

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan pendidikan yang semakin pesat menuntut adanya perubahan pada tujuan pendidikan yang akan dicapai. Pendidik juga dituntut menyikapi tantangan yang ada. Pada saat ini terdapat kecenderungan bahwa guru menggunakan strategi pembelajaran yang tidak memobilisasi siswa dalam upaya menumbuhkan-kembangkan kreativitas dan keaktifan siswa.

Masalah pendidikan yang menjadi perhatian adalah sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan bagaimana penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan pembelajaran yang mereka terima lebih menonjolkan tingkat hapalan materi daripada prakteknya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Muslich, 2007:5), bahwa pembelajaran di Indonesia pada umumnya hanya menonjolkan hafalan dan tidak disertai pemahaman mendalam yang bisa diterapkan ketika berhadapan dengan situasi nyata.

Pengetahuan yang didapat hanya bersifat hapalan yang akan menyebabkan anak mudah lupa, sehingga gagal dalam membekali anak untuk memecahkan masalah dalam waktu yang lama serta mengakibatkan munculnya kebosanan dan kejenuhan dari siswa untuk dapat belajar dengan lebih baik lagi. Kondisi ini akan membuat siswa semakin berkurang memahami dan mengerti akan pembelajaran itu sendiri, terutama dalam pembelajaran bahasa.

Bahasa memiliki peranan penting dalam berkomunikasi. Hal ini menjadikan bahasa sebagai alat pemersatu bangsa. Dalam era globalisasi peran bahasa sangat penting dalam memperoleh berbagai informasi dalam lingkup dunia. Disamping bahasa Inggris saat ini yang masih termasuk bahasa internasional, terdapat bahasa Jerman termasuk salah satu bahasa asing yang paling populer di dunia.

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa yang memiliki penutur yang cukup banyak digunakan di kawasan Eropa. Berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat disana. Dengan mengajarkan bahasa Jerman di SMA maka menyiapkan generasi muda Indonesia untuk dapat bertukar informasi dengan dunia internasional demi kemajuan bangsa. Karena bahasa Jerman banyak digunakan sebagai bahasa pengantar pada berbagai ilmu seperti, ilmu farmasi, kedokteran, teknologi, dan sebagainya.

Dalam pembelajaran bahasa jerman terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu mendengarkan (*hören*), menulis (*schreiben*), membaca (*lesen*) dan berbicara (*sprechen*). Keterampilan berbicara termasuk salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai anak atau siswa dalam pembelajaran keterampilan berbahasa. Tarigan (2001:15) mengatakan bahwa berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neorologis, semantis dan linguistik yang sangat intensif. Nurbiana (2008:36) Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka seyogyanyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Tujuan berbicara adalah untuk memberitahukan, melaporkan, menghibur, membujuk, dan meyakinkan seseorang. Jadi, untuk dapat mengasah keterampilan bicara anak pada

saat pembelajaran, seorang guru harus melatih siswa melalui tugas-tugas yang berhubungan dengan menceritakan suatu cerita, memberitahukan atau melaporkan suatu kejadian, bertanya dan menjawab serta hal-hal lainnya agar siswa dapat menyampaikan apa yang ada dipikirkannya dan sejauh mana ia dapat memahami materi tersebut.

Untuk mendukung kegiatan pembelajaran, guru membutuhkan media pembelajaran. Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Arsyad (2001:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Asyhar (2012:8) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Ada beberapa SMA di Tanjungbalai atau bahkan di Sumatera Utara menggunakan pembelajaran Bahasa Jerman sebagai pembelajaran Bahasa Asing di sekolah sebagai mata pelajaran muatan lokal. Dari beberapa sekolah yang memiliki pembelajaran Bahasa Jerman, peneliti melakukan analisis kebutuhan di SMA Negeri 1 Tanjungbalai.

Pada proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Tanjungbalai, Guru bahasa Jermannya sudah berusaha semaksimal mungkin dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar buku paket *Deutsch lernen 2* tanpa adanya penambahan media untuk mendukung keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, ditemukannya kendala dalam

pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan menyampaikan informasi secara lisan dalam berbicara bahasa Jerman. Sedangkan kemampuan berbicara menurut Djiwandono (2008:118) berarti mengungkapkan pikiran secara lisan. Dengan mengutarakan apa yang dipikirkan seseorang dapat membuat orang lain yang diajak bicara mengerti apa yang ada dalam pikirannya. Selain itu, pada keterampilan berbicara siswa jarang mengaplikasikannya. Dikarenakan tidak ada media yang dapat membantu mereka dalam mengasah keterampilan berbicara. Selain itu, mereka juga kurang tertarik dan sulit memahami materi yang ada.

Berikut ini adalah data hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Jerman seperti pada Tabel 1.1:

Tabel 1.1. Nilai rata-rata ujian semester untuk Mata Pelajaran Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Tanjungbalai kelas XI IPA 1

No	Tahun	Rata-Rata	KKM
1	2016//2017	60,75	75
2	2017/2018	62,25	75

Sumber: Dokumen SMA Negeri 1 Tanjungbalai

Tabel 1.2. Nilai rata-rata ujian semester untuk Mata Pelajaran Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Tanjungbalai kelas XI IPS 1

No	Tahun	Rata-Rata	KKM
1	2016/2017	63,75	75
2	2017/2018	68,59	75

Sumber: Dokumen SMA Negeri 1 Tanjungbalai

Berdasarkan data yang diambil terhadap 80 orang siswa kelas IX IPA dan XI IPS di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar bahasa Jerman siswa masih rendah. Karena pada hasil pengamatan peneliti terhadap mata pelajaran bahasa Jerman ditemukan penggunaan media pembelajaran masih minim digunakan untuk menerangkan materi pada mata pelajaran bahasa Jerman ini karena kebanyakan

mengandalkan buku cetak dan papan tulis. Selain itu, guru masih sulit menemukan media yang sesuai dengan tema pembahasan yang harus dicapai berdasarkan silabus. Sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap penguasaan bahasa tidak tercapai.

Selain itu, terdapat beberapa permasalahan selama proses pembelajaran bahasa Jerman dikelas. Salah satunya adalah kesulitan berbicara yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Masih ada beberapa siswa yang tidak antusias ketika pembelajaran keterampilan berbicara.

Ketika guru meminta siswa untuk berbicara dalam bahasa Jerman, siswa masih kurang antusias dan cenderung mengeluh, seperti malas dan tidak mau untuk mengeluarkan suara. Pada kenyataannya, tidak mudah bagi siswa dalam berbicara untuk menguasai bahasa Jerman. Mereka belum mampu memproduksi kalimat bahasa Jerman sederhana sendiri secara lisan dengan tepat. Peserta didik ragu berpendapat, takut salah, malu, kurang percaya diri dalam berbicara bahasa Jerman. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa perlu adanya media pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut.

Miarso (2011:41) menyatakan bahwa tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, karena masing-masing jenis media memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu pemanfaatan kombinasi dua media atau lebih akan mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Lebih lanjut diungkapkan bahwa media harus mempertimbangkan kecocokan media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan dan bentuk kegiatan belajar yang dilaksanakan.

Berdasarkan kekurangan yang melekat pada media pembelajaran disekolah, maka sudah saatnya media pembelajaran ditingkatkan kualitasnya atau bahkan dikembangkan menjadi lebih inovatif, diantaranya adalah media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan *Game*. Zaman sekarang adalah zaman dimana anak lebih senang bermain game. Dengan adanya *Game*, pembelajaran akan terasa menyenangkan. Sebuah pembelajaran akan menarik perhatian siswa jika ada kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang akan disajikan, serta adanya keterlibatan siswa dengan menggunakan media tersebut. Sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran akan menciptakan daya tarik siswa belajar dan hasil belajarnya pun meningkat.

Menurut Sudjana (2010:22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Hamalik (2014: 159) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diartikan bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Sekarang ini literasi tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Untuk membangun kecerdasan majemuk siswa perlu dilakukan aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan literasi. English (2016:17) menyatakan bahwa berbagai kegiatan yang mungkin dilakukan sebagai strategi untuk memperbaiki proses belajar literasi. Kegiatan-kegiatan tersebut diatur menurut kecerdasan-kecerdasan yang diidentifikasi oleh kecerdasan majemuk dari ahli psikologi Howard Gardner. Adapun isi dari teori kecerdasan majemuk tersebut menunjukkan bahwa individu mana pun yang diajar dengan cara yang melibatkan kecerdasannya sendiri yang

dominan akan bisa mempelajari, memahami, dan menerapkan pengetahuan secara lebih efektif. Maksud dari aktivitas literasi ini untuk membantu para pendidik menemukan dan memanfaatkan berbagai kekuatan terbesar dan gaya belajar paling menyenangkan di dalam diri para siswa mereka, sambil meningkatkan keterampilan mereka dalam membaca berpikir, menulis, berbicara, dan mendengar (keterampilan literasi).

Salah satu ragam kecerdasan yang sudah diidentifikasi oleh Gardner adalah Kecerdasan Visual/Spasial. Kecerdasan ini ditujukan agar siswa menganalisis dan menciptakan kesan-kesan sambil merangsang keterampilan untuk berpikir, berbicara dan menulis. Salah satu contoh aktifitas literasi yang dituliskan oleh English (2016:101) adalah mengembangkan dan meningkatkan pengertian visual/spasial lewat proses bermain dan kemudian merancang suatu jenis permainan papan.

Salah satu permainan papan yang dapat digunakan adalah *Ludo Word Game*. Papan ludo dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan. Karena pada permainan ini adanya interaksi langsung antar siswa dan tingkat emosional siswa akan muncul yang diakibatkan jika dua pion dalam satu kotak yang sama, maka pion awal yang ada dikotak tersebut harus keluar dan kembali ke kotak utama atau kotak awal. Ludo yang akan digunakan dimodifikasi dengan gambar dan kata serta peraturan permainan yang berbeda. Disetiap kotak yang akan dilalui pion berisi kata-kata yang akan disusun menjadi sebuah kalimat.

Pemain akan melakukan tanya jawab kepada pemain lain. Diharapkan dengan adanya media ini muncullah interaksi, kerjasama serta bertambahnya

pemahaman siswa tentang materi yang sudah dipelajari. *Ludo Word Game* merupakan permainan balapan yang para pemainnya duduk di sekitar papan dan memainkannya pion dari posisi awal ke posisi *finishing*. Pemain mempunyai kesempatan untuk melempar dadu dan menjalankannya pion menurut jumlah yang telah dilemparkan.

Agar hasil belajar lebih maksimal *Ludo Word Game* yang digunakan berbasis literasi. Literasi yang dimaksud mencakup mengidentifikasi, mengerti, menerjemahkan, membuat, mengkomunikasikan dan mengolah isi dari bahan-bahan cetak dan tulisan. Jadi, Papan permainan Ludo yang digunakan sebagai media pembelajaran ini telah dimodifikasi sedemikian rupa, sehingga setiap kotaknya akan tertulis dengan kata-kata dan gambar yang disajikan secara menarik. Dan siswa akan menebak bahasa jerman dari gambar tersebut, serta membuat pertanyaan melalui gambar dan kata tersebut. Kemudian Jawaban yang akan diberikan berhubungan dengan teks bacaan yang telah diberikan sebelumnya guru. Sehingga pada saat menjawab siswa akan terjadi aktivitas literasi, yaitu siswa akan mengidentifikasi, mengerti, menerjemahkan, membuat, mengkomunikasikan dan mengolah isi dari teks bacaan yang telah dibacanya.

Peserta didik merasa senang ketika bisa menjawab dengan benar dan melanjutkan giliran. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk mencoba terus sampai jawaban mereka benar. Perlahan peserta didik mulai percaya diri berbicara bahasa Jerman karena mereka tidak sadar jika sebenarnya mereka sedang belajar tidak hanya bermain. Media ini juga dapat membuat peserta didik berpikir kreatif, sehingga mereka dapat mengembangkan apa yang ingin diutarakan dengan menggunakan bahasa Jerman. Selain itu, media ini menjadi solusi mengatasi

peserta didik yang ragu berpendapat, takut salah, malu, kurang percaya diri dalam berbicara dengan bahasa Jerman karena mereka lebih rileks dan setiap peserta didik pasti mendapat giliran berbicara. Dengan demikian peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi keterampilan berbicara secara individual.

Permainan ini akan disesuaikan dengan materi pembelajaran bahasa Jerman siswa berdasarkan silabus kelas XI SMA. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran berbasis literasi melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini. Selain itu, permainan ini juga menumbuhkan sikap meningkatkan pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan game edukasi *Ludo Word Game* (LWG) berbasis Literasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut: (1) pembelajaran bahasa jerman selama ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan tugas, (2) pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa jerman belum sesuai dengan materi. (3) sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan materi pembelajaran bahasa jerman. (4) kurangnya variasi media yang digunakan. (5) tidak ada desain pengembangan media yang efektif, misalnya pembelajaran dengan menggunakan media *Ludo Word Game* berbasis literasi. (6) Hasil belajar siswa rendah.

C. Pembatasan Masalah

Dari penguraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan tersebut, hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis *game* untuk mengatasi masalah-masalah yang teridentifikasi itu. mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, baik dari segi tenaga, waktu, dan biaya maka pengembangan media pembelajaran berbasis *game* ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti yaitu: (1) materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi kompetensi dasar pada pembelajaran Bahasa Jerman dengan materi *Essen und Trinken* (Makanan dan Minuman) pada kelas XI SMA semester genap. (2) Peningkatan kemampuan kebahasaan terletak pada keterampilan berbicara (*Sprechen*). (3) media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran *Ludo Word Game* berbasis literasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran *Ludo Word Game* berbasis literasi yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Jerman layak digunakan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai?
2. Apakah media pembelajaran *Ludo Word Game* berbasis literasi pada mata pelajaran Bahasa Jerman efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi *Ludo Word Game* berbasis literasi yang layak digunakan, mudah dipelajari siswa dan dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran secara individual.
2. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *game* edukasi *Ludo Word Game* berbasis literasi yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Jerman dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat pengembangan secara teoritis adalah: (1) untuk membangkitkan motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, menarik, dan menyenangkan, (2) diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lain.
2. Secara praktis manfaat pengembangan ini adalah: (1) dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Jerman dengan pembelajaran berbasis *game*, menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar, (2) sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana saja

dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran gur secara fisik, (3) sebagai bahan masukan bagi guru Bahasa Jerman untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.



THE
Character Building
UNIVERSITY