

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dalam kehidupan sehari-hari selalu menggunakan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan informasi, ide, dan perasaan kepada orang lain. Peran bahasa tersebut menunjukkan bahwa bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai pesan, tetapi juga memiliki fungsi yang lebih kompleks dalam membangun makna. Halliday & Matthiessen (2014: 29-36) menjelaskan bahwa bahasa memiliki metafungsi ideasional, yaitu fungsi yang memungkinkan penutur mengungkapkan dan merepresentasikan pengalaman mereka tentang dunia. Melalui fungsi ini, bahasa tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk membangun dan memahami realitas serta makna dalam kehidupan sosial.

Seiring dengan perkembangan globalisasi, peran bahasa menjadi semakin penting karena interaksi tidak lagi terbatas pada lingkup lokal, tetapi juga meluas ke ranah internasional. Globalisasi memungkinkan terjadinya kerja sama dan pertukaran informasi antarnegara dalam bidang pendidikan, ekonomi, dan teknologi. Crystal (2003: 11-12) menjelaskan bahwa perkembangan global mendorong penggunaan bahasa secara lebih luas dalam komunikasi internasional. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan, siswa perlu memiliki kemampuan berbahasa asing agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pembelajaran bahasa asing diarahkan agar siswa mampu menggunakan bahasa secara komunikatif. Daud,

Aulia, & Ramayanti (2019: 450) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga pada kemampuan menggunakan bahasa secara sederhana dan fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, pembelajaran harus dirancang secara relevan dan efektif agar siswa dapat mengembangkan kompetensi berbahasa secara optimal.

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia. Secara global, bahasa ini dipelajari oleh sekitar 40 juta orang dan memiliki kurang lebih 120 juta penutur serta termasuk dalam delapan bahasa yang paling banyak digunakan di dunia (Saad et al., 2019: 796-797). Hal tersebut menunjukkan pentingnya pembelajaran bahasa Jerman dalam konteks internasional. Dalam Kurikulum Merdeka (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), pembelajaran bahasa Jerman diarahkan pada pencapaian empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*). Sejalan dengan hal tersebut, keempat keterampilan berbahasa diajarkan secara terintegrasi dan tidak diperlakukan sebagai keterampilan yang terpisah, melainkan saling berkaitan dalam proses komunikasi (Akhir, 2025: 810-811). Keempat keterampilan tersebut tidak dapat berkembang secara optimal tanpa didukung oleh penguasaan unsur kebahasaan. Unsur kebahasaan seperti tata bahasa (*Grammatik*) dan kosakata (*Wortschatz*) menjadi dasar dalam pembelajaran bahasa asing.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, penguasaan kosakata menjadi salah satu fondasi utama dalam mengembangkan keempat keterampilan berbahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami teks, menyusun kalimat sederhana, serta mengekspresikan gagasan

secara lisan maupun tertulis. Hal ini sejalan dengan pendapat Boyoh (2018 : 2) yang menyatakan bahwa siswa dengan keterbatasan kosakata cenderung mengalami kesulitan dalam mengomunikasikan pikiran dan perasaannya secara jelas, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, penguasaan kosakata perlu mendapat perhatian khusus dalam pembelajaran bahasa Jerman di sekolah. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran kosakata bahasa Jerman di sekolah masih menghadapi berbagai kendala.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di salah satu SMA di Jakarta, ditemukan bahwa siswa kelas XII masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jerman. Kesulitan ini terlihat ketika peneliti mengajarkan tema *Schulsachen*. Tema ini berkaitan dengan benda-benda di lingkungan sekolah yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kosakata dalam tema ini bersifat konkret, yaitu merujuk pada benda yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung, seperti *das Buch* dan *der Stift*, serta bersifat familiar karena memiliki kemiripan dengan kosakata dalam bahasa lain, seperti *die Lampe*. Namun, meskipun kosakata yang diajarkan bersifat konkret dan familiar, hasil latihan dan asesmen tertulis menunjukkan bahwa nilai siswa masih tergolong rendah. Selain itu, siswa masih sering mencampur bahasa Indonesia dan bahasa Jerman, misalnya menuliskan “pulpen” dalam kalimat “das ist pulpen”. Hal tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa belum optimal.

Meskipun siswa kelas XII SMA berada pada jenjang pendidikan menengah atas, kemampuan kosakata bahasa Jerman mereka masih berada pada tingkat dasar (Niveau A1), yaitu tingkat awal dalam pembelajaran bahasa Jerman yang

menekankan penguasaan kosakata sederhana. Dalam praktik pembelajaran di lokasi PKM, terdapat berbagai faktor yang memengaruhi penyampaian materi sehingga urutan pembelajaran tidak selalu dapat berlangsung secara ideal. Oleh karena itu, penggunaan tema *Schulsachen* dinilai sesuai dengan kondisi kemampuan awal siswa serta dapat membantu memperkuat proses mengingat kosakata sebagai tahap awal sebelum siswa mampu menggunakannya secara aktif dalam keterampilan berbahasa.

