

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jerman merupakan bahasa asing kedua yang dipelajari pada jenjang SMA/SMK/MA di Indonesia. Bahasa Jerman juga dapat dipelajari secara non-formal di lembaga kursus seperti, Goethe-Institut pusat kebudayaan bahasa Jerman. Keterampilan yang dibutuhkan dalam berbahasa Jerman yaitu menyimak (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*) dan menulis (*Schreiben*).

Dari keempat keterampilan tersebut, berbicara (*Sprechen*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa Jerman yang penting untuk dikuasai oleh siswa, karena dengan keterampilan berbicara siswa dapat menyampaikan maksud, keinginan, ide dan pendapat. Namun dalam proses pembelajaran siswa sering mengalami kesulitan karena rasa takut untuk berbicara, kurangnya kosakata yang dimiliki, kesulitan dalam pelafalan seperti menyebutkan bunyi O-Umlaut (ö) dan U-Umlaut (ü) serta kesulitan-kesulitan lainnya.

Kesulitan-kesulitan tersebut pernah dialami oleh penulis saat penulis mempelajari bahasa Jerman di SMA. Penulis pernah mengalami rasa kurang percaya diri dalam berbicara, takut melakukan kesalahan dalam berbicara dan kesulitan lainnya. Berbagai macam upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut. Upaya tersebut terdiri dari pelaksanaan pembelajaran berbasis diskusi, bercerita (*Story telling*), melengkapi cerita (*Story completion*), bermain peran (*Rollenspiel*) dan lain-lain.

Bermain peran (*Rollenspiel*) merupakan salah satu upaya atau metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengatasi kesulitan belajar berbicara bahasa Jerman. Metode *Rollenspiel* merupakan metode pembelajaran yang berbasis bermain peran dalam proses pembelajaran. Dalam metode ini siswa memainkan peran atau suatu tokoh dari suatu skenario yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. *Rollenspiel* dapat membantu siswa dalam melakukan

pengembangan imajinasi melalui penghayatan siswa sebagai salah satu tokoh yang dimainkan oleh siswa itu sendiri.

Salah satu media pembelajaran atau sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang *Rollenspiel* adalah media wayang kertas. Media wayang kertas adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas berbentuk gambar kartun atau gambar asli dengan tangkai untuk digerakkan. Wayang kertas yang akan digunakan terdiri dari beberapa jenis model yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Guru dan siswa dapat menggunakan media wayang kertas sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Bahan yang digunakan dalam pembelajaran berbasis wayang kertas merupakan bahan yang mudah dan murah diperoleh, yaitu kertas, kardus dan kayu.

Media wayang kertas dalam pembelajaran berbicara dapat menarik perhatian siswa, serta membuat percakapan menjadi lebih menarik. Penggunaan wayang kertas dalam pembelajaran berbicara juga dapat membantu siswa untuk menuangkan kreativitasnya dalam menggunakan media wayang kertas, dimana siswa bisa mengisi peran wayang kertas yang telah diberikan oleh guru atau membuat perannya sendiri, sehingga pembelajaran berbasis siswa (*Student Centered*) dapat tercapai. Dengan menggunakan wayang diharapkan siswa tertarik dan terhibur dalam pembelajaran bahasa Jerman, sehingga minat siswa untuk belajar bahasa Jerman naik.

Meningkatnya minat siswa untuk belajar bahasa Jerman, diharapkan dapat menunjang siswa dalam mempelajari bahasa Jerman tingkat dasar. Bahan ajar dalam bahasa Jerman dibagi ke dalam tingkat-tingkat pembelajaran sesuai dengan GER (*Der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen*) atau Standar Kompetensi Berbahasa Eropa, termasuk bahasa Jerman yang terdiri dari level dasar, menengah dan tinggi (A1, A2, B1, B2, C1 dan C2). Bahan ajar untuk tingkat SMA ada pada tingkat A1 dan A2 (Dirga, 2016). Pada level tersebut sudah terdapat deskripsi kemampuan yang harus dicapai peserta didik. Deskripsi kemampuan tersebut meliputi keterampilan berbahasa pada empat aspek yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.

Sebelum media wayang dapat digunakan di dalam pembelajaran, diperlukan pengembangan media wayang, agar media wayang dapat diimplementasikan ke

dalam pembelajaran dengan baik. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk (Priyanto, 2009). Pengembangan media wayang dapat mengurangi dan memperbaiki beberapa kekurangan yang dihasilkan oleh media wayang kertas itu sendiri.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis wayang kertas. Peneliti akan meneliti hakikat metode *Rollenspiel*, media pembelajaran, wayang kertas, alat peraga, kompetensi dasar bahasa Jerman untuk SMA/MA, pengimplementasian media wayang kertas dalam pembelajaran bahasa Jerman dan prosedur pengembangan media pembelajaran. Penelitian akan dilakukan menggunakan metode *Research and Development*.

Penelitian pengembangan (*Research and development R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, agar dapat berfungsi di masyarakat luas (Sidik, 2019). Berdasarkan paparan tersebut peneliti bertujuan membuat produk berupa media wayang kertas sebagai media pembelajaran. Karena keterbatasan waktu demonstrasi hanya dapat dilakukan satu kali dari dua kali yang sudah direncanakan peneliti. Demonstrasi bertujuan untuk mengetahui respon terhadap media yang akan ditampilkan. Setelah demonstrasi pertama dilakukan, peneliti meminta masukan guru dan siswa sebagai bahan pengembangan media.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti merumuskan masalah tersebut ke dalam sebuah penelitian yang berjudul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA WAYANG KERTAS UNTUK PEMBELAJARAN BERBICARA 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 media wayang kertas dalam pembelajaran bahasa Jerman?
2. Bagaimana mengimplementasikan media wayang kertas dalam pembelajaran bahasa Jerman?
3. Bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan wayang kertas dalam KBM?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis wayang kertas dalam pembelajaran bicara bahasa Jerman
2. Untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang interaktif dan menghibur dalam pembelajaran bahasa Jerman
3. Untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan wayang kertas dalam KBM