

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi sekaligus sarana untuk berinteraksi di masyarakat. Seperti yang dikemukakan Kridalaksana (Chaer, 2012) “Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri”. Dengan menggunakan bahasa, manusia bisa saling bertukar informasi mengenai berbagai hal dengan berbagai negara di seluruh dunia.

Di era global ini, menguasai bahasa lain selain bahasa ibu itu sangat penting. Seperti yang dimuat dalam *website* Brilio.net bahwa kemampuan berbahasa asing bisa menjadi nilai tambah ketika hendak melamar pekerjaan. Bahkan, kebanyakan perusahaan saat ini menetapkan kemampuan berbahasa asing sebagai *skill* dasar yang diperlukan kandidat pekerja. Karenanya, selain penguasaan bahasa ibu, kemampuan berbahasa asing juga perlu dikuasai. Salah satu bahasa asing yang diminati adalah bahasa Jerman. Hal tersebut diketahui dalam *website* Goethe Institut Indonesia yang menunjukkan bahwa terdapat 9,4 juta peminat bahasa Jerman di Eropa dan 793.531 warga Asia tertarik untuk mempelajari bahasa Jerman.

Dalam proses mempelajari bahasa asing pada prinsipnya sama halnya dengan bagaimana bahasa dipergunakan dalam kegiatan sehari-hari. Buttjes (dalam Farida, 2018) mengatakan bahwa

“Der Sprachunterricht beschränkt sich nicht auf das Lehren und Lernen von sprachlichen Strukturen, sondern er seit jeher und mit unterschiedlicher Intention auch dem Ziel der Vermittlung der Kenntnissen über das Land und die Kultur der Zielsprache verpflichtet ist.”

Dalam kutipan di atas Buttjes memandang bahwa dalam pengajaran bahasa asing tidak hanya terbatas pada struktur bahasa, tetapi juga untuk menanamkan tentang informasi negara dan budaya di suatu negara tersebut. Maka dari itu pembelajaran bahasa dan budaya tidak dapat dipisahkan.

Dalam bahasa Jerman, pengetahuan budaya disebut dengan *Landeskunde* (Hafdarani, 2003). *Landeskunde* adalah bagian penting dalam pelajaran bahasa Jerman. Seperti yang diungkapkan Sölch (dalam Prace, 2007:3) *“Sölch sieht Landeskunde als eine notwendige Komponente des Deutschunterrichts“*. Kalimat tersebut diartikan bahwa Sölch melihat *Landeskunde* sebagai sebuah komponen yang sangat penting dalam mempelajari sebuah bahasa, termasuk Bahasa Jerman.

Widiastuti (2018) menjelaskan bahwa materi *Landeskunde* dalam pembelajaran bahasa perlu disampaikan bersamaan sehingga tidak hanya memperbaiki pola linguistiknya tetapi juga memperbaiki pola *Landeskunde* mereka. Tujuan mentrasfer *Landeskunde* dalam pembelajaran bahasa agar peserta didik lebih memahami dengan baik dan terlibat secara personal, utuh, dan sosial.

Pada tahun 2013 dan 2014 mata kuliah *Landeskunde* dipelajari oleh mahasiswa semester awal yaitu pada semester pertama. Akan tetapi seiring berjalannya waktu, kurikulum pengajaran PSPBJ UNJ semakin berkembang dan mengalami perubahan. Contohnya dengan dihapuskannya mata kuliah

Landeskunde dan terdapat perubahan mata kuliah *Sprache 1* yang diubah menjadi beberapa mata kuliah, yakni *Lesen und Schreiben A1* dan *Hören und Sprechen A1*.

Info awal yang didapat dari 47 responden mahasiswa angkatan 2018 PSPBJ UNJ terkait penggunaan media dalam materi *Landeskunde* yang terintegrasi dalam mata kuliah *Lesen und Schreiben A1* menunjukkan bahwa terdapat 70,2 % mahasiswa mengharapkan adanya media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk memahami *Landeskunde*. Kebutuhan media pembelajaran tersebut sesuai dengan kondisi dunia saat ini, yakni dengan memasuki era revolusi industri 4.0 yang menekankan antara lain *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, dan *robotic*. Selain itu kebutuhan akan media pembelajaran interaktif sesuai dengan karakteristik mahasiswa di era *millenials* yang lebih menyukai pembelajaran secara visual dan multimedia (Suganda, 2018).

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Gagne dan Briggs dalam Arsyad, 2011 : 5). Arsyad berpendapat bahwa semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar juga kemungkinan informasi tersebut dimengeti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Media berbasis komputer (multimedia) memiliki peran sebagai pembantu tambahan dalam belajar, dikarenakan multimedia dapat meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, dan latihan (Arsyad, 2011). Salah satu program perangkat lunak dalam pembuatan media pembelajaran adalah *Adobe Flash*.

Software ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi (Mahrus, 2011).

Dalam mata kuliah *Lesen und Schreiben A1* digunakan buku *Netzwerk A1* yang di dalamnya mencakup bukan hanya materi kebahasaan, namun juga materi mengenai *Landeskunde*. *Netzwerk A1* merupakan buku ajar karangan Stefanie Dengler, Paul Rusch, Helen Schmitz dan Tanja Sieber yang di dalamnya terdapat tujuan pembelajaran yang terstruktur dan memiliki banyak komponen di dalamnya, diantaranya informasi mengenai *Landeskunde* yang disajikan di akhir BAB buku *Netzwerk A1*.

Khusus untuk penelitian ini dipilih mata kuliah *Lesen und Schreiben A1* dikarenakan dalam mata kuliah tersebut membahas berbagai bentuk teks sesuai dengan tema-tema yang bersinggungan dengan kehidupan sehari-hari (RPS Mata Kuliah *Lesen und Schreiben A1*). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hafdarani (2003) bahwa *Landeskunde* berupa hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan suatu negara termasuk di dalamnya aspek-aspek yang mewarnai kehidupan sehari-hari.

Informasi awal yang menunjukkan bahwa terdapat 70,2 % mahasiswa PSPBJ mengharapkan adanya media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk memahami *Landeskunde*. Hanya saja informasi tersebut belum menjelaskan media pembelajaran interaktif seperti apa yang perlu digunakan. Dengan demikian dalam penelitian ini disajikan salah satu alternatif media interaktif sederhana yang dapat digunakan oleh pengajar untuk memberikan informasi tentang *Landeskunde* sesuai dengan materi dalam buku *Netzwerk A1*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana alternatif media pembelajaran interaktif *Landeskunde* pada mata kuliah *Lesen und Schreiben A1*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui media sebagai alternatif untuk mengajarkan materi *Landeskunde* pada mata kuliah *Lesen und Schreiben A1*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan adalah

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk media pembelajaran serta dapat memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran.