

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pendidikan disebut juga pedagogik yang merupakan terjemahan dari bahasa Inggris yaitu "*pedagogy*". *Pedagogy* sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu "pais" yang berarti anak, dan "again" yang berarti membimbing. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan mengandung arti "bimbingan yang diberikan kepada anak". Orang yang memberikan bimbingan kepada anak disebut pembimbing atau "pedagog".

Dalam perkembangannya, istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan kepada anak oleh orang dewasa secara sadar dan bertanggungjawab. Dalam dunia pendidikan kemudian tumbuh konsep pendidikan seumur hidup (*longlife education*) yang berarti pendidikan berlangsung sampai mati, yaitu pendidikan berlangsung seumur hidup dalam setiap saat selama ada pengaruh lingkungan (Sagala, 2009: 2).

Pendidikan sebagai proses dikemukakan oleh Dewey (dalam Sagala, 2009: 3), bahwa pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik menyangkut daya pikir atau daya intelektual, maupun daya emosional atau perasaan yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya.

Pendidikan dapat dirumuskan dari sudut normatif, karena pendidikan pada hakikatnya memang sebagai suatu peristiwa yang memiliki norma. Artinya bahwa dalam peristiwa pendidikan, pendidik (pengajar atau guru) dan anak didik (siswa)

berpegang pada ukuran, norma hidup, pandangan terhadap individu dan masyarakat, nilai-nilai moral, kesusilaan yang semuanya merupakan sumber norma di dalam pendidikan.

Disamping perumusan secara normatif, pendidikan dapat pula dirumuskan dari suatu proses teknis, yakni terutama dilihat dari segi peristiwanya. Peristiwa dalam hal ini merupakan suatu kegiatan praktis yang berlangsung dalam satu masa dan terikat dalam satu situasi serta terarah pada satu tujuan. Peristiwa tersebut adalah satu rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia, rangkaian kegiatan yang pengaruh mempengaruhi. Satu rangkaian perubahan dan pertumbuhan-pertumbuhan fungsi jasmaniah, pertumbuhan watak, pertumbuhan intelek dan pertumbuhan sosial. Semua ini tercakup dalam peristiwa pendidikan. Dengan demikian, pendidikan merupakan himpunan kultural yang sangat kompleks yang dapat digunakan sebagai perencanaan kehidupan manusia (Sardiman, 2016: 13).

Manusia sebagai makhluk sosial dalam kehidupan sehari-hari memerlukan bahasa sebagai alat untuk menyampaikan pikiran, perasaan dan kemauan dari seseorang kepada orang lain atau dari kelompok ke kelompok lain (Tantawi, 2014: 32). Bahasa adalah salah satu kemampuan dasar dan alamiah yang dianugerahkan pada umat manusia. Bahasa merupakan salah satu anugerah (*property*) yang sangat lekat secara biologis pada manusia. Hampir semua aktivitas manusia memerlukan bahasa. Tanpa bahasa, umat manusia tidak akan mungkin mempunyai budaya atau peradaban yang didalamnya termasuk agama, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Ada tiga pandangan teoretis tentang hakikat bahasa, yakni pandangan struktural, pandangan fungsional dan pandangan interaksional. Pandangan struktural berpendapat bahwa tiap bahasa itu mempunyai struktur yang berbeda-beda seperti satuan fonologis, gramatikal dan leksikal. Pandangan fungsional menyatakan bahwa bahasa itu wahana bagi ekspresi makna fungsional. Teori ini lebih menekankan dimensi semantik dan komunikatif daripada sekedar ciri-ciri gramatikal. Sedangkan pandangan interaksional melihat bahwa bahasa merupakan wahana bagi realisasi hubungan-hubungan antarpribadi dan sebagai alat untuk kreasi dan pemeliharaan hubungan sosial (Ismawati dan Umayu, 2017: 78).

Pengajaran bahasa biasanya dibagi dalam dua kelompok besar, yaitu pengajaran bahasa ibu dan pengajaran bahasa kedua atau bahasa asing. Keterampilan berbahasa mencakup empat jenis, yaitu mendengar, membaca, berbicara dan menulis. Keempat jenis keterampilan ini perlu mendapat latihan-latihan tersendiri, namun pada akhirnya harus dapat dipadukan dan digunakan secara bersamaan (Kushartanti, 2005: 221).

