yang lebih bermanfaat. Contohnya menjadikan media sosial sebagai media pembelajaran Bahasa Jerman.

Banyak sekali media sosial yang digunakan di zaman ini yaitu Facebook, Whatsapp, Twitter, Instagram, Youtube, dan TikTok. Belakangan ini TikTok menjadi media sosial yang banyak digemari semua kalangan umur. Menurut (Mahardika et al., 2021) aplikasi TikTok menjadi aplikasi yang banyak diunduh sampai 100 juta dan Indonesia menempati peringkat 4 dengan mencapai rating 5. Dan dikarenakan platform lain yang banyak penggunaannya seperti Instagram secara resmi mengumumkan menghapus aplikasinya (*Spark*) pada 14 Januari tahun 2025 sehingga berkurangnya potensi pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian (Devi, 2020) yang mengemukakan di antara berbagai media sosial yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, TikTok merupakan salah satu platform yang efektif untuk menyajikan konten video singkat yang menarik minat siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan pemilihan media Tiktok yang banyak digemari di era ini, dapat dijadikan peluang pengembangan media

pembelajaran dikarenakan penyajian TikTok berupa visual singkat akan lebih menarik untuk dijadikan pembelajaran kosakata.

TikTok yang awalnya digunakan sebagai media berbagi video lip-sync dan tarian, kini berkembang menjadi platform penyajian konten edukasi digital yang membantu pengguna menambah pengetahuan, wawasan, serta memahami materi pembelajaran yang disajikan (Fitriani, 2021). Dalam TikTok adapun disebut dengan *For Your page (FYP)* yaitu fitur yang dirancang TikTok dengan algoritma dari konten yang sering kita cari dan kita minati di TikTok. TikTok juga memiliki fitur lain yaitu filter yang memanfaatkan teknologi Augmented Reality. Terdapat banyak sekali filter TikTok yang dibuat dan digunakan orang untuk hiburan semata, dengan ini pendidik dapat memanfaatkan fitur tersebut dalam pembelajaran Bahasa Jerman. Pembuatan filter Tiktok dengan rancangan sendiri dapat menggunakan aplikasi *Effecthouse* dalam bentuk 3D. Maka dari itu, dapat disimpulkan apabila seseorang sering menonton konten atau fitur lainnya di Tiktok tentang pembelajaran salah satunya pembelajaran Bahasa Jerman, secara otomatis *FYP* mereka pun akan menampilkan seputar pembelajaran yang sering mereka konsumsi. Dengan begitu pemanfaatan media sosial TikTok lebih berguna ke arah yang lebih baik dan edukatif.

Menurut hasil penelitian (Prameswari, 2025) bahwa video dari platform media sosial seperti TikTok dapat menjadi alternatif efektif untuk mendukung pembelajaran bahasa Jerman yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa dengan kosakata tematik dan struktur kalimat sederhana yang mendukung keterampilan berbicara dalam konteks komunikasi sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran kosakata menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Agar

proses pembelajaran berjalan secara optimal, materi disajikan secara kontekstual sesuai dengan konteks budaya yang dikemas dalam tema kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar (Indrawidjaja et al., 2025). Salah satu topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari adalah *Essen und Trinken* (makanan dan minuman). Melalui topik ini, peserta didik mempelajari berbagai kosakata yang berkaitan dengan makanan dan minuman yang umum dijumpai baik di Indonesia maupun di Jerman.

Berdasarkan observasi peneliti selama PKM di SMAN 39 Jakarta, menurunnya minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jerman disebabkan oleh banyaknya kosakata. Ketika pengulangan materi, banyak siswa yang tidak bisa menyebutkan kosakata yang sudah dipelajari dan saat pembelajaran siswa tidak memperhatikan materi, seperti mengobrol, bermain gawai dan mengantuk dan ketika tanya jawab mereka banyak lupa dan salah dalam menyebutkan kosakata baik dalam pengucapan dan tulisan, karena siswa tidak hanya dituntut menghafal makna kata, tetapi juga harus menguasai artikel kata benda (*der, die, das*) yang tidak memiliki padanan konsep dalam tata bahasa Indonesia. Saat awal pembelajaran, guru mengulang materi yang sudah dipelajari namun masih banyak siswa yang sulit bahkan lupa terhadap kosakata dan artikel. Pembelajaran sudah menggunakan metode konvensional yang sesuai, namun adanya kegagalan menciptakan keterlibatan siswa secara merata. Ketika guru melakukan tanya jawab dengan satu siswa, siswa lain cenderung pasif, tidak memperhatikan, atau sibuk dengan aktivitas lain karena merasa tidak sedang "diuji". Hal ini menciptakan kesenjangan partisipasi di mana interaksi hanya terpusat pada guru dan segelintir siswa aktif, sementara mayoritas kelas berada dalam mode pasif.

