

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi yang semakin berkembang, kemampuan untuk belajar dan berkomunikasi menggunakan bahasa asing dalam keseharian telah menjadi sebuah keterampilan yang tidak jarang dimiliki oleh setiap orang dari berbagai kalangan usia. Pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi, memberikan akses yang semakin luas terhadap informasi dalam berbagai bahasa. Kemampuan dalam menggunakan bahasa asing juga merupakan sebuah potensi yang perlu dimiliki oleh setiap siswa di sekolah, penerapan dalam kemampuan menyampaikan materi pembelajaran bahasa asing dapat disesuaikan dengan kemampuan setiap siswa di sekolah. Pengimplementasian pembelajaran bahasa asing khususnya di Indonesia sudah mulai diterapkan, berlandaskan pada UU No. 24 Tahun 2009 yang membahas mengenai bahasa negara, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa merumuskan Trigatra Bangun Bahasa sebagai salah satu bentuk upaya untuk memberikan edukasi kepada masyarakat dalam penggunaan bahasa. Disampaikan pada kalimat ketiga yang berbunyi “menguasai bahasa asing” dengan rumusan perencanaan terhadap tiga bahasa yang terangkai dengan tujuan dapat diimplementasikan dalam kehidupan bernegara oleh bangsa Indonesia (Maryanto, 2023) Menjadikan bahasa asing sebuah mata pelajaran pendukung yang dihadirkan sebagai wadah pembelajaran siswa di sekolah. Diawali dengan penerapan pembelajaran bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa Internasional, dan dilanjutkan dengan penerapan bahasa asing lainnya di berbagai sekolah di Indonesia seperti bahasa Jepang, bahasa Jerman, bahasa Perancis, bahasa Mandarin,

bahasa Arab, dan lainnya. Penggunaan berbagai macam metode kian berkembang setiap waktunya seiring dengan perkembangan di era globalisasi ini, pengajaran bahasa asing di sekolah kini sudah umum dilakukan dengan berbagai cara, seperti bernyanyi, bermain, serta menggunakan media pembelajaran fisik maupun daring. Setiap tenaga pengajar memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mudah dan berkesan bagi siswa sehingga mereka lebih mudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pendekatan “belajar sambil bermain” dapat menjadi upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan efektif, sehingga siswa lebih aktif mengeksplorasi materi melalui inovasi dan pembaruan media. Dapat diketahui penyampaian materi pembelajaran melalui metode permainan merupakan suatu upaya untuk menjadikan permainan sebagai fondasi awal siswa dalam menciptakan suasana belajar yang optimal. Pembelajaran sudah sewajarnya dilakukan sesuai dengan kebutuhan untuk menuntun kegiatan pembelajaran yang aktif dan memberikan kebebasan bagi para tenaga pengajar untuk dapat berkreasi menciptakan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang baru (Darmayanti, 2023:501–513).

Pembelajaran bahasa Jerman menjadi salah satu bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia, dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jerman ini seringkali ditemukan kesulitan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena kurangnya pengimplementasian media pembelajaran yang kreatif serta waktu pembelajaran yang terbilang singkat untuk siswa dapat mengeksplorasi materi yang diajarkan oleh tenaga pengajar khususnya pada keterampilan *Sprechen* atau berbicara. Sering ditemukan bahwa kemampuan berbahasa Jerman siswa masih rendah. Hal ini berdampak pada kemampuan

mereka dalam berkomunikasi dengan baik dan benar karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran di abad ke-21 sudah semakin signifikan terutama pada penggunaan media pembelajaran daring. Karena, pada dasarnya penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektifan kegiatan pembelajaran dan penyampaian materi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Sapriyah et al., 2019:470-477).

Menurunnya tingkat efektivitas pembelajaran yang diakibatkan oleh siswa yang sulit fokus dan mudah terdistraksi untuk membuka aplikasi lain ketika menggunakan gawai sebagai media pembelajaran berdampak kepada pembelajaran bahasa Jerman yang kurang efektif sehingga menimbulkan permasalahan dalam penyampaian materi di kelas. Ide ini dimulai, ketika peneliti melaksanakan kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) dan menyadari bahwa timbulnya berbagai macam kesulitan siswa khususnya menurunnya tingkat fokus siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran salah satunya pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jerman khususnya pada materi tentang pengenalan atau *Kennenlernen*. (Sarajar, 2021:644-654). Belum meratanya kemampuan guru dalam melakukan penyampaian materi di kelas berdampak terhadap efektivitas dan efisiensi pembelajaran bahasa Jerman di kelas. Dengan melihat permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan alat permainan Jenga sebagai sarana media pembelajaran yang kemungkinan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui bermain. Permainan fisik Balok Jenga menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran kosakata topik *Kennenlernen* pada pemelajar bahasa

Jerman. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rumondang & Ishaq, 2025:486–496), penggunaan media permainan fisik Balok Jenga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMA Santo Tarcisius Dumai dengan hasil sangat layak. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Mardiana & Azizah, 2023:178–185), media permainan fisik Balok Jenga memberikan banyak perubahan terhadap proses pembelajaran bahasa Jerman siswa SMA Negeri 1 Gowa dibuktikan dengan peningkatan yang terjadi pada siklus I dari 50,2% menjadi 78% pada siklus II. Penggunaan media permainan Jenga diharapkan menjadi salah satu media yang dapat menuntut siswa untuk dapat bergerak aktif secara fisik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan kombinasi menggunakan kartu tantangan dan kartu pengetahuan yang dilengkapi dengan kode batang berisikan materi interaktif yang dapat dipindai oleh siswa. Berlandaskan dengan permasalahan yang terjadi, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pengembangan Permainan Jenga sebagai Media Pembelajaran *Redemittel* pada Topik *Kennenlernen* untuk Pembelajaran Bahasa Jerman”. Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan permainan Jenga sebagai media pembelajaran *Redemittel* pada topik *Kennenlernen* untuk pembelajaran bahasa Jerman?

1.2. Tujuan Penelitian

Membantu pemelajar dalam mempelajari topik *Kennenlernen* dengan mudah Menggunakan alat permainan sederhana sebagai media pembelajaran.

1.3. Batasan Penelitian

Batasan penelitian berguna untuk memfokuskan penelitian dalam skripsi ini agar tidak terjadi adanya penyimpangan dan pelebaran pokok masalah. Dengan tujuan agar penelitian lebih terarah untuk mencapai tujuan dari penelitian ini dan batasan penelitian ini akan berfokus pada perancangan media pembelajaran materi *Kennenlernen* menggunakan permainan jenga untuk pembelajaran bahasa Jerman. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development hanya untuk melakukan pengembangan pada media pembelajaran bagi pemelajar bahasa Jerman.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi para pengajar untuk membantu melakukan penyampaian materi dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada topik *Kennenlernen* di kelas.

1.5. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik yang relatif sama dalam hal tema, kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah dan posisi variabel penelitian atau metode analisis yang digunakan. Penelitian sebelumnya berkaitan dengan penelitian yang dilakukan:

No.	Peneliti	Judul	Hasil	Perbedaan
1.	Rosalita Anggi Suryanto (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Berbantuan Set Soal untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Penguasaan Materi Fisika Peserta Didik SMA Kelas X.	Hasil observasi dan wawancara menyatakan bahwa siswa membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang bervariasi seperti pengembangan permainan Jenga dengan dibantu set soal berupa pilihan majemuk untuk meningkatkan minat.	Pengembangan media pembelajaran ditujukan untuk pembelajaran pada pemelajar bahasa Jerman.

2.	Dinda Febita Sari (2021)	Pengembangan Media Jenga pada Layanan Informasi terhadap Pemahaman Bahaya Bullying di MTs DDI kota Tarakan.	Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media permainan Jenga sebagai salah satu alat bantu dalam layanan informasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi bullying.	Pengembangan media pembelajaran ini sebagai salah satu alat bantu dalam menyampaikan materi kosakata topik <i>Kennenlernen</i> untuk pemelajar bahasa Jerman.
----	---	---	---	--

3.	Alifia Nuril Khoridah (2022)	Pengembangan Permainan Jenga Tematik Tema Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Siswa Kelas V SD No. 4 Kerobokan Kuta Utara Badung Tahun Ajaran 2021/2022.	Hasil uji validitas pada penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan Jenga efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.	Pada pengembangan permainan Jenga sebagai media pembelajaran kosakata topik <i>Kennenlernen</i> ini tidak sampai uji validitas.
4.	Arnia Pahri (2023)	Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema	Hasil pengembangan menunjukkan permainan Jenga efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa terhadap	Pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Jerman untuk meningkatkan minat

		Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara.	pemahaman materi pahlawan nasional.	pemelajar bahasa Jerman.
5.	Nandan Cahya Kinasih (2023)	Efektivitas Media Jenga Balok Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Krama Alus di Kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan.	Penggunaan media Jenga Balok secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Jawa Krama Alus dibuktikan dengan skor post test kelompok eksperimen yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol.	Pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode Research and Development.
6.	Septian Rinata, dkk. (2023)	Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam	Hasil uji validitas dan keefektifan menunjukkan hasil positif ditunjukkan	Pada pengembangan permainan Jenga sebagai media pembelajaran

		Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa.	dengan tingkat antusiasme siswa yang tinggi dan peningkatan hasil belajar yang signifikan sehingga media pembelajaran ini efektif untuk diimplementasikan sebagai inovasi dalam pembelajaran aksara tradisional.	kosakata topik <i>Kennenlernen</i> ini tidak sampai uji validitas.
--	--	---	--	---

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan dari keenam penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Jenga sebagai implementasi media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, keterlibatan, keaktifan, serta penguasaan materi pada peserta didik di berbagai jenjang pendidikan dan bidang studi.