

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Inggris, Perancis, Jerman, Arab dan Jepang diselenggarakan di berbagai lembaga pendidikan di Indonesia. Salah satu alasan diselenggarakannya pembelajaran bahasa asing tersebut adalah penguasaan bahasa asing akan membantu bangsa Indonesia untuk dapat menyerap dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia, serta menjadi wahana bagi bangsa Indonesia untuk dapat masuk ke dalam masyarakat global.

Menurut hasil *survey* yang dilakukan oleh *CBI Education & Skills Survey* pada tahun 2014, bahasa asing kedua di dunia yang paling diminati dan berguna untuk dipelajari oleh pembelajar selain bahasa Perancis adalah bahasa Jerman. Di Indonesia pun bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diminati. Hal tersebut didasari oleh terbentuknya kerjasama antara negara Indonesia dengan negara Jerman, sehingga menjadikan bahasa Jerman sebagai bahasa yang penting dalam komunikasi internasional, khususnya di bidang kesehatan, industri, pertahanan, riset dan inovasi, serta pendidikan.

Dalam mempelajari bahasa Jerman pembelajar akan dianggap ‘mampu’ apabila dapat menguasai empat keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar, yakni: keterampilan menyimak (*Hören*), keterampilan berbicara (*Sprechen*), keterampilan membaca (*Lesen*) dan keterampilan menulis (*Schreiben*). Akan tetapi, keberhasilan dari empat keterampilan berbahasa tersebut tidak akan dapat dicapai apabila salah satu unsur pendukungnya yaitu penguasaan kosakata yang dimiliki oleh pembelajar tidak memadai. Penguasaan kosakata yang baik sangatlah dibutuhkan dalam mempelajari bahasa Jerman, karena kosakata merupakan salah satu unsur kebahasaan dan aspek yang mendukung keempat keterampilan tersebut. Semakin

Rizky Anisya, 2015

**ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN
DALAM APLIKASI BERBASIS MOBILE “BABEL GERMAN”**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

banyak kosakata yang dikuasai oleh pembelajar, maka akan semakin tinggi pula keberhasilan pembelajar dalam mempelajari bahasa asing. Oleh karena itu, pembelajar bahasa Jerman dituntut untuk menguasai kosakata.

Berangkat dari pengalaman pribadi penulis selama mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), seringkali penulis menemukan pembelajar yang mengalami kesulitan dalam belajar. Salah satu kesulitan belajar yang dialami oleh pembelajar yaitu menghafal, memaknai dan melafalkan kosakata baru. Kesulitan tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran di kelas yang kurang berkesan dan kurang terbiasanya pembelajar untuk mengulang kembali materi pembelajaran secara mandiri. Oleh karena itu, pembelajar perlu belajar secara mandiri dengan memanfaatkan suatu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran yang menunjang dan sesuai kebutuhannya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Di era teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti sekarang ini, tersedia beragam media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajar dalam belajar mandiri. Salah satu alternatif media tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa perangkat lunak atau *software* berbasis *web* yang dapat diakses melalui internet. Akses ke layanan internet pun kini sudah tidak lagi terbatas pada penggunaan komputer dan laptop saja, akan tetapi dapat pula diakses melalui perangkat *mobile* apabila jaringan tersedia.

Dalam perangkat berbasis *mobile* seperti *Tablet PC* dan *smartphone* yang bersistem operasi *iOS*, *Android* atau *Windows Phone 8*, terdapat beragam aplikasi-aplikasi edukatif yang di dalamnya menawarkan materi pembelajaran kosakata bahasa Jerman yang dikemas secara menarik, salah satunya adalah aplikasi *Babbel German*.

Babbel German merupakan aplikasi yang diproduksi dan dikembangkan oleh Lesson Nine GmbH yang berpusat di Berlin, Jerman. Perusahaan yang bergerak dalam pengembangan teknologi khususnya *software* ini mengedepankan pembuatan *software-software* edukatif untuk mempelajari bahasa asing. Situs babbel.com merupakan situs resmi pembelajaran bahasa asing yang menawarkan lebih dari 10 pembelajaran bahasa asing di dalamnya seperti bahasa Inggris,

bahasa Perancis, bahasa Italia, bahasa Belanda, bahasa Spanyol, bahasa Portugis, bahasa Rusia, bahasa Indonesia, bahasa Turki dan bahasa Jerman, yang kini dapat diakses melalui perangkat elektronik berbasis *mobile*.

Fitur yang disediakan dalam aplikasi *Babbel German* memuat hingga 3.000 kosakata yang dilengkapi dengan gambar dan tema yang telah dikelompokkan. Metode permainan untuk mempelajari kosakata dalam aplikasi ini meliputi tebak kata, susun kata, dan pengulangan. Terdapat pula pelafalan kosakata oleh penutur asli untuk kegiatan menyimak, serta tersedianya contoh-contoh kalimat percakapan dalam dua bahasa, yaitu bahasa pengantar (bahasa Inggris) dan bahasa yang dipelajari (bahasa Jerman). Aplikasi ini juga memungkinkan pembelajar melatih pelafalannya dalam kegiatan berbicara. Pembelajar hanya perlu melisankan materi kosakata yang diperintahkan, kemudian secara langsung akan dapat dipahami dan dievaluasi oleh perangkat *mobile* dengan perintah pengulangan apabila terjadi kesalahan pengucapan.

Dalam menggunakan aplikasi *Babbel German* pembelajar tidak perlu mengeluarkan biaya (puls) untuk mengakses materi di dalamnya, karena aplikasi ini berupa *Offline-Modus* yang artinya tidak perlu terhubung pada akses jaringan internet untuk mengaksesnya. Satu-satunya biaya yang dikeluarkan oleh pembelajar adalah biaya konektivitas pada saat melakukan pengunduhan aplikasi di dalam penyedia aplikasi di *smartphone* mereka.

Tercatat dalam hasil riset nasional tahun 2014 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengenai rata-rata pengguna internet di Indonesia, khususnya di wilayah Indonesia bagian Barat, bahwa jumlah penggunaan perangkat *mobile* seperti *smartphone* semakin banyak. Hasil riset menunjukkan sebanyak 85% dari jumlah pengguna internet melakukan aktivitas di dunia maya melalui *smartphone*, lalu diikuti sebanyak 32% melalui *laptop/netbook*, 13% memakai tablet, dan PC sebesar 14%.

Dari statistik di atas dapat dikatakan bahwa masyarakat Indonesia telah mengalami kemajuan dalam dunia teknologi saat ini, namun menurut *survey* diketahui pula bahwa mayoritas pengguna *smartphone* di Indonesia (87,4%) belum dapat mengoptimalkan fungsi dari *smartphone* mereka. Masyarakat

Indonesia cenderung memanfaatkan *smartphone* untuk kepentingan berkomunikasi seperti menelfon, berkirim SMS, mengunggah foto, lagu atau video, serta mengakses layanan aplikasi *social network* yang kini sedang menjadi *trend*, sedangkan penggunaan aplikasi edukatif berbasis *mobile* khususnya untuk melatih keterampilan bahasa asing di masyarakat dinilai masih sangat minim. Padahal pemanfaatan aplikasi edukatif berbasis *mobile* dapat menarik minat pembelajar sehingga proses belajar akan terasa lebih menyenangkan, terutama untuk mempelajari kosakata bahasa asing yang jumlahnya terhitung banyak. Selain itu, aplikasi edukatif berbasis *mobile* ini juga memungkinkan pembelajar untuk belajar di manapun dan kapanpun mereka inginkan tanpa terbatas ruang dan waktu.

Adanya peluang penggunaan media mutakhir seperti multimedia dan media berbasis *mobile* untuk suatu pembelajaran bahasa, menginspirasi sejumlah peneliti terdahulu dalam mengangkat tema serupa bagi penelitiannya. Gustina (2007) meneliti Materi Pembelajaran Bahasa Jerman Berbasis Multimedia sebagai suatu analisis deskriptif mengenai program komputer “*Tell Me More German*”, yang kemudian dilanjutkan oleh Handaru (2012) dengan judul *Die Anwendung von “Tell Me More German” zur Verbesserung der Aussprache*. Pada tahun 2013 Pamungkas mengadakan penelitian terhadap suatu aplikasi pembelajaran berbasis *mobile* dengan judul Efektivitas Penggunaan Media *IPad Utalk Japanese* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang. Dari hasil ketiga penelitian tersebut telah disimpulkan bahwa media yang digunakan dalam penelitian merupakan media yang memuat materi pembelajaran bahasa asing yang baik, serta efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran bahasa asing untuk kalangan pembelajar.

Didasari oleh kenyataan bahwa penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar semakin meluas, serta berkembangnya aplikasi-aplikasi edukatif berbasis *mobile* yang menunjang pembelajaran bahasa asing dewasa ini, maka timbul pula keinginan bagi penulis untuk mengangkat tema serupa, yakni menganalisis suatu aplikasi berbasis *mobile* yang dianggap dapat menunjang pembelajaran kosakata bahasa Jerman ke dalam suatu penelitian berjudul **Analisis Materi Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Dalam Aplikasi Berbasis Mobile “Babel German”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah pembelajar menggunakan media pembelajaran modern di era teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti saat ini baik secara mandiri maupun dengan bantuan guru?
2. Apakah pembelajar telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis *mobile* untuk mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Jerman?
3. Apakah pembelajar mengetahui adanya media pembelajaran berbasis *mobile Babbel German*?
4. Apakah pembelajar mengetahui bahwa fitur aplikasi *Babbel German* memuat materi kosakata bahasa Jerman?
5. Apakah pembelajar mengetahui cara untuk mengoperasikan aplikasi *Babbel German*?
6. Apakah pembelajar mengetahui bahwa aplikasi *Babbel German* dapat diunduh secara gratis?
7. Apakah pembelajar mengetahui bahwa aplikasi *Babbel German* dapat diakses tanpa memerlukan jaringan internet?
8. Apakah aplikasi *Babbel German* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman?
9. Mengapa penggunaan aplikasi edukatif berbasis *mobile* di masyarakat dinilai masih sangat minim?

C. Batasan Masalah

Dari sekian banyaknya masalah yang disebutkan di atas, agar pembahasan penelitian ini tidak terlalu meluas karena terbatasnya waktu dan kemampuan penulis, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Penulis membatasi masalah pada beberapa hal, yaitu:

1. Teknis penggunaan aplikasi *Babbel German*
2. Profil aplikasi *Babbel German*

3. Materi pembelajaran kosakata dalam aplikasi *Babbel German*
4. Kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *Babbel German*

D. Rumusan Masalah

Melihat masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah ‘apakah aplikasi *Babbel German* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menunjang untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman’, maka penulis membuat rumusan masalah yang termuat dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana teknis penggunaan aplikasi *Babbel German*?
2. Bagaimana profil aplikasi *Babbel German*?
3. Materi pembelajaran kosakata apa sajakah yang terdapat di dalam aplikasi *Babbel German*?
4. Apa saja kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *Babbel German*?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan teknis penggunaan aplikasi *Babbel German*.
2. Mengetahui profil pembelajaran aplikasi *Babbel German*.
3. Mendeskripsikan materi pembelajaran kosakata yang terdapat di dalam aplikasi *Babbel German*.
4. Menguraikan kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *Babbel German*.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoretis atau dilihat dari nilai kegunaannya, informasi yang terdapat di dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia, khususnya untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile*.

Selain itu, secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan penulis khususnya mengenai aplikasi *Babbel German*. Bagi guru dan

lembaga pendidikan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan inspirasi untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile* dalam proses pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman. Bagi para pembelajar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk menambah pengetahuan, serta memperkenalkan suatu alternatif media pembelajaran mandiri untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman, sehingga dapat membantu dan mempermudah pembelajar dalam proses belajar yang lebih baik dan mampu meningkatkan penguasaan materi kosakata secara mandiri. Selain itu, bagi mahasiswa yang akan menyusun tugas akhir dengan mengangkat tema yang sama, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian serupa selanjutnya.