Faktor-faktor yang berperan besar dalam pembelajaran bahasa asing adalah faktor psikologis dan faktor sosial. Faktor psikologi yang dimaksud adalah proses intelektual yang melibatkan pemahaman struktur gramatikal dan aturan-aturannya, ingatan atau memori yang sangat penting dalam pembelajaran, serta keterampilan motorik yang meliputi penggunaan alat-alat ucap untuk memproduksi bunyi-bunyi dalam bahasa asing. Faktor sosial dalam pembelajaran bahasa mempertimbangkan situasi alamiah dan situasi di dalam kelas.

Untuk memahami struktur dan aturan-aturan di dalam bahasa asing, ada dua cara yang dapat digunakan. Yang pertama adalah meminta seseorang menerangkannya (eksplikasi), sedangkan cara kedua adalah menemukannya dengan cara kita sendiri (induksi). Eksplikasi adalah penjelasan aturan dan struktur bahasa asing dalam bahasa kita sendiri. Sedangkan induksi adalah cara mempelajari struktur atau aturan bahasa asing dengan mengulang-ulang kata, frasa, atau kalimat dalam situasi yang relevan sehingga diperoleh pemahaman yang tepat. Dengan cara ini seorang pelajar bahasa asing akan menganalisis dan menemukan generalisasi atau aturan dalam struktur bahasa yang dipelajarinya.

Perkembangan pendidikan di Indonesia ditandai dengan banyaknya instansi pendidikan yang menyertakan bahasa asing dalam materi pembelajaran. Menurut Santoso (2014: 9), penguasaan terhadap bahasa asing sangat diperlukan, karena beberapa alasan. Pertama, penguasaan bahasa asing merupakan pintu masuk untuk memasuki masyarakat dunia yang global (globalisasi). Kedua, sebagai sarana untuk menyerap ilmu pengetahuan yang berkembang di negara-negara lain dan sebaliknya menjadi media untuk menyebarkan ilmu pengetahuan yang berkembang di Indonesia ke luar.

Terdapat beberapa bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas/ Kejuruan/ Madrasah Aliyah (SMA/ SMK/ MA) salah satunya ialah bahasa Jerman. Pembelajaran Bahasa Jerman adalah salah satu mata pelajaran pilihan untuk bahasa asing yang bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi dengan bahasa yang dipelajarinya dan mampu bersaing di dunia internasional dengan berbagai latarbelakang bahasa yang beragam.

Pembelajaran bahasa Jerman perlu menerapkan kaidah-kaidah kebahasaan dengan benar dan baik. Hal yang dibutuhkan dalam berbahasa adalah struktur tata bahasa dan kosakata. Bahasa asing akan lebih mudah dipelajari apabila siswa memahami kaidah-kaidah kebahasaan dan menguasai kosakata bahasa Jerman tersebut. Dalam hal ini kompetensi inilah yang cukup penting dalam tindak berbahasa. Kosakata merupakan komponen dalam keterampilan berbahasa dan dasar kecakapan siswa berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis. Pembelajaran bahasa Jerman di sekolah khususnya pada pembelajaran kosakata perlu dioptimalkan. Oleh karena itu untuk meningkatkan penguasaan kosakata diperlukan suatu pembelajaran yang lebih menarik didukung dengan suatu media pembelajaran yang tepat, yaitu pemanfaatan teknologi secara maksimal disertai dengan pembelajaran yang menarik.

Perencanaan pengajaran adalah segala bentuk kegiatan yang dibuat, dirancang, dan dipersiapkan untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar secara optimal. Agar tujuan pengajaran tercapai maka diperlukan perencanaan yang matang dan teliti. Arends (2008: 96) dalam bukunya yang berjudul *Learning To Teach* mengatakan, perencanaan yang baik melibatkan kegiatan mengalokasikan penggunaan waktu, memilih metode pengajaran yang tepat guna, menciptakan minat siswa dan membangun lingkungan belajar yang produktif.

Menurut Ismawati (2012: 2), sebelum menyusun rencana pengajaran guru perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Guru harus tahu benar tujuan yang hendak dicapai dalam mengajar. Tujuan pengajaran ini harus dirumuskan seoperasional mungkin agar hasil pengajarannya mudah dievaluasi.
- b. Guru memutuskan dan menetapkan tingkah laku yang akan dimiliki dan diperlihatkan siswa setelah berakhirnya satu periode mengajar belajar.
- c. Guru harus menetapkan satu strategi pengajaran, menyangkut penggunaan metode dan media sebagai prasyarat pencapaian tujuan PBM.
- d. Guru harus mempersiapkan alat-alat evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh tercapainya tujuan.

Proses belajar mengajar akan senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Interaksi antara guru dan siswa diharapkan merupakan proses motivasi, dalam artian bahwa proses interaksi tersebut dapat membuat guru mampu memberikan dan mengembangkan motivasi serta *reinforcement* kepada siswa agar dapat melakukan kegiatan belajar secara optimal.

Proses belajar mengajar di sekolah bukan hanya sekedar penyampaian materi yang dilakukan dari seorang guru kepada siswa. Pelaksanaannya dibutuhkan perancangan dan konsep yang jelas agar materi dapat diterima dengan baik oleh siswa. Sesuai dengan Kurikulum 2013 pada proses belajar mengajar siswa dituntut untuk belajar aktif. Dalam hal ini guru berperan sebagai pengendali, mediator, fasilitator, evaluator, dan pembimbing. Berdasarkan tuntutan dan peran

tersebut seorang guru harus bisa membuat inovasi pada proses pembelajaran sehingga guru bisa menguasai kelas dan siswa pun dapat belajar aktif dan mandiri.

Melalui observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sibolga, peneliti menemukan berbagai hal terkait proses pembelajaran. Observasi tersebut dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Jerman, yaitu Frau Susanna Sitorus, S.Pd. Informasi yang diperoleh dari beliau bahwa pelajaran bahasa Jerman merupakan salah satu pelajaran yang diterapkan di kelas X dan XI yang berdurasi 2 x 45 menit per satu pertemuan dalam seminggu. Siswa cenderung kurang tertarik dalam belajar. Selain itu diketahui bahwa masih banyak siswa mengalami kesulitan saat pembelajaran bahasa Jerman. Guru masih menjadi pusat pembelajaran dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini terbukti bahwa hasil belajar bahasa Jerman siswa masih tergolong rendah dan nilai siswa berada di bawah standar KKM seperti yang tampak pada tabel di bawah ini:

No	Tahun Ajaran	Nilai Rata – Rata			
		Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	KKM
1	2016/2017	70	50	60	70
2	2017/2018	75	55	65	70
3	2018/2019	90	60	75	70
4	2019/2020	85	55	70	70

Tabel 1.1. Nilai rata- rata siswa kelas X SMA Negeri 1 Sibolga
Sumber: Guru Mata Pelajaran Bahasa Jerman SMA Negeri 1 Sibolga

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, fasilitas

laboratorium bahasa yang tidak ada, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa, ditemukan bahwa para siswa menganggap pelajaran bahasa Jerman termasuk mata pelajaran yang sulit untuk dikuasai, seperti cara pelafalan yang tepat, kosakata bahasa Jerman, dan penggunaan struktur kalimat yang benar. Selain itu, minat belajar dan ketertarikan mereka terhadap bahasa Jerman juga kurang.

Peneliti menemukan beberapa faktor yang dimungkinkan melatarbelakangi kesulitan siswa dalam belajar bahasa Jerman. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah : (1) anggapan siswa terhadap bahasa Jerman yang sulit, (2) siswa merasa kurang mendapatkan manfaat dari belajar bahasa Jerman dalam kehidupan sehari-hari, (3) kurangnya pemanfaatan media teknologi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman, (4) motivasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Jerman yang masih rendah, (4) penguasaan kosakata siswa masih rendah, (5) guru masih menggunakan metode ceramah meskipun kurikulum 2013 sudah diterapkan, dan (6) keterbatasan sarana prasarana sehingga membuat pelaksanaan kurikulum 2013 di SMA Negeri 1 Sibolga menjadi kurang optimal. Kondisi ini mengakibatkan siswa cenderung kurang tertarik, bosan, pasif dan sulit dalam menerima materi yang disampaikan.

Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya yang tepat untuk mengatasi masalah-masalah pada pembelajaran bahasa Jerman. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa

Jerman adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dipadukan dengan permainan edukasi.

Pada prinsipnya, permainan bahasa merupakan media pengajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan kadar Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) dalam proses belajar mengajar. Aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam permainan bahasa bukan saja aktivitas fisik, melainkan juga mental. Permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali gairah belajar siswa yang lesu, karena selain melatih keterampilan berbahasa, juga menimbulkan kegembiraan sesuai dengan hakikat permainan itu sendiri (Ismawati, 2012: 107).

Sutopo (2012: 12) menerangkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih santai dan dapat merangsang siswa untuk belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah. Melalui *game* edukasi pula suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, mengingat sebagian besar siswa saat ini sering meluangkan waktunya untuk bermain *game* di komputer maupun android.

Cheng and Su (2012) dalam penelitiannya yang berjudul "*A Game-Based Learning System For Improving Student's Learning Effectiveness In System Analysis Course*" menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *game* yang dikombinasikan dengan teknologi pendidikan dan informasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efikasi diri siswa, kemandirian belajar, adanya interaksi dan umpan balik yang berkelanjutan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Papastergiou (2009) dalam tulisannya yang berjudul “*Digital Game-Based Learning In High School Computer Science Education: Impact On Educational Effectiveness And Student Motivation*” mengungkapkan bahwa melalui pembelajaran berbasis *game* siswa menjadi lebih aktif, meningkatkan minat belajar, dan meninggalkan kesan yang lebih dalam terhadap diri siswa tersebut daripada pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

Menurut penelitian Cojocariu and Boghiana (2014) yang berjudul “*Teaching the Relevance of Game-Based Learning to Preschool and Primary Teachers*” menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan sikap positif, meningkatkan keterampilan ingatan dan membantu siswa membangun suasana belajar sendiri.

Kinder and Kurz (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “*Gaming Strategies in Nursing Education*” menyatakan bahwa ada perbedaan hasil yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan permainan dalam pembelajaran memiliki skor ujian yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas dapat menunjukkan bahwa *game* sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi dalam peningkatan hasil belajar siswa. Peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *game* edukasi berbasis *problem based learning* dengan menggunakan laptop atau android yang dapat digunakan sebagai alternatif solusi terkait dengan

permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jerman.

Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *problem based learning* dengan menggunakan android dipilih karena saat ini telepon genggam dengan sistem operasional android sangatlah dekat dengan siswa. Hampir sebagian besar siswa di SMA Negeri 1 Sibolga memiliki telepon genggam dengan sistem operasional android. Peneliti merasa bahwa pemilihan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *problem based learning* dengan menggunakan android sudah tepat. Dengan demikian, peneliti memiliki gagasan untuk melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sibolga.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa kesulitan dalam mempelajari bahasa Jerman.
2. Kurangnya pemanfaatan media teknologi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.
3. Motivasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Jerman rendah.
4. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa rendah.
5. Guru masih menggunakan metode ceramah/ konvensional dalam pembelajaran bahasa Jerman.

6. Keterbatasan sumber belajar, sarana dan prasarana pembelajaran bahasa Jerman
7. Kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Jerman.
8. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Jerman rendah.
9. Hasil belajar bahasa Jerman siswa tergolong rendah sehingga banyak siswa yang nilainya di bawah KKM.
10. Perlunya media yang dapat digunakan guru Bahasa Jerman dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Melalui latarbelakang dan indentifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar penelitian ini lebih efektif maka batasan permasalahan penelitian:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Jerman dengan tema pembelajaran *Sich Vorstellen* (Perkenalan Diri)
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sibolga.
3. Penelitian ini hanya mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Jerman.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian. Mengacu pada batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah media pembelajaran *game* edukasi berbasis *problem based learning* yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa Jerman kelas X SMA Negeri 1 Sibolga?
2. Apakah media pembelajaran *game* edukasi berbasis *problem based learning* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 1 Sibolga?

E. Tujuan Penelitian

Melihat dari rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *problem based learning* untuk mendukung pembelajaran bahasa Jerman kelas X SMA Negeri 1 Sibolga.
2. Mengetahui media pembelajaran *game* edukasi berbasis *problem based learning* yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 1 Sibolga.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jerman.
- b. Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jerman.
- c. Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran *game* edukasi berbasis *problem based learning* serta dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.
- d. 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.

2. Manfaat Teoritis

- a. Bahan kajian atau referensi bagi mahasiswa dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian untuk penelitian lanjutan.
- b. Menambah kajian studi media pendidikan khususnya media pembelajaran bahasa Jerman.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.
- d. Dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.