

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jerman, merupakan proses yang melibatkan berbagai keterampilan, yaitu keterampilan berbicara (*Sprechen*), menyimak (*Hören*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*). Dalam penerapan bahasa Jerman, keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan melengkapi satu dengan yang lain. Hubungan tersebut idealnya berjalan seimbang antara kemampuan menerima informasi (reseptif) dan menghasilkan bahasa (produktif), di mana keterampilan berbicara merupakan representasi utama dari kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan dan interaktif. Selain itu, penguasaan kemampuan lisan juga berfungsi sebagai pintu masuk yang mendorong berkembangnya keterampilan lainnya secara alami, seperti pemahaman menyimak, kelancaran membaca, dan kemampuan menulis yang ikut terstimulasi.

Mempraktikan bahasa secara komunikatif pun telah terbukti memberikan dampak positif terhadap penguasaan bahasa secara keseluruhan. Aktivitas berbicara dalam konteks diskusi tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara itu sendiri, tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan keterampilan membaca, menulis, dan berpikir kritis siswa secara signifikan (Lugini et al., 2018). Demikian juga yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Jerman, di mana praktik berbicara yang dilakukan secara

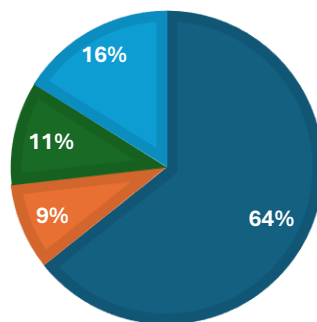
aktif dapat mempercepat pemahaman dan penguasaan bahasa secara menyeluruh.

Sebagai aspek yang berkaitan langsung dengan kemampuan berinteraksi, keterampilan berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini tidak sebatas pada kemampuan mengungkapkan kata atau kalimat, melainkan juga mencakup pemahaman konteks terhadap lawan bicara dalam suatu interaksi dialog. Namun pada praktiknya, keterampilan berbicara sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa dituntut untuk memahami konteks percakapan, merespons secara tepat, sekaligus menyusun kalimat dalam bahasa Jerman secara spontan dalam waktu yang bersamaan.

Kondisi tersebut diperkuat oleh temuan peneliti saat melakukan praktik mengajar di salah satu SMA Negeri di Jakarta, yang menunjukkan bahwa keterampilan berbicara merupakan yang paling sulit untuk dikuasai. Temuan ini diperoleh melalui survei dalam bentuk *Google Form* yang diisi oleh total 56 siswa dari 3 kelas XI peminatan bahasa Jerman.

### KETERAMPILAN DALAM BAHASA JERMAN YANG PALING SULIT

■ Sprechen (berbicara) ■ Hören (menyimak)  
■ Lesen (membaca) ■ Schreiben (menulis)



Gambar 1. 1 Hasil survei peneliti dalam bentuk diagram lingkaran untuk pertanyaan "Keterampilan dalam Pembelajaran Bahasa Jerman yang Paling Sulit".

Hasil survei menunjukkan bahwa 64% siswa menyatakan keterampilan berbicara merupakan aspek yang paling sulit dikuasai. Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti memilih untuk mengembangkan sebuah purwarupa media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan siswa dalam melatih kemampuan berbicara bahasa Jerman mereka.

Untuk melatih kemampuan berbicara, terdapat berbagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan, salah satunya adalah metode *Rollenspiel* (bermain peran). Metode ini berfokus pada pengambilan peran dalam situasi tertentu, di mana siswa diminta memainkan tokos spesifik berdasarkan skenario yang disediakan (Schaller, 2006). Melalui keterlibatan aktif dalam dialog yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran ini, *Rollenspiel* tidak hanya melatih kemampuan interaksi sosial siswa dalam bahasa Jerman, melainkan juga menstimulasi perkembangan keterampilan berbahasa lainnya seperti, membaca, menulis, dan menyimak.

Sejalan dengan hal tersebut, sejumlah penelitian terdahulu membuktikan bahwa metode *Rollenspiel* memberikan dampak positif dan signifikan terhadap penguasaan keterampilan berbicara. Penerapan metode ini mampu meningkatkan kelancaran, memperbaiki pengucapan, struktur kalimat, penguasaan kosakata, hingga menumbuhkan kepercayaan diri siswa berkomunikasi menggunakan bahasa Jerman (Jamlean et al., 2025). Siswa yang mendapatkan pengajaran berbicara menggunakan metode *Rollenspiel* juga menunjukkan peningkatan nilai serta pemahaman yang memadai saat menyampaikan informasi secara lisan (Irmawati & Mannahali, 2019). Selain mendukung kemampuan berbicara siswa, metode ini juga sejalan dengan elemen Berkebinekaan Global dalam Profil Pelajar Pancasila, karena mensimulasikan situasi komunikatif yang mencerminkan konteks budaya penutur asli bahasa Jerman. Melalui proses ini, siswa secara tidak langsung dilatih untuk memahami dan menempatkan diri dalam perspektif budaya lain.

Namun demikian, keberhasilan metode *Rollenspiel* tidak lepas dari tantangan. Karena umunya *Rollenspiel* dilaksanakan secara tatap muka di kelas, pelaksanaannya membutuhkan waktu yang relatif panjang. Rahmawati, dalam temuan risetnya, menyebutkan bahwa siswa kelas XI bahasa Jerman mengalami perkembangan yang signifikan pada kemampuan berbicarannya setelah diterapkan metode *Rollenspiel* dalam dua siklus pembelajaran selama dua minggu dengan alokas waktu harian 2x45 menit (90 menit). Kondisi pada kelas eksperimen tersebut tentu berbeda dengan realitas pembelajaran bahasa Jerman pada umumnya. Berdasarkan Buku Panduan Mata Pelajaran Bahasa Jerman dari Kemendikbudristek, alokasi waktu pembelajaran bahasa Jerman

adalah 5 Jam Pelajaran per minggu (225 menit) (Indrawidjaja et al., 2025). Akibat keterbatasan waktu tersebut, penerapan *Rollenspiel* secara maksimal di sekolah idealnya membutuhkan waktu sekitar 6-8 pertemuan dalam waktu 3-4 minggu.

Berdasarkan temuan-temuan pada penelitian terdahulu yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai kemampuan berbicara yang baik dengan metode *Rollenspiel*, siswa setidaknya perlu berlatih secara rutin dalam sebuah kelompok agar terbiasa mengekspresikan diri dalam bahasa Jerman. Penerapan *Rollenspiel* melalui latihan berulang ini terbukti sangat efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa agar tidak takut menggunakan bahasa Jerman. Namun, agar hasil yang dicapai bisa lebih optimal, intensitas pembelajaran berbicara ini dapat ditingkatkan dan diperluas, tidak hanya terbatas di lingkungan sekolah saja. Mengingat siswa tidak selalu memiliki kesempatan untuk berkumpul dan berlatih secara berkelompok seperti di dalam kelas, serta tidak selalu tersedia lawan bicara setiap kali ingin mengulang materi di rumah, maka diperlukan sebuah alternatif pendukung. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran alternatif yang dapat mendampingi siswa untuk melatih kemampuan berbicara bahasa Jerman secara mandiri. Media ini dirancang agar fleksibel diakses kapan pun dan di mana pun tanpa perlu menunggu adanya lawan bicara, serta mampu menciptakan variasi pada proses belajar mandiri yang menyenangkan.

Media pembelajaran alternatif yang dikembangkan berupa video animasi *Rollenspiel*, yang mengangkat topik seputar *Kennenlernen* yang bersumber dari buku *Netzwerk Neu A1, Kapitel 1: Guten Tag*. Penelitian ini

menerapkan metode pengembangan Sugiyono yang dibatasi hingga tahap revisi desain (tahap ke 5). Pembatasan tersebut didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada pengembangan purwarupa media, serta mempertimbangkan keterbatasan waktu, biaya, dan sumber daya peneliti.

Pemilihan topik *Kennenlernen* dalam penelitian ini dikarenakan topik ini merepresentasikan situasi komunikasi yang paling umum dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, materi dalam topik ini juga sejalan dengan Capaian Pembelajaran bahasa Jerman fase F dalam Kurikulum Merdeka, di mana siswa diharapkan mampu berkomunikasi secara lisan dan tulis dalam situasi rutinitas sehari-hari, termasuk mengungkapkan asal-usul, pendidikan, serta lingkungan terdekat menggunakan kalimat-kalimat yang sederhana (Indrawidjaja et al., 2025). Secara umum topik *Kennenlernen* mencakup materi salam dan sapaan (*Begrüßung*), memperkenalkan diri (*sich vorstellen*), menanyakan dan menyebutkan identitas diri seperti nama, asal, dan tempat tinggal, serta berpamitan (*Verabschiedung*). Materi-materi tersebut termuat dalam *Netzwerk Neu A1 Kapitel 1: Guten Tag!*, yang menjadi acuan materi dalam media pembelajaran *Lernen mit Rollenspiel*.

Pemilihan buku *Netzwerk Neu A1, Kapitel 1: Guten Tag* sebagai acuan materi dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaian kontennya dengan kebutuhan pengembangan media. Buku ini merupakan perangkat pembelajaran bersandar internasional yang menyajikan *Redemittel* (pola ujaran) dan situasi komunikatif secara lebih variatif dan autentik sesuai dengan penggunaan bahasa Jerman di kehidupan nyata. Berbeda dengan buku teks lokal yang umumnya menyajikan pola kalimat secara terbatas sebagai

pelengkap penjelasan dari tata bahasa (*Grammatik*), materi dalam buku ini sejak awal dirancang untuk mengutamakan fungsi bahasa sebagai alat interaksi langsung.

Dalam proses produksinya, video animasi ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Pkotagon Studio* karena ketersediaan fitur visual dan elemen kreatifnya yang menunjang pembuatan video interaktif. Hasil akhir produk kemudian dipublikasikan melalui kanal *TikTok Lernen mit Rollenspiel* agar mudah diakses oleh guru dan siswa. Dalam penggunaannya, media digital ini berfungsi sebagai sarana pendalaman materi mandiri siswa setelah mendapatkan pemaparan dasar dari guru di kelas, sehingga tidak menggeser peran guru sebagai sumber utama pembelajaran.

Langkah digitalisasi dan pemilihan platform ini diambil karena kedekatan teknologi tersebut dengan kehidupan generasi siswa saat ini. Berdasarkan survei awal peneliti terhadap 56 siswa kelas XI bahasa Jerman di salah satu SMA Negeri di Jakarta, sebanyak 87,5% siswa aktif mengakses *TikTok* dengan akumulasi waktu mencapai 3-6 jam per hari. Sayangnya, sebagian besar durasi tersebut belum dimanfaatkan untuk mengakses konten pembelajaran; sebanyak 19,6% siswa mengaku tidak pernah mengakses konten pembelajaran, 32,1% kadang-kadang (2-4 kali seminggu), dan 48,2% jarang (1 kali seminggu).

Hadirnya media pembelajaran ini dalam bentuk digital diharapkan dapat dijadikan sarana alternatif baru dalam pembelajaran *Rollenspiel* dan memotivasi siswa untuk melatih kemampuan berbicara bahasa Jermanya. Selain itu, siswa juga dapat berlatih secara mandiri, fleksibel diakses kapan

pun dan di mana pun tanpa perlu menunggu ada lawan bicara, serta diharapkan siswa dapat lebih bisa mengekspresikan diri tanpa harus takut atau malu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang dapat diidentifikasi:

Bagaimana pengembangan purwarupa media pembelajaran video animasi *Rollenspiel* topik *Kennenlernen* yang dapat digunakan oleh siswa kelas XI dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk melatih keterampilan berbicara?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif yang dapat dengan mudah digunakan oleh siswa bahasa Jerman di kelas XI SMA untuk melatih kemampuan berbicaranya pada topik *Kennenlernen* secara mandiri. Hasil dari penelitian yang berupa video pembelajaran animasi *Rollenspiel* juga dapat dimanfaatkan bagi guru sebagai media pembelajaran alternatif atau sebagai sumber penugasan siswa untuk memperdalam kemampuan berbicara pada topik *Kennenlernen*. Sehingga pada pembelajaran di kelas dapat lebih fokus pada materi mengenai topik *Kennenlernen*, sedangkan untuk mempraktikkan materi yang sudah dipelajari dapat dilakukan melalui video pembelajaran *Rollenspiel* pada kanal *TikTok @lernenmitrollenspiel*.

#### 1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan purwarupa media pembelajaran *Rollenspiel* dalam bentuk video animasi menggunakan aplikasi *Plotagon Studio*. Media pembelajaran yang dihasilkan dipublikasikan melalui media sosial *TikTok* pada kanal bernama *Lernen mit Rollenspiel*, dengan fokus pemanfaatan fitur *Duet* atau kolaborasi video sebagai sarana latihan keterampilan berbicara secara mandiri. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* Level 1 (Sugiyono, 2017) sehingga hanya dibatasi sampai tahap revisi desain, tidak mencakup tahap uji coba produk.

Ruang lingkup materi dalam video pembelajaran ini dibatasi pada topik utama *Kennenlernen* yang mengacu pada buku *Netzwerk Neu a1* khususnya *Kapitel 1: Guten Tag*. Subtopik yang dikembangkan dalam media pembelajaran seperti *Begrüßung, sich und andere vorstellen, über sich und andere sprechen, nach dem Befinden fragen und darauf reagieren, über Länder und Sprachen sprechen, Telefonnummer und E-Mail-Adresse nennen, serta buchstabieren*. Dan tingkat kedalaman materi dalam pengembangan media ini ditujukan untuk kemampuan bahasa Jerman tingkat A1 bagi siswa kelas XI SMA.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam perkembangan pembelajaran bahasa asing, khususnya pengajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan memanfaatkan metode *Rollenspiel* berbasis media digital. Dengan menggabungkan metode *Rollenspiel* dan teknologi animasi,

penelitian ini dapat menambah variasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Video Pembelajaran animasi *Rollenspiel* berbasis aplikasi *Plotagon Studio* yang dipublikasikan melalui *TikTok* memberikan alternatif sarana berlatih berbicara bahasa Jerman bagi siswa secara mandiri, fleksibel, dan interaktif. Media ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi rasa cemas, meningkatkan motivasi, serta menjadi fasilitas bagi keterampilan berbicara bahasa Jerman dalam konteks yang relevan dengan menyenangkan.

Selain itu, media ini juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar tambahan maupun sebagai penugasan bagi guru. Sehingga dapat memaksimalkan waktu tatap muka di kelas untuk pemberian umpan balik dan pendalaman materi dan pembelajaran pun akan menjadi lebih efisien.

### **1.6 Keaslian Penelitian**

Keaslian penelitian diperlukan untuk menunjukkan orisinalitas penelitian di antara penelitian-penelitian yang sudah ada. Hal tersebut dilakukan dengan memberikan penjelasan mengenai perbedaan yang terdapat pada penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam bidang penggunaan metode *Rollenspiel*. Penelitian ini mengembangkan sebuah purwarupa video animasi *Rollenspiel* berbasis aplikasi *Plotagon Studio* dan memanfaatkan media digital *TikTok* dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu dan perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

1. **Penelitian “Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman dengan Metode *Rollenspiel* pada Siswa Kelas XI Bahasa di SMA Negeri 3 Mataram” oleh Rahmawati, tahun 2018.**

Penelitian ini merupakan penelitian *Classroom Action Research* (PTK) dua siklus, yang dilakukan untuk melihat efektivitas penggunaan metode *Rollenspiel* terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa di kelas XI. *Rollenspiel* dalam penelitian ini dilakukan secara tatap muka di kelas.

2. **Penelitian “Model Pembelajaran *Rollenspiel* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa” oleh Irmawati dan Mannahali, tahun 2019.**

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif (*Quasi-Experiment*) dengan kelas kontrol, yang membandingkan antara kelas eksperimen yang menggunakan *Rollenspiel* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan *Rollenspiel* dalam pembelajaran berbicara di kelas XI SMA. *Rollenspiel* dalam penelitian ini dilakukan secara tatap muka di kelas.

3. **Penelitian “Penggunaan *Plotagon Story* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman” oleh Nur Mutmainah, tahun 2021.**

Penelitian ini merupakan penelitian Kualitatif deskriptif dengan menganalisis tanggapan kuesioner terhadap pembelajaran berbicara Bahasa Jerman dengan penggunaan aplikasi *Plotagon Story*. Pembelajaran berbicara dalam penelitian ini dilakukan secara daring, sehingga siswa secara mandiri membuat video latihan berbicara

menggunakan aplikasi *Plotagon Studio*, yang kemudian diunggah ke grup pembelajaran tertutup di aplikasi *Facebook*.

Berdasarkan penjelasan dari penelitian-penelitian terdahulu tersebut, penelitian yang dilakukan peneliti memiliki keaslian dan kontribusi yang berbeda dalam bidang penggunaan metode *Rollenspiel* dan aplikasi *Plotagon*. Penelitian Rahmawati serta penelitian Irmawati dan Mannahali menekankan pada efektivitas metode *Rollenspiel* konvensional dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa. Sementara dalam penelitian Nur Mutmainah berfokus pada analisis penggunaan dan respon pembelajar terhadap media video animasi *Plotagon* secara umum, bukan mengembangkan produk media interaktif baru.