Permasalahan yang ditemukan berdasarkan pengalaman PKM tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Bunna et al. (2019: 926) menunjukkan bahwa siswa kelas X di SMA Negeri 16 Makassar hanya memperoleh skor rata-rata sebesar 45,85% dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan kosakata masih menjadi salah satu hambatan utama dalam pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA. Permasalahan serupa juga ditemukan di Jakarta. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Yakub (2017: 5) di SMA Negeri 31 Jakarta menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI masih tergolong rendah, yang terlihat dari kesulitan siswa dalam mengingat dan memahami kosakata serta sering melakukan kesalahan dalam menjawab soal. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan penguasaan kosakata bahasa Jerman merupakan masalah yang cukup umum di berbagai sekolah menengah.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya penguasaan kosakata adalah kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa pada jenjang SMA umumnya memiliki karakteristik

sebagai pembelajar remaja yang cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan (*game-based learning*). Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu membantu siswa dalam memperkuat proses mengingat kosakata secara lebih efektif. Seemiller, C. and Grace (2019: 40-42) menjelaskan bahwa Generasi Z merupakan generasi yang tidak pernah hidup tanpa internet dan sangat terbiasa menggunakan teknologi digital, khususnya perangkat mobile seperti smartphone, dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dan unsur multimedia menjadi lebih relevan dengan karakteristik peserta didik Generasi Z saat ini. Mayer (2021: 47) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dibandingkan hanya menggunakan teks saja. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang menyajikan tampilan visual yang menarik dan interaktif dinilai penting untuk mendukung proses mengingat kosakata bahasa Jerman.

Media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa cukup beragam, di antaranya seperti *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Blooket* yang berbasis kuis interaktif. Setiap media tersebut memiliki karakteristik dan keunggulan masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah *Blooket* karena menawarkan variasi mode permainan yang lebih beragam serta menggabungkan unsur strategi, sehingga tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong

keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, *Blooket* mampu menyajikan kosakata secara lebih jelas melalui kombinasi soal, visual, dan konteks penggunaan, sehingga membantu siswa dalam mengingat kosakata dengan lebih baik.

Melalui aktivitas bermain menggunakan media *Blooket* pada tema *Schulsachen*, siswa terdorong untuk mengulang kosakata secara tidak langsung dalam suasana yang menyenangkan, sehingga dapat membantu memperkuat proses pengingatan kosakata melalui pengulangan. Dengan demikian, siswa tidak hanya sekedar menjawab soal, tetapi juga terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang interaktif dan kompetitif. Anggraini (2024: 34-35) menjelaskan bahwa *Blooket* merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang menggabungkan unsur gambar, teks, dan kompetisi. Sementara itu, Adiningsih & Sulur (2024: 1) menyatakan bahwa penggunaan *Blooket* dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan karakteristik tersebut, *Blooket* dinilai sesuai dengan karakteristik siswa SMA yang menyukai pembelajaran berbasis permainan, serta berpotensi membantu siswa dalam memperkuat kemampuan mengingat kosakata bahasa Jerman.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XII SMA pada *Niveau A1* dengan tema *Schulsachen*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XII SMA pada tema *Schulsachen*?
2. Apakah siswa kelas XII SMA mengalami kesulitan dalam menggunakan kosakata bahasa Jerman sesuai dengan konteks pembelajaran?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran *Blooket* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XII SMA pada tema *Schulsachen*?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah "Apakah penggunaan media pembelajaran *Blooket* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa kelas XII SMA pada tema *Schulsachen*?"

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Blooket* terhadap penguasaan kosakata siswa kelas XII pada tema *Schulsachen*.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran *Blooket* untuk meningkatkan penguasaan kosakata (*Wortschatz*) Bahasa Jerman, dengan cakupan materi yang dibatasi pada tema *Schulsachen* di kelas XII.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang pembelajaran Bahasa Jerman, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran *Blooket*, serta memberikan gambaran mengenai pengaruhnya terhadap penguasaan kosakata siswa pada tema *Schulsachen*.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat penggunaan media pembelajaran Bahasa Jerman dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap pemahaman kosakata Bahasa Jerman sehingga peserta didik dapat termotivasi semangat belajar Bahasa Jerman.

2) Bagi Sekolah:

Sebagai acuan referensi untuk menciptakan proses pembelajaran Bahasa Jerman yang menarik.

3) Bagi Peneliti:

Peneliti dapat mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* dalam pembelajaran Bahasa Jerman agar dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian sejenisnya.

1.7 Keaslian Penelitian

Penelitian ini merupakan hasil karya peneliti sendiri dan tidak merupakan duplikasi dari penelitian sebelumnya. Meskipun terdapat penelitian yang mengkaji penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran kosakata, penelitian ini memiliki fokus dan konteks yang berbeda.

Salah satu penelitian terdahulu yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Faruq dan Amri (2023) berjudul “*Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya.*” Penelitian tersebut meneliti efektivitas penggunaan media *Blooket* melalui mode permainan *Gold Quest* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh media *Blooket* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman pada tema *Schulsachen* di kelas XII SMA. Selain itu, penelitian ini menggunakan kombinasi dua mode permainan dalam *Blooket*, yaitu *Tower Defense* dan *Racing*, yang belum diteliti dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Penelitian ini juga menggunakan desain eksperimen untuk menguji pengaruh penggunaan media tersebut terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Dengan demikian, keaslian penelitian ini terletak pada perbedaan bahasa yang diteliti (bahasa Jerman), tema pembelajaran (*Schulsachen*), tingkat kelas (kelas XII SMA), serta variasi mode permainan yang digunakan dalam media *Blooket*.