

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa asing diselenggarakan di sekolah menengah atas dan sederajat untuk membantu masyarakat Indonesia khususnya para siswa agar dapat mengambil dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta untuk dapat berkomunikasi dengan masyarakat global dan menghadapi tantangan *globalisasi*. Terdapat banyak bahasa asing yang diajarkan di sekolah menengah atas dan sederajat. Pembelajaran bahasa asing tersebut masuk ke dalam mata pelajaran peminatan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 36 tahun 2018. “Peminatan bahasa dan budaya: bahasa dan sastra Indonesia, bahasa dan sastra Inggris, bahasa dan sastra asing lain (Arab, Mandarin, Jepang, Korea, Jerman, Perancis), dan antropologi”. Jadi, bahasa asing yang dipelajari di sekolah sebagai mata pelajaran peminatan ialah bahasa Jerman, bahasa Prancis, bahasa Jepang, bahasa Arab, bahasa Mandarin dan bahasa Korea.

Mempelajari bahasa asing pada umumnya tidaklah mudah, begitu pula dalam pembelajaran bahasa Jerman yang diajarkan di sekolah menengah atas. Berbeda dengan bahasa asing lainnya, seperti bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional dan telah diajarkan sejak sekolah dasar, bahasa Jerman baru dipelajari oleh siswa di sekolah menengah atas dan sederajatnya. Mempelajari bahasa Jerman memiliki kesulitan tersendiri, yakni terdapat struktur bahasa

Jerman yang kompleks dan berbeda dengan bahasa Indonesia. Struktur atau aturan tersebut antara lain, pelafalan beberapa kata yang sulit yang mengandung huruf seperti ä, ü, dan ö, terdapat artikel pada kata benda (*der, die, das*) dan huruf awal setiap kata benda selalu ditulis kapital. Ada beberapa perbedaan lagi yang menyolok yakni kata kerja dalam bahasa Jerman harus dikonjugasikan dalam setiap kalimat sesuai dengan subjeknya. Kesulitan kesulitan seperti di atas diungkapkan pula oleh Twain dalam Greschinov (2016: 80) “*My philological studies have satisfied me that a gifted person ought to learn English (barring spelling and pronouncing) in thirty hours, French in thirty days, and German in thirty years*”. Pernyataan yang diungkapkan oleh Twain mengandung makna bahwa untuk bisa menguasai bahasa Jerman dibutuhkan waktu belajar tiga puluh tahun lebih lama dibandingkan dengan bahasa Inggris maupun Prancis.

Pembelajaran bahasa Jerman sekolah menengah atas di Indonesia mengajarkan empat keterampilan berbahasa atau *vier Fertigkeiten* yaitu *Lesen* (keterampilan membaca), *Schreiben* (keterampilan menulis), *Hören* (keterampilan mendengarkan) dan *Sprechen* (keterampilan berbicara). Dari keempat keterampilan tersebut dibutuhkan juga unsur penunjang berbahasa Jerman yakni *Grammatik* (tata bahasa) dan *Wortschatz* (kosa kata). *Grammatik* (tata bahasa) merupakan salah satu unsur penunjang kebahasaan yang dibutuhkan oleh seseorang untuk menguasai suatu bahasa.

Di dalam *Grammatik* bahasa Jerman terdapat *Kasus*, yaitu *Nominativ*, *Akkusativ*, *Dativ* dan *Genitiv*. Hal ini dikemukakan oleh Hoffmann (2015:24) yaitu:

Im Deutschen unterscheidet man vier Fälle. Im folgenden Satz sind alle vorhanden: Die Frau des Kochs gibt dem Hund ein Ei. Wer oder was? – die Frau – Nominativ (Werfall); Wessen Frau? – des Kochs – Genitiv (Wessfall); Wem? – dem Hund – Dativ (Wemfall); Wen oder was? – ein Ei – Akkusativ (Wenfall).

Dalam contoh kalimat tersebut *Die Frau* berlaku sebagai *Nominativ*, subjek dalam kalimat. *Des Kochs* berlaku sebagai *Genitiv*, untuk menjelaskan informasi lebih detail dari *die Frau*. *Dem Hund* berlaku sebagai *Dativ*, untuk menjelaskan objek tidak langsung. *Ein Ei* berlaku sebagai *Akkusativ*, yang berarti siapa atau apa sebagai objek langsung. Jadi, *Kasus* dapat dipahami sebagai bagian dari kata benda yang menunjukkan peran kata benda tersebut dalam sebuah kalimat.

Salah satu Kasus dalam bahasa Jerman yang perlu dipelajari di sekolah menengah atas ialah *Akkusativobjekt/ Akusatif* untuk objek. Menurut Vielau (2012:46): “*Dem Kasus nach steht das direkte Objekt meistens im Akkusativ*,”. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa dalam kasus, objek langsung biasanya berbentuk *Akkusativ*. Objek langsung dalam bahasa Jerman sebagian besar dalam bentuk *Akkusativ*. Oleh karena itu, siswa SMA perlu mempelajarinya sehingga dapat mengerti penggunaan *Akkusativ*.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melakukan Praktek Kegiatan Mengajar (PKM) di kelas, beberapa media telah digunakan oleh peneliti dalam mengajar yaitu dengan memberikan *Arbeitsblatt*, diberikan penjelasan dan latihan

dari buku dan presentasi *Powerpoint*. Walaupun demikian, siswa masih ada yang mendapatkan nilai tidak bagus dalam latihan *Akkusativ*. Berdasarkan pengalaman tersebut, dirasa perlu kegiatan pembelajaran *Akkusativ* yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, namun juga dapat membuat siswa aktif dalam kelas dengan memanfaatkan media dalam belajar. Dalam pembelajaran bahasa asing, terutama bahasa Jerman, media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan media tersebut dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jerman. Dengan menggunakan media, kegiatan belajar diharapkan menjadi lebih mudah dan lebih bervariasi.

Sesuai dengan pernyataan Barsch dikutip dalam Hieronimus dalam Jurnal *fadaf Band 90 (2014:162)* „*Das Fach Deutsch gehört zu den Kernfächern, in denen Medien eingesetzt, vor allem aber thematisiert und reflektiert werden.*” Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran yang di dalamnya menggunakan media, dibuat bertema dan direfleksikan. Dapat dipahami bahwa pembelajaran bahasa Jerman yang dibuat bertema lebih mudah disampaikan, karena tema sesuai dengan materi yang dipelajari dan dapat diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.

Menurut Holil dikutip dari laman website *kompasiana.com* (februari 2019), sesuai dengan perkembangan zaman, media secara umum menjadi hal penting dalam era revolusi 4.0 khususnya di dalam lingkup pendidikan. Holil

menambahkan mengenai pendidikan dalam era 4.0 yang telah memanfaatkan teknologi:

Pendidikan 4.0 merupakan istilah umum yang digunakan oleh para ahli teori pendidikan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi *cyber* baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran.

Pendidikan di era 4.0 dapat disebut juga dengan pendidikan yang menggunakan media berupa teknologi *cyber* dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu media yang saat ini digunakan di dalam pembelajaran di era 4.0 ialah media digital. Rösler mengungkapkan (2012:52) “*Die digitalen Medien spielen im Fremdsprachenunterricht auf unterschiedlichen Ebenen eine Rolle*”. Media digital berperan dalam pembelajaran bahasa asing dalam berbagai tingkatan. Rösler (2012:50) menambahkan bahwa media memiliki fungsi dalam pembelajaran bahasa asing, diantaranya ialah: sebagai representasi bahasa dan budaya dalam film atau siaran televisi, yang berfungsi sebagai penghubung informasi. Kemudian sebagai alat untuk melatih kemampuan bahasa asing, seperti berlatih berbicara dan mendengar di *Lab* bahasa. Lalu sebagai alat yang memungkinkan pembelajar dapat berkomunikasi dengan pembelajar lainnya maupun penutur asli bahasa asing tersebut. Selain itu, salah satu peran media digital tersebut ialah menyediakan materi belajar.

Salah satu penawaran pembelajaran dengan menggunakan media digital yang saat ini dimanfaatkan ialah *E-learning Platform*, satu di antaranya ialah “Duolingo”. Dikutip dari laman resmi Duolingo.com, Duolingo merupakan media pembelajaran bahasa asing berbasis Internet terbesar di dunia. Media Duolingo

mengubah pembelajaran bahasa menjadi lebih menarik dan efektif, karena pembelajaran bahasa asing yang disajikan di sini memiliki konsep latihan seperti bermain *game*. Dikutip dalam Gabriel dari Jurnal Medienimpulse (2016:4):

Im Vergleich zu anderen Medien liegt der Vorzug von digitalen Spielen sicherlich in der Aktivität bzw. Interaktivität. Das bedeutet, dass auf jede von den SpielerInnen getätigte Eingabe eine Reaktion durch das Spielsystem bzw. auch Feedback erfolgt. Dadurch kann der Lernprozess stärker vorangetrieben werden, da SpielerInnen ermutigt werden, aktiv tätig zu werden.

Dari pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa dibandingkan dengan media lain, keunggulan permainan / *game* digital ada di dalam aktivitas atau interaktivitas. Ini berarti bahwa setiap input dari para pemain diikuti oleh *feedback* melalui sistem permainan tersebut. Hal tersebut dapat memperkuat proses pembelajaran, karena mendukung pemain dalam mengambil tindakan. Selain itu Gabriel (2016:5-6) menambahkan:

Digitale Spiele bieten jedoch zahlreiche Unterstützungsmöglichkeiten – dies kann von Hilfe innerhalb des Systems (z. B. in einem Tutorial, wo neben sprachlichen Anweisungen auch visuelle Hilfestellungen gegeben werden) als auch in der Spielumgebung (z. B. in einem Forum, wo viele Begriffe auch einfach erklärt werden bzw. wo sich auch verschiedene sprachliche Communitys herausgebildet haben).

Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa permainan/*game* digital menawarkan banyak dukungan dalam pembelajaran. Dukungan tersebut dari bantuan sistem seperti tutorial bermain *game* yang di dalamnya terdapat intruksi kebahasaan dan bantuan gambar, serta dari fitur tambahan permainan tersebut, contohnya forum dimana banyak istilah yang dijelaskan didalamnya.

Media pembelajaran bahasa asing Duolingo dapat diakses melalui komputer atau laptop, *Smartphone* maupun *Tablet*. Media ini tidak membutuhkan

buku, *Audio* CD atau CD-ROM dalam pengoperasiannya. Duolingo sebagai media pembelajaran bahasa, dapat digunakan di kelas. Guru dan siswa dapat mengaksesnya melalui <http://schools.duolingo.com>. Dikutip dalam laman resmi Duolingo, media pembelajaran ini menyediakan latihan bertema dari level dasar hingga level mahir. Konsep pembelajaran dengan media ini berupa latihan yang berbentuk *game* seperti mencocokkan kata dengan gambar, menerjemahkan kalimat ke dalam suatu bahasa, menuliskan kalimat yang didengar dalam suatu bahasa, hingga membaca kalimat dalam suatu bahasa. Hasil dari pembelajaran Duolingo berbentuk poin XP yang menandakan penguasaan pelajaran tersebut. Terdapat penjelasan setelah soal dikerjakan, meskipun siswa mengisi jawaban itu benar maupun salah. Jadi, siswa lebih jelas dalam mempelajari materi tersebut.

Sebuah studi oleh Vesselinov & Grego (2012:1) menyatakan: *“The study estimated that a person with no knowledge of Spanish would need between 26 and 49 hours (or 34 hours on average) to cover the material for the first college semester of Spanish.”*. Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa seseorang yang tidak memiliki pengetahuan bahasa Spanyol, membutuhkan antara 26 sampai 49 jam atau rata-rata 34 jam untuk menguasai pelajaran bahasa Spanyol di semester pertama di Universitas. Hal ini dapat disimpulkan bahwa seseorang yang menggunakan media Duolingo selama 34 Jam dalam pelajaran bahasa Spanyol, sama seperti halnya mengikuti pelajaran bahasa Spanyol di Universitas selama satu semester. Penelitian tersebut diasumsikan memiliki dampak yang sama terhadap bahasa asing lainnya seperti bahasa Jerman, bahwa pelajaran bahasa Jerman dengan menggunakan Duolingo sama halnya dengan mengikuti

pembelajaran bahasa di sekolah, sebab Duolingo menyediakan banyak materi *Wortschatz* (kosa kata) dan *Grammtik* (tata bahasa) layaknya seperti di sekolah dari tingkat pemula hingga tingkat mahir.

Dengan media ini, diharapkan pembelajaran *Grammatik Akkusativobjekt* bahasa Jerman lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu kemampuan *Grammatik Akkusativobjekt* yang dilatihkan diasumsikan meningkat. Untuk mengaksesnya hanya dibutuhkan alamat *Email* dan *Password*. Media ini memiliki keuntungan bagi penggunaannya, yakni dapat diakses secara gratis, sesuai dengan mottonya yang dikutip dalam laman Duolingo.com "*Learn a language for free. Forever*".

Dari latar belakang diatas, media yang interaktif seperti Duolingo diasumsikan dapat melatih pembelajaran *Grammatik Akkusativobjekt* bahasa Jerman di kelas. Media yang interaktif diasumsikan dapat mendukung kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan bagi siswa dan guru. Pengoperasian yang sederhana dan dapat dipelajari dengan mudah menjadi alasan media Duolingo digunakan dalam penelitian ini. Media tersebut akan digunakan di dalam model pembelajaran bahasa Jerman.

Tujuan dari penelitian ini ialah menyusun rancangan pembelajaran yang berupa model pembelajaran *Grammatik Akkusativobjekt* bahasa Jerman yang menggunakan media *Duolingo for Schools* untuk siswa SMA. Pembelajaran *Grammatik Akkusativobjekt* dipilih karena sesuai dengan materi kelas XI semester dua di SMA yang bertema *Alltagsleben*, sehingga berhubungan dengan tema

kehidupan sehari-hari yang dapat diterapkan oleh siswa. Dalam penelitian ini diharapkan agar para pengajar dapat menggunakan model pembelajaran tersebut untuk melatih *Grammatik Akkusativobjekt* bahasa Jerman siswa di SMA. Selain itu model pembelajaran dengan penggunaan media Duolingo ini diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar *Grammatik* bahasa Jerman.

B. Fokus dan Subfokus penelitian

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan pada penyusunan model pembelajaran *Grammatik Akkusativobjekt*. Subfokus penelitian ini ialah langkah-langkah atau tahapan-tahapan pembelajaran *Grammatik Akkusativobjekt* dengan menggunakan media *Duolingo for Schools*.

C. Perumusan Masalah

Masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut: Bagaimana langkah-langkah atau tahapan-tahapan pembelajaran *Grammatik Akkusativobjekt* dengan menggunakan media *Duolingo for Schools* untuk siswa SMA kelas XI?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ialah untuk memberikan alternatif model pembelajaran *Grammatik* dalam pelajaran bahasa Jerman, dan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian adalah sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya.