

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Salah satu bahasa asing yang dipelajari pada tingkat SMA, SMK, MA, dan perguruan tinggi adalah bahasa Jerman. Dalam pembelajaran bahasa Jerman diharapkan siswa mampu menguasai empat keterampilan bahasa. Keempat keterampilan bahasa tersebut adalah menyimak (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*).

Membaca (*Lesen*) adalah salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai oleh siswa. Keterampilan membaca membuat siswa mampu belajar mandiri dan mengembangkan strategi belajar dengan memahami kata dan kalimat dalam sebuah teks sederhana berbahasa Jerman. Namun, dalam proses pembelajaran membaca masih ditemukan berbagai kendala yaitu motivasi belajar siswa yang rendah. Berdasarkan penuturan salah satu guru bahasa Jerman di SMA Negeri Bandung, keterbatasan fasilitas buku bahasa Jerman dan minimnya media pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu penyebab motivasi dan pemahaman membaca siswa yang rendah. Maka dari itu dibutuhkan media untuk membantu proses pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi di zaman sekarang, *Apps Store* maupun *Website* dapat dimanfaatkan untuk menemukan media pembelajaran. Karakteristik yang praktis dengan penggunaan *smartphone* dapat memudahkan penggunaannya di manapun dan kapanpun. Beberapa contohnya *E-book*, kamus digital, permainan, dan aplikasi pembelajaran berbasis Android atau *Mobile Learning*.

Salah satu inovasi *Mobile Learning* yaitu mengembangkan sebuah aplikasi Android sebagai media pembelajaran digital dengan menampilkan unsur audio-visual atau multimedia untuk mempertahankan daya tarik dan perhatian pengguna media tersebut. Unsur audio-visual yang dimaksud teks, animasi, dan audio. Untuk mendukung semua unsur tersebut diperlukan sebuah *Software* dalam pembuatan aplikasi berbasis Android. Penggunaan aplikasi Android dengan tampilan multimedia dapat menarik minat pembaca dan memudahkan proses pembelajaran, karena ketika membaca terdapat keterkaitan antara pengetahuan pembaca dan

pemahaman makna pada sebuah teks. Ini berarti teks bacaan yang menarik sangat dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran membaca. Maka dari itu, inovasi ini dalam pembelajaran membaca bahasa Jerman dapat membantu proses pembelajaran mandiri.

Media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat menunjang siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jerman di kurikulum merdeka pada akhir fase F yang setara dengan standar GER (*Gemeinsamer Europäische Referenzrahmen*) atau standar kompetensi bahasa Eropa tingkat A2 dan terdapat juga deskripsi salah satu capaian pembelajaran mata pelajaran bahasa Jerman dari elemen membaca yaitu siswa dapat memahami informasi umum, selektif, dan atau rinci dari berbagai jenis teks tulis sederhana tentang kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Penelitian terdahulu menunjukkan aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran digital layak dikembangkan dan digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca (Marpiantini, Kristiantari, & Gading, 2022). Selain itu, terdapat juga aplikasi Android yang berhasil dikembangkan berdasarkan model Borg & Gall untuk keterampilan membaca dan menghitung (Mukaromah, Suyitno, & Prasetyo, 2023). Penelitian lainnya, mengembangkan aplikasi kuis berbasis Android untuk keterampilan membaca bahasa Jerman berhasil dikembangkan dan layak digunakan untuk kebutuhan pembelajaran (Arianto, 2018).

Persamaan antara penelitian ini dan ketiga penelitian terdahulu adalah media yang dipilih untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis Android dan metode penelitiannya yaitu *Research and Development*. Terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada tingkat kelas, pelajaran dan materi yang dipilih untuk dikembangkan. Pada penelitian ini akan dikembangkan aplikasi pembelajaran digital bahasa Jerman yang berfokus pada tema *Meine Familie, Essen & Trinken, Wohnung*, dan *Kleidung* khusus untuk menunjang kemampuan membaca siswa SMA, serta dalam konten aplikasi memuat materi berupa teks bacaan audio-visual dan kuis, menu kata kunci, menu petunjuk penggunaan, serta menu bantuan. Hal ini juga berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Jerman SMA Negeri Bandung yang menuturkan dibutuhkan

media pembelajaran baru untuk membantu siswa dalam proses belajar membaca bahasa Jerman.

Tujuan dilakukan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran digital berupa aplikasi Android *D-Lesen* yang dapat menunjang pembelajaran membaca bahasa Jerman secara mandiri dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* untuk mencapai tujuan tersebut. Berdasarkan pemaparan di atas, maka judul penelitian dirumuskan menjadi: **PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID *D-LESEN* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA BAHASA JERMAN TINGKAT DASAR.**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun, maka rumusan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana mengembangkan aplikasi Android *D-Lesen* untuk pembelajaran membaca bahasa Jerman?
- 2) Bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi Android *D-Lesen* dalam pembelajaran membaca bahasa Jerman?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi Android *D-Lesen* dalam pembelajaran membaca bahasa Jerman.
- 2) Untuk mendeskripsikan tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi Android *D-Lesen* dalam pembelajaran membaca bahasa Jerman.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Harapan setelah dilakukan penelitian ini mampu memberikan manfaat, diantaranya:

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi untuk menggunakan aplikasi pembelajaran dalam proses pembelajaran membaca dan menjadi solusi dari kendala siswa dalam pembelajaran membaca bahasa Jerman pada tema *Meine Familie, Essen & Trinken, Wohnung, dan Kleidung*.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan praktis untuk pembelajaran bahasa Jerman, khususnya keterampilan membaca. Selain itu, diharapkan penelitian ini akan bermanfaat bagi:

a) Sekolah

Dengan penelitian ini, dapat memberikan inspirasi untuk sekolah dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Hal ini membantu meningkatkan prestasi sekolah.

b) Guru

Dengan penelitian ini, guru dapat menggunakan aplikasi Android *D-Lesen* sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jerman untuk menyajikan pembelajaran bahasa Jerman yang menarik dan praktis.

c) Siswa

Dengan penelitian ini, siswa memperoleh pengalaman belajar baru yang menarik dan mengesankan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa saat mempelajari bahasa Jerman terutama untuk pembelajaran membaca sehingga motivasi dan prestasi belajar siswa meningkat.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian pada skripsi ini akan dirumuskan menjadi lima bab yang terdiri dari pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, hasil dan pembahasan, simpulan, rekomendasi dan implikasi.

BAB I: Pendahuluan, bagian pertama dari skripsi ini sebagai bab pendahuluan yang memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

BAB II: Kajian Pustaka, bagian kedua ini berisi tentang pembahasan teoretis sebagai landasan teori untuk penelitian ini. Pertama, peneliti akan membahas tentang media pembelajaran yang didalamnya mencakup definisi media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, media digital. Lalu, peneliti akan membahas tentang aplikasi berbasis Android sebagai media yang dipilih untuk dikembangkan. Setelah itu, agar pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Jerman menjadi lebih maksimal membahas juga tentang keterampilan membaca. Selain itu, penelitian ini menggunakan referensi dari penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki topik yang sama. Sumber referensi penelitian ini yaitu buku, jurnal dan internet.

BAB III: Metode Penelitian, bagian ini membahas mengenai alur penelitian yaitu pendekatan penelitian, instrumen yang digunakan, tahap pengumpulan data dan analisis data. Selain itu, membahas metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), maka akan dijelaskan mengenai definisi metode *Research and Development* (R&D). Lalu, membahas juga partisipan penelitian yang akan diteliti. Selanjutnya, menjelaskan tentang langkah-langkah penelitian, diawali dari analisis kebutuhan serta analisis kurikulum, prosedur pengembangan, uji validitas dan pengumpulan data.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan, bagian ini membahas tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Menjelaskan hasil dari data yang telah diperoleh, lalu dianalisis yang akhirnya mendapatkan kesimpulan hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB V: Simpulan, Rekomendasi dan Implikasi, bagian ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan. Simpulan yang disampaikan menjawab pertanyaan atau masalah yang telah dirumuskan. Selanjutnya, dijelaskan juga rekomendasi dan implikasi. Terdiri dari hal-hal yang perlu ditindaklanjuti oleh pihak-pihak terkait serta penelitian lebih lanjut untuk menjawab kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan.