

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pengetahuan kosakata adalah salah satu komponen untuk menguasai suatu bahasa. Semakin banyak kata yang dikuasai oleh pemelajar, maka semakin baik kemampuan berbahasa mereka. Hal ini akan sangat mendukung pengembangan keterampilan berbahasa pemelajar. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis *Role Play Game* telah menjadi salah satu pilihan yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran memiliki hal yang penting untuk diperhatikan salah satunya yaitu suasana belajar peserta didik agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 4 Cimahi, peserta didik kurang memiliki motivasi dan minat terhadap pembelajaran bahasa Jerman, sehingga materi pelajaran tidak dapat diserap dengan baik. Selain itu, terkadang peserta didik sulit untuk memvisualisasikan materi yang disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran yang cocok akan membantu peserta didik meningkatkan motivasi dan minat serta memudahkan peserta didik untuk memvisualisasikan materi dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Pembelajaran kosakata bahasa Jerman dapat menggunakan media alternatif pembelajaran mandiri yang dapat dijadikan bahan latihan bagi siswa, salah satunya *Role Play Game*. *Role Play Game (RPG)* adalah genre permainan di mana pemain mengambil peran karakter fiksi dalam sebuah narasi atau cerita yang terstruktur. Dalam konteks media pembelajaran mandiri game *RPG* berperan sebagai alat pembelajaran. *RPG* sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional karena karakteristik game *RPG* itu sendiri memiliki keterlibatan dalam narasi yang mendalam dan karakterisasi yang kuat,

peserta didik dapat secara tidak langsung memperdalam pemahaman mereka terhadap kosakata bahasa Jerman tanpa perlu kesadaran yang berlebihan tentang proses pembelajaran itu sendiri.

Kajian tentang penggunaan media pembelajaran game *RPG* atau Game edukasi ini sudah pernah dilakukan oleh Halimur Rosyad pada tahun 2015. Penelitian tersebut dilakukan dengan memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran menggunakan *RPG*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan, bahwa permainan berbasis edukasi sebagai media pembelajaran efektif untuk digunakan. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *RPG* sebagai game edukasi dinilai efektif dan kreatif untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang berpengaruh terhadap motivasi siswa, rasa percaya diri dan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran bahasa, terkhususnya dalam mempelajari kosakata. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Halimur Rosyad yaitu bahasa yang dipilih oleh peneliti dan tentunya materi kosakata yang digunakan. Pada penelitian ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya maka materi akan berfokus pada tema “essen und trinken” di kelas XI.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mengembangkan *game RPG* sebagai media pembelajaran berjudul “Dajul's Odyssey: Portal of Languages” yang diharapkan dapat mempermudah dan meningkatkan motivasi belajar kosakata bahasa Jerman. Dengan media pembelajaran berbasis *game RPG* ini diharapkan siswa akan merasa senang ketika belajar dan tanpa disadari siswa akan lebih sering mengucapkan kosakata dalam bahasa Jerman sehingga penguasaan kosakata dalam bahasa Jerman siswa akan meningkat. Berdasarkan pemikiran ini, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *game RPG* menggunakan metode penelitian *research & development (R&D)* dan menyusunnya dalam bentuk skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN *ROLE PLAY GAME (RPG)* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN.”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Role Play Game* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman?
2. Bagaimanakah hasil validitas oleh para ahli media dan materi terhadap media *Role Play Game* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berupa game *RPG* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan dan penilaian dari ahli terhadap penggunaan media pembelajaran game *RPG* “Dajul's Odyssey: Portal of Language” dalam kegiatan pembelajaran.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilakukan maka diharapkan memberikan beberapa manfaat di antaranya :

### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan khasanah keilmuan bagi penelitian yang berkaitan dengan latihan kosakata dalam bahasa Jerman. Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan informasi mengenai pembelajaran menggunakan media pembelajaran game *RPG*

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini selain memiliki manfaat teoretis diharapkan juga mampu memberikan manfaat praktis yaitu:

#### A. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini penulis dapat mempraktikkan ilmu yang diperoleh dari perkuliahan metodologi penelitian secara langsung. Pengalaman ini sangat berharga untuk mengembangkan kemampuan merumuskan masalah, mencari data, menganalisis data, dan menyimpulkan hasil penelitian.

#### B. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran secara mandiri bagi siswa untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman, sehingga mereka dapat mengikuti proses belajar dengan lebih baik dan mampu untuk meningkatkan penguasaan materi kosakata.

#### C. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk menambah pengetahuan dan memberikan inspirasi untuk memanfaatkan teknologi khususnya game dalam kegiatan proses belajar mengajar bahasa asing, terutama bahasa Jerman.

#### D. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan meneliti dengan topik yang berkaitan.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Skripsi ini terdiri atas lima bab, yaitu Bab I (Pendahuluan), Bab II (Kajian Pustaka), Bab III (Metode Penelitian), Bab IV (Hasil dan Pembahasan), dan Bab V (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi)

Bab I (Pendahuluan) dirumuskan ke dalam beberapa subbab, yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II (Kajian Pustaka) memuat kajian teoretis yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Dalam Bab II diuraikan teori-teori

mengenai hakikat pembelajaran bahasa asing, hakikat kosakata, hakikat media pembelajaran, hakikat permainan edukatif, dan hakikat permainan *RPG* sebagai sarana pembelajaran.

Bab III (Metode Penelitian) merupakan penjelasan tentang proses penelitian yang dimulai dengan pengumpulan data, pengolahan atau analisis data, dan penentuan kesimpulan suatu hipotesis. Selain itu disampaikan juga mengenai metode penelitian yang digunakan.

Pada bab IV (Hasil dan Pembahasan) peneliti menjelaskan mengenai hasil penelitian, analisis, dan temuan penelitian.

Bab V (Simpulan, Implikasi dan rekomendasi) berisi uraian tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi hasil penelitian.