

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan, di mana pendidikan dapat menyongsong kehidupan yang cerah di masa depan, baik bagi diri sendiri, sosial, lingkungan, agama dan bangsa. Pendidikan merupakan kebutuhan primer bagi setiap manusia agar semakin unggul dan produktif. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada aspek intelektual semata, tetapi juga kebudayaan yang ada di Indonesia.

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Secara khusus, pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan yang berlangsung di dalam dan luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat berperan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang (Mudyaharjo, 2008).

Menurut Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989 tentang Pendidikan Nasional pasal 1: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Senada

dengan pernyataan tersebut, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2002). menjelaskan bahwa : "Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik".

Pengertian pendidikan menurut Notoatmodjo (2003), "segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan".

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat dalam perkembangan dunia pendidikan Indonesia. Dengan adanya perkembangan teknologi tentu membawa dampak yang beragam, ada yang bersifat positif dan ada yang bersifat negatif. Dampak positifnya tentu proses komunikasi, penyampaian informasi serta ilmu pengetahuan dapat berlangsung lebih cepat sehingga melancarkan segala urusan dari yang bersifat pribadi sampai yang bersifat sosial. Namun dampak negatifnya juga banyak salah satunya adalah derasnya arus kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia sehingga mengikis nilai-nilai budaya tradisional yang dimiliki Indonesia ataupun budaya lokal.

Hasbullah (2008) menyatakan "pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan". Ini berarti bahwa di dalam masyarakat ada suatu kebudayaan yang melekat dan saling berpengaruh terhadap kehidupan manusia.

Hal ini juga dinyatakan pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Ketentuan Umum pasal 1

ayat 16 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan berbasis masyarakat adalah penyelenggaraan pendidikan berdasarkan kekhasan agama, sosial, budaya, aspirasi, dan potensi masyarakat sebagai perwujudan pendidikan dari, oleh, dan untuk masyarakat”. Ini berarti bahwa di dalam masyarakat ada suatu kebudayaan yang melekat dan saling berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Oleh karena itu tugas pendidikan adalah untuk mempertahankan kebudayaan Indonesia maupun budaya lokal. (Efendi : 2016) Globalisasi dapat memacu pertukaran arus manusia, barang, dan informasi tanpa batas. Hal itu dapat menimbulkan dampak terhadap terhadap penyebaran pengaruh budaya dan nilai-nilai ideologi suatu bangsa sulit dikendalikan.

Syaodih (2003) berpendapat “Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan”. Dengan demikian diharapkan pendidik dapat mendesain proses pembelajaran berdasarkan kebudayaan lokal.

Proses pendidikan sendiri harus tetap mengutamakan pengembangan aspek intelektual dengan buku teks pegangan pendidik menjadi sumber belajar utama. Pembelajaran untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya menekankan pembelajaran bermakna. Fink (2003) mengemukakan bahwa apa yang dipelajari mempunyai potensi tinggi untuk dimanfaatkan dalam kehidupannya, baik kehidupan pribadi maupun partisipasi dalam kehidupan bermasyarakat itulah yang disebut pembelajaran bermakna. Oleh karena itu, tugas pendidik dalam

mempertahankan nilai-nilai budaya yang masuk ke Indonesia adalah mengenalkan kebudayaan atau tradisi yang dimiliki Indonesia dalam proses pembelajaran.

Pengertian Pembelajaran menurut Suyitno (2004) “adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa”. Pada dasarnya proses pembelajaran yang baik memerlukan proses interaksi oleh semua komponen yang terlibat dalam pembelajaran di kelas, baik antara guru dengan siswa, hingga antar sesama siswa itu sendiri. Menurut Djamarah (2010) komponen-komponen pembelajaran meliputi :

- a. Tujuan, merupakan cita-cita yang ingin dicapai dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Tujuan dalam proses belajar mengajar merupakan komponen pertama yang harus ditetapkan karena berfungsi sebagai indikator keberhasilan pengajaran.
- b. Bahan pelajaran, merupakan substansi yang disampaikan dalam proses belajar mengajar. Bahan pelajaran merupakan unsur inti yang ada dalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan pelajaran itu yang akan dikuasai oleh siswa.
- c. Kegiatan belajar mengajar, merupakan segala sesuatu yang diprogramkan dan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.
- d. Metode, yaitu cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Dalam kegiatan pembelajaran guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi disesuaikan dengan materi pelajaran.

- e. Alat, merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi dari alat tersebut antara lain meningkatkan kemampuan persepsi, pengertian, transfer, penguatan (reinforcement), dan ingatan.
- f. Sumber belajar, yaitu segala sesuatu yang digunakan sebagai tempat belajar siswa.
- g. Evaluasi merupakan tindakan atau proses untuk menilai sesuatu. Evaluasi merupakan kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya dan sedalam-dalamnya, yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa guna mengetahui sebab-akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar.

Pembelajaran bahasa merupakan suatu proses belajar yang mengharuskan guru untuk mendesain pembelajaran yang interaktif. Bahasa sebagai salah satu sarana dalam berkomunikasi memegang peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Begitu pentingnya peran bahasa sehingga Nasution (2006) menyatakan “bahasa merupakan pendukung yang mutlak terhadap keseluruhan perkembangan ilmu pengetahuan manusia, karena tidak ada satu ilmu pengetahuan pun dapat disampaikan secara efisien, tanpa lewat medium bahasa”.

Dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan bahasa, penggunaan bahasa dikemas dalam empat aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut menjadi landasan pembelajaran sejak Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi.

Setiap pembelajaran diberdayakan kompetensinya untuk menguasai keempat aspek tersebut.

Keterampilan berbahasa merupakan aspek kemampuan berbahasa yang menjadi sasaran tumpuan pembelajaran bahasa. Oleh sebab itu, dalam dunia pendidikan para guru bahasa terus berupaya meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran bahasa melalui pencapaian kompetensi berbahasa, yakni menyimak, membaca, berbicara dan menulis.

Kemampuan menyimak adalah salah satu unsur penting dalam keterampilan berbahasa. Tarigan (1985) menyatakan bahwa “menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi, untuk memperoleh informasi, menanggapi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan”. Kemampuan menyimak itu adalah kemampuan, kesanggupan, kecakapan, siswa menerima dan memahami yang diucapkan atau dibaca orang lain. Urias (1987) juga memperjelas bahwa kemampuan menyimak merupakan proses belajar mengajar dan pembentukan kebiasaan yang terus-menerus.

Aspek keterampilan berbahasa yang kedua adalah membaca, menurut Tarigan (1985) ” membaca adalah suatu proses memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahasa tertulis. Membaca bukan hanya sekedar memahami lambang-lambang bahasa tulis saja, melainkan berusaha memahami, menerima, menolak, membandingkan meyakini pendapat pengarang”.

Berbicara bukan hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar atau penyimak. Keterampilan berbicara juga dituntut dalam berkomunikasi. Tarigan (1985) mengatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Dipandang dari segi bahasa, menyimak dan berbicara dikategorikan sebagai keterampilan berbahasa lisan. Dari segi komunikasi, menyimak dan berbicara diklarifikasikan sebagai komunikasi lisan. Melalui berbicara orang menyampaikan informasi melalui ujaran kepada orang lain. Melalui menyimak orang menerima informasi dari orang lain. Kegiatan berbicara selalu diikuti kegiatan menyimak atau kegiatan menyimak pasti ada di dalam kegiatan berbicara.

Aspek keterampilan berbahasa yang keempat adalah menulis, menurut Tarigan (1986), menulis adalah kegiatan menuangkan idea tau gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai penyampai. Menulis pada dasarnya merupakan proses perkembangan, proses itu menuntut sebuah pengalaman, waktu, kesempatan, latihan, keterampilan-keterampilan khusus, dan pembelajaran yang diberikan dengan tepat dan sistematis.

Pembelajaran Bahasa Jerman adalah salah satu mata pelajaran pilihan untuk bahasa asing pada Sekolah Menengah Atas (SMA). Proses pembelajaran bahasa Jerman untuk SMA dalam Kurikulum 2013 meliputi empat macam keterampilan dalam berbahasa jerman,yaitu sebagai berikut: *Hörverstehen*

“keterampilan menyimak”, *Sprechfertigkeit* “keterampilan berbicara”, *Leseverstehen* “keterampilan membaca”, dan *Schreibfertigkeit* “keterampilan menulis”. Di samping keempat keterampilan tersebut, aspek kebahasaan seperti struktur gramatik dan kosakata diajarkan secara terpadu dalam penyampaian empat keterampilan yang diajarkan. Hal tersebut bertujuan untuk mendukung kemampuan berbahasa Jerman secara Komprehensif. Dalam aspek ini kosakata menjadi akar untuk meningkatkan segala aspek bahasa, sebab pada pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jerman, peserta didik yang mempunyai banyak pembendaharan kata diharapkan berhasil mengaplikasikan dalam aspek bahasa.

Tujuan dari pembelajaran bahasa asing untuk peserta didik adalah agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan bahasa yang dipelajarinya dan mampu bersaing di dunia internasional dengan berbagai latar belakang bahasa yang beragam. Selain bahasa Inggris di SMA, SMK dan MA, peserta didik juga diberi keterampilan berbahasa asing yang lain, salah satunya adalah bahasa Jerman.

Dalam standar kompetensi yang tercantum dalam silabus mata pelajaran bahasa Jerman, keterampilan berbicara menuntut agar peserta didik dapat mengungkapkan informasi yang sesuai dengan tema.

Dari hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Langsa, ternyata kemampuan bahasa Jerman peserta didik masih sangat minim. Peserta didik masih merasa sangat kesulitan ketika guru mata pelajaran meminta mereka untuk mempraktikkan dialog sederhana atau memaparkan sebuah tema di depan kelas. Kebanyakan peserta didik tidak menguasai kosakata bahasa Jerman. Selain itu

rasa tidak percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Jerman dan keterbatasan ide dan kosakata peserta didik saat berbicara bahasa Jerman pun menjadi faktor yang membuat kemampuan bahasa Jerman menjadi tidak maksimal. Kurangnya waktu untuk melatih keterampilan berbicara dan minimnya kosakata bahasa Jerman yang dikuasai peserta didik membuat guru mata pelajaran ini jarang melaksanakan keterampilan lainnya di kelas. Guru hanya melakukan percakapan sederhana dengan peserta didik, yaitu berupa dialog kecil antara guru dan peserta didik.

Berdasarkan hasil dari wawancara, beberapa murid menyatakan bahwa mereka kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa asing karena merupakan mata pelajaran tambahan selain itu mereka merasa bosan dengan pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak menarik. Selain itu berdasarkan data yang di dapat dari guru mata pelajaran bahasa jerman ketuntasan belajar siswa kelas X SMAN 1 Langsa berdasarkan nilai KKM menunjukkan belum memuaskan, seperti terlihat pada Tabel 1.1 berikut ini:

No	Tahun Ajaran	Nilai Rata – Rata			
		Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	KKM
1	2013/2014	80	60	70	75
2	2014/2015	80	65	70	75
3	2015/2016	85	65	75	75
4	2016/2017	80	60	70	75

Sumber : Guru Mata Pelajaran B. Jerman SMAN 1 Langsa

Pada tabel 1.1 masih terdapat hasil belajar siswa di bawah KKM pada empat tahun ajaran berturut-turut. Menurut keterangan guru mata pelajaran bahasa jerman umumnya disebabkan para siswa cenderung mengalami kesulitan memahami bagaimana menjawab pertanyaan berbahasa jerman dan kurangnya minat siswa dalam mempelajari bahasa jerman.

Oleh sebab itu, proses pembelajaran seharusnya tidak bersifat monoton. Seorang guru harus selalu menggunakan variasi-variasi seperti model pembelajaran yang bersifat interaktif dan inovatif. Saat ini banyak model pembelajaran dan beragam cara mengajar yang baik untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu dan diterapkan dalam situasi-situasi tertentu.

Joyce & Weil (1996), model pembelajaran adalah deskripsi dari lingkungan pembelajaran yang bergerak dari perencanaan kurikulum, mata pelajaran, bagian-bagian dari pelajaran untuk merancang materi pelajaran, buku latihan kerja, program, dan bantuan kompetensi untuk program pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah bantuan alat-alat yang mempermudah siswa dalam belajar. Jadi, keberadaan model pembelajaran berfungsi membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir dan pengertian yang diekspresikan mereka (Syafaruddin, 2005). Model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran bahan kajian atau pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu dengan menggunakan waktu, dana tak begitu banyak dan mendapatkan hasil yang dapat diserap siswa secara maksimal.

Dalam menggunakan model pembelajaran guru juga harus mengintergrasikan kebudayaan di dalamnya agar tercapainya tujuan pembelajaran yang bermakna. (Dirjen Dikti, 2004). Dalam pembelajaran berbasis kebudayaan, budaya menjadi sebuah metode bagi siswa untuk mentransformasikan hasil observasi mereka ke dalam bentuk-bentuk dan prinsip yang kreatif tentang alam sehingga peran siswa bukan sekedar meniru atau menerima saja informasi, tetapi berperan sebagai penciptaan makna, pemahaman dan arti dari informasi yang diperolehnya.