Siswa yang kehilangan fokus terhadap penyampaian materi, cenderung menggunakan telepon genggam untuk mengakses media sosial terkini yaitu TikTok saat pembelajaran berlangsung. Temuan ini diperkuat dengan hasil penyebaran skala likert yang menunjukkan kondisi nyata di lapangan terkait rendahnya minat belajar peserta didik. Hal tersebut dijadikan peneliti sebuah peluang untuk mengembangkan media pembelajaran dari sosial media yang banyak digunakan saat ini, guna mengarahkan pemanfaatan media sosial kearah pendidikan dan meningkatkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran.

Dengan itu peneliti akan mengembangkan media sosial TikTok melalui fitur filter berteknologi *Augmented Reality* dengan topik *Essen und Trinken* sebagai pembelajaran kosa kata Bahasa Jerman. Media tersebut dikembangkan menjadi media alternatif pembelajaran yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran penguatan kosakta, pengulangan materi disekolah ataupun dapat menjadi minat baru bagi pemula yang ingin belajar bahasa Jerman.

Pengembangan media pembelajaran kosa kata berbasis filter pada aplikasi Tiktok topik *Essen und Trinken* untuk pemula tingkat A1 menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) oleh Sugiyono. Peneliti menerapkan pengembangan RnD level 1 dengan tahapan- tahapannya, yaitu penetapan potensi dan masalah, pelaksanaan studi literatur dan pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, dan revisi desain, hanya menghasilkan sebuah prototipe dan tidak adanya pengujian lebih lanjut dan mempercepat hasil penelitian. Penelitian ini diperuntukan sebagai Tugas Akhir Prodi Pendidikan Bahasa Jerman. Pengembangan media ini juga diharapkan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

Dengan pengembangan ini, siswa diharapkan dapat terlatih dalam ingatan kosa kata dengan topik *Essen und Trinken* tersebut dan dapat mempraktekkannya sebagai pembelajaran Bahasa Jerman.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut: “Bagaimana pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Jerman topik *Essen und Trinken* berbasis filter game pada aplikasi TikTok untuk level A1?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis filter TikTok pada pembelajaran kosakata Bahasa jerman pada materi *Essen und Trinken* untuk level A1.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang terurai, maka batas penelitian yang diteliti dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran digital berbasis filter TikTok yang hanya difokuskan pada kosakata topik *Essen und Trinken* dalam Bahasa Jerman untuk *level A1*.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Penelitian pengembangan ini diharapkan memberi wawasan terkait media pembelajaran digital untuk kosakata bahasa Jerman topik *Essen und Trinken*, yang dirancang menggunakan filter kuis TikTok.
2. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian pengembangan media berbasis filter game pada aplikasi Tiktok bagi penenelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan media pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar

peserta didik, khususnya dalam melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman subtopik *Essen und Trinken*

2. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memfasilitasi kebutuhan terkait media pembelajaran digital dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman, khususnya pada subtopik *Essen und Trinken*.

1.6 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini berdasarkan observasi dari penelitian yang relevan dengan penelitian yang ditulis dengan melihat penelitian yang diteliti belum pernah dikaji oleh penelitian sebelumnya. Penelitian yang mendukung keaslian penelitian ini adalah penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kalâm Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok oleh Ahmad Zubaidi, Junanah, dan M. Ja'far Shodiq. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dibidang penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran Bahasa namun penggunaan fitur TikTok pada penelitian tersebut adalah *duet* dan *video* unggahan. Hasil pengembangan media pada penelitian tersebut merupakan pembuatan *video* pembelajaran Bahasa Arab dengan tema pengenalan, rumah dan sekolah untuk melatih kemampuan berbicara dan diterapkan kepada mahasiswa untuk menggunakan fitur *duet* menirukan *video* yang telah dibuat tersebut, sedangkan pada penelitian ini menggunakan fitur filter TikTok untuk pembelajaran kosakata *Essen und Trinken* dan hasil dari pembuatan filter tersebut diberikan kepada siswa menggunakan fitur *posting*, lalu membuat video dengan menjawab kuis yang terdapat pada filter tersebut.

Penelitian lainnya yang berjudul Pengembangan Purwarupa Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Subtopik *Beruf* Berbasis Filter Game Pada Aplikasi Instagram Untuk Smk Kelas XI oleh Alessandro. Penelitian tersebut mengembangkan filter pada aplikasi Instagram untuk dijadikan kuis dengan topik *Beruf* pada pembelajaran kosakata, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran untuk membuat kuis menggunakan filter pada aplikasi TikTok, meskipun sama-sama menggunakan fitur filter, perbedaan filter pada penelitian ini terletak pada rancangan dan topiknya.

Berdasarkan perbedaan dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dikaji penulis tidaklah sama. Dengan arti lain, belum ada yang melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *filter* TikTok pada topik *Essen und Trinken*.

