

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penguasaan bahasa asing sangat penting dikuasai sebagai bekal untuk melangkah dalam kehidupan globalisasi. Mengingat Indonesia memiliki hubungan diplomatik dengan Jerman dari bidang pendidikan dan ekonomi. Jerman memiliki sistem pendidikan yang berkualitas di kancah internasional. Sehingga tidak sedikit ilmuan Indonesia yang mengenyam pendidikan di Jerman. Selain itu Jerman juga banyak memberikan beasiswa kepada anak bangsa Indonesia untuk mengenyam pendidikan di Jerman melalui lembaga Goethe Institut dan DAAD (*Deutscher Akademischer Austauschdienst*) sebagai suatu lembaga pengurus pertukaran pelajar Indonesia dan Jerman. Kerjasama dalam bidang pendidikan antara Jerman dan Indonesia dapat memberikan dampak yang baik bagi Indonesia. Bahasa Jerman dimasukkan kedalam kurikulum pendidikan untuk tingkat SMA yang diharapkan dapat menambah penguasaan bahasa asing peserta didik dan menambah wawasan kebudayaan internasional.

Pembelajaran bahasa Jerman memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai, yaitu membaca (*Leseverstehen*), menulis (*Schreibfertigkeit*), mendengar (*Hörverstehen*), dan berbicara (*Sprechfertigkeit*). Kompetensi pembelajaran bahasa yang paling utama harus membiasakan pengucapan dan mengkaji ulang pembelajaran. Mendengar pengucapan dapat membantu memperlancar pembelajaran, terutama pembelajaran bahasa asing.

Keempat keterampilan berbahasa tersebut pada dasarnya bukanlah kegiatan yang mudah dilakukan apalagi untuk taraf pembelajaran bahasa tingkat dasar di

SMA. Pada umumnya siswa baru pertama kalinya mempelajari bahasa Jerman di SMA. Berbeda dengan pembelajaran bahasa Inggris yang sudah dipelajari sejak SD. Pembelajaran keempat keterampilan tersebut saling berkaitan antar aspek yang satu dengan aspek lainnya. Akan tetapi pengajaran keempat keterampilan berbahasa tersebut masih sulit terlaksana dengan baik karena beberapa faktor penyebab yang pada umumnya yaitu karena kurangnya variasi guru dalam mengajar sehingga minat siswa untuk belajarpun menjadi rendah. Apalagi untuk kegiatan menceritakan kembali cerita yang didengar di kelas biasanya hanya bersumber dari buku paket saja, jelas bahwa hal tersebut tidak menarik dan siswapun akan merasa kesulitan dalam mengingat ketika ia harus mengingat kembali cerita yang didengarnya. Masalah kompleks seperti ini akan menjadi besar apabila tidak ada upaya perbaikan dalam proses pembelajarannya.

Penggunaan media diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Kemenarikan dari suatu media mampu menjadi daya tarik dari media itu sendiri. Pemanfaatan media dalam belajar dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa. Media dalam pembelajaran bisa membantu siswa memahami materi lebih cepat dan lebih baik, sehingga pengetahuan yang diperoleh akan bertahan lama.

Hal tersebut senada dengan hasil penelitian dari Woo (2014:303) menyatakan bahwa *“basedon the research results, when designing digital game based learning (a media), designers should increase motivation and germane cognitive load to enhance learning effectiveness”*. Pernyataan tersebut memberikan pesan akan pentingnya merancang suatu bentuk media yang dapat meningkatkan motivasi dan aspek kognitif siswa dalam belajar. Media

pembelajaran selalu mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Ini menjadi tantangan bagi guru untuk selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran. Seorang guru diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang bisa memberikan pengaruh positif kepada siswa.

Kemajuan teknologi dan informasi memungkinkan guru memilih berbagai media yang mendukung penyampaian materi. Hal tersebut senada dengan yang disampaikan oleh Li and Shieh (2016:161) *“The development of global education in past years presents plural, innovative, and open new atmosphere, mainly because of changeable technologies and rapid boom of knowledge”*.

Sehubungan dengan hal tersebut, guru dituntut untuk menguasai teknologi guna memberikan kemudahan kepada siswa dalam belajar. Guru bisa menggunakan jenis media pembelajaran interaktif yang mampu memberikan kejelasan terhadap suatu materi yang dipelajari. Media interaktif yang di dalamnya memiliki video dan audio menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Sehingga nantinya akan dimasukkan beberapa video bahasa Jerman yang sesuai dengan materi. Banyak kelebihan pemanfaatan video dalam pembelajaran, salah satunya seperti yang disampaikan oleh Bavarharji, Alavi, dan Letchumanan (2014:1) bahwa *“The results showed that the effects of viewing captioned instructional videos are greater on vocabulary acquisition and language proficiency development than on content comprehension”*.

Beberapa penelitian sudah membuktikan bahwa perlunya penggunaan media dalam pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa. Penggunaan media juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran

Beberapa sekolah SMA di Medan menggunakan pembelajaran bahasa Jerman sebagai pembelajaran bahasa asing di sekolah. Peneliti melakukan analisis kebutuhan di sebuah sekolah diantaranya di SMA Al-Hikmah yang memiliki pembelajaran bahasa Jerman.

Guru bahasa Jerman yang saya temui sudah berusaha semaksimal mungkin dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar buku paket Jung I, proyektor, laptop, speaker dan penggunaan media *powerpoint*. Namun masih ada ditemukannya kendala dalam pembelajaran. Siswa masih sulit memahami bahasa Jerman. Hal ini dikarenakan siswa hanya dapat mempelajari bahasa Jerman di kelas, selebihnya mereka tidak melakukan pengulangan di rumah karena tidak adanya media untuk dapat dipelajari ketika mereka berada di rumah, dengan alasan bahwa mereka kurang tertarik dan sulit memahami materi yang ditulis di buku mereka. Rendahnya minat belajar ini tentu berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman tersebut. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa kelas X SMA Al-Hikmah Marelan selama dua tahun terakhir ini. Pada tahun ajaran 2016/2017 diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 60,25 dengan KKM lebih kecil dari 75. Pada tahun ajaran 2017/2018 diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 60,75.

Dari data di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar bahasa Jerman masih rendah. Karena pada hasil pengamatan peneliti terhadap mata pelajaran bahasa Jerman ditemukan penggunaan media konkret masih minim digunakan untuk menerangkan materi. Guru kebanyakan mengandalkan buku cetak dan papan tulis.

Guru masih sulit menemukan media yang sesuai dengan tema pembahasan yang harus dicapai berdasarkan silabus. Sehingga siswa dan guru membutuhkan media

pengajaran yang bisa memudahkan penyampaian materi bahasa Jerman agar media tersebut bisa dijadikan salah satu sumber belajar untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Ada kesulitan dalam mengembangkan keempat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca (*leseverstehen*), keterampilan mendengar (*hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Rangsangan bahan ajar yang menarik dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran sangat dibutuhkan. Meskipun pada kenyataannya saat ini tidak sedikit para pendidik yang kurang memanfaatkan pengembangan produk berupa media ataupun bahan ajar yang dapat merangsang kenaikan hasil belajar siswa sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran. Kebanyakan saat ini pedoman dalam pengajaran ataupun evaluasi hanya berpegangan pada buku paket dari sekolah. Tentu hal itu akan menjadi kendala tersendiri dalam upaya perbaikan kualitas generasi anak bangsa.

Guru belum pernah menggunakan media interaktif bahasa Jerman, karena tidak adanya ketersediaan media interaktif tersebut dalam internet. Peneliti juga melakukan pencarian media interaktif melalui internet. Namun yang ditemukan hanya rekaman video penggunaan media interaktif bahasa Jerman. Hal itu menjadi pemicu bagi peneliti untuk mengembangkan media interaktif bahasa Jerman.

Rancangan media pembelajaran interaktif yang akan dibuat nantinya memiliki *background* yang menarik yang diikuti dengan gambar bergerak yang *full colour* yang akan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk menggunakan media tersebut. Selain itu, untuk menambah penguatan materi akan dimasukkan *sound* (rekaman percakapan bahasa Jerman sesuai dengan tema

pengajaran) dan video yang dapat melatih keterampilan mendengar dan membaca siswa.

Masih kurang penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jerman juga ditemukan dalam sebuah penelitian oleh Sambani, Surgawi, dan Octaviani (2016:1) bahwa pembelajaran bahasa Jerman masih kurang mendapat perhatian karena peserta didik kurang tertarik dan pembelajaran bahasa Jerman dirasa menyulitkan.

Selain menemukan kendala-kendala yang ada pada pembelajaran bahasa Jerman di sekolah tersebut, ditemukan juga potensi-potensi sebagai hal positif untuk memecahkan masalah pembelajaran, yaitu siswa gemar menggunakan *smartphone* seperti *handphone*. Adanya sarana teknologi yang cukup memadai di sekolah tersebut. Seperti tersediannya laptop, proyektor, dan speaker. Melalui potensi ini, maka timbulah ide untuk mengembangkan sebuah media suplemen pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bahasa Jerman. Pemilihan media pembelajaran ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan dan karakteristik siswa kelas X di SMA Al-Hikmah Marelan.

Sedangkan berdasarkan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jerman, dijelaskan bahwa siswa membutuhkan stimulus berupa konsep maupun pengalaman baru seperti penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan perspektif behavioral sebagai faktor pendukung utama pembelajaran yang efektif

dan efisien diharapkan memberikan kemudahan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jerman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Siswa kelas X mengalami kesulitan dalam meningkatkan keterampilan bahasa Jerman yang meliputi keterampilan berbicara (*sprechfertigkeit*), menyimak (*hörverstehen*), menulis (*schreibfertigkeit*), dan membaca (*leseverstehen*).
2. Guru kurang memberikan stimulus berupa konsep dan pengalaman baru yang merangsang siswa merespon materi yang disampaikan
3. Kurangnya penggunaan metode yang sesuai saat proses belajar dan pembelajaran berlangsung.
4. Media yang digunakan dalam proses belajar dan pembelajaran belum bisa memenuhi kebutuhan siswa dengan memberikan media pembelajaran yang menarik.
5. Siswa tidak dapat mengulang pembelajaran karena tidak adanya media pendukung yang dapat membantu mereka mengulang pelajaran di luar jam sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah yang muncul, maka dapat ditarik identifikasi masalah di atas agar penelitian ini lebih mendalam dan terfokus. Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini untuk melihat keefektifan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan perspektif behavioral untuk

meningkatkan keterampilan bahasa Jerman di SMA. Ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Materi pelajaran yang dikembangkan adalah pengenalan (*Sich vorstellen*), (2) Peningkatan kemampuan kebahasaan terletak pada seluruh keterampilan bahasa yaitu keahlian membaca (*Leseverstehen*), menulis (*Schreibfertigkeit*), menyimak (*Hörverstehen*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), (3) Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk media pembelajaran interaktif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran interaktif berdasarkan perspektif behaviorial layak digunakan oleh siswa kelas X SMA?
2. Apakah media pembelajaran interaktif berdasarkan perspektif behaviorial lebih tinggi efektifitasnya darimedia *powerpoint* dalam pembelajaran bahasa Jerman pada siswa kelas X SMA?

E. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktifberdasarkan perspektif behaviorial yang layak digunakan oleh siswa kelas X SMA.
2. Menilai keefektifan media pembelajaran interaktif berdasarkan perspektif behaviorial yang dikembangkan pada siswa kelas X SMA.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Jerman, diantaranya: (1) Menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan berkualitas, (2) Membantu guru agar proses pembelajaran lebih efisien, (3) Mengetahui efektifitas media pembelajaran bahasa Jerman. (3) Sebagai terobosan baru yang mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun, kapanpun tanpa harus menunggu jam pelajaran berlangsung, (3) Bagi peneliti sebagai bahan rujukan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran dengan terobosan-terobosan yang baru untuk memecahkan masalah sesuai bidang tuntutan ilmu yang diemban yakni ranah kawasan pembelajaran.

Secara peraktis penelitian ini diharapkan digunakan pada: (1) Siswa dalam proses pembelajaran dapat dengan mudah memahami isi materi khususnya yang berkaitan dengan keterampilan bahasa Jerman, (2) Menambah minat siswa untuk dapat melatih kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan mendengar secara mandiri kapanpun dan di mana pun.