(Mulyaningsih: 2013) terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran problem solving berbasis budaya local dengan siswa model pembelajaran konvensional. Agar terciptanya proses pembelajaran menyenangkan guru diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran yang bersifat inovatif salah satunya dengan permainan edukatif. Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk Permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.

Salah satu permainan edukatif yang dapat diterapkan adalah permainan Bingo, Permainan ini berupa tabel bernomor dimana apabila siswa bisa mendapatkan lima deret secara horisontal, vertikal, maupun diagonal karena benar dalam menjawab soal maka dialah pemenangnya (Silberman: 2006). Dengan bermain siswa lebih mudah dalam belajar dan termotivasi yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan siswa, selain itu dengan permainan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif. (Dyah : 2012) Berdasarkan hasil

penelitian analisis respon siswa diketahui bahwa respon siswa terhadap penerapan permainan Biggo tergolong baik dan siswa lebih termotivasi dalam melakukan pelajaran.

Guru dalam menyampaikan materi pelajaran harus menggunakan model pembelajaran yang bersifat inovatif agar siswa tertarik dengan pelajaran tersebut. Dengan kenyataan tersebut perlu adanya pengembangan model pembelajaran berbasis budaya untuk pelajaran Bahasa Jerman, apalagi sekarang peserta didik lebih aktif dan ingin pembelajaran yang lebih menarik dalam penyampaiannya. Pengembangan model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menarik perhatian siswa di dalam kelas, sehingga guru tidak lagi hanya bergantung pada buku pelajaran yang ada. Para siswa sebagai penerima akan lebih mudah menguasai kosakata bahasa Jerman. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis budaya lokal dengan menggunakan permainan Bingo pada mata pelajaran Bahasa Jerman Kelas X SMA Negeri 1 Langsa.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, identifikasi masalah yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

- a. Teknik mengajar guru yang masih konvensional seperti menghafal saja tanpa mengetahui maknanya menyebabkan kemampuan penalaran siswa pada pola dan sifat menjadi lemah,

- b. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Jerman karena anggapan siswa tentang mata pelajaran bahasa jerman sebagai mata pelajaran tambahan,
- c. Kurangnya variasi model dalam pembelajaran sehingga guru kurang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran,
- d. Selama empat tahun banyak siswa pada mata pelajaran Bahasa Jerman yang nilainya masih di bawah KKM.
- e. Perlunya pengembangan kreativitas guru Bahasa Jerman dalam mengelola pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- f. Perlunya model yang dapat digunakan guru Bahasa Jerman dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka mengarah kepada perlunya pengembangan model pembelajaran berbasis budaya lokal yang dapat memberikan jawaban permasalahan yang sudah diidentifikasi, serta mengingat kepada penelitian yang dilakukan mencakup keseluruhan faktor-faktor tersebut sesuai hal yang rumit, menuntut keahlian serta waktu yang tidak sedikit. Maka untuk itulah pengembangan model pembelajaran berbasis kebudayaan dibatasi dengan ruang lingkup pengembangan produk model pembelajaran berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kosakata pada mata pelajaran bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 1 Langsa.

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan model pembelajaran berbasis budaya lokal dengan menggunakan permainan Bingodan bagaimana efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

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

1. Apakah model pembelajaran berbasis budaya lokal pada mata pelajaran bahasa jerman kelas X SMA Negeri 1 Langsa yang dikembangkan layak digunakan sebagai model pembelajaran?
2. Apakah model pembelajaran berbasis budaya lokal yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Jerman efektif digunakan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam pengembangan ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis budaya lokal yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Jerman layak untuk digunakan pada siswa kelas X SMAN 1 Langsa.
2. Untuk Mengetahui model pembelajaran berbasis budaya lokal pada mata pelajaran bahasa jerman kelas X SMA Negeri 1 Langsa yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan kosakata bahasa jerman

F. Manfaat Penelitian

Secara teoretis manfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Membangkitkan minat siswa untuk melanjutkan penelitian tentang pengembangan dan termotivasi untuk mengembangkan model pembelajaran alternatif yang mudah dan menyenangkan.
2. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis budaya dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dan akhirnya pembelajaran akan menjadilebih berkualitas.
3. Dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa jerman.

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu pembelajaran dalam memahami materi bahasa jerman dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Untuk memperkaya ilmu pengetahuan khususnya teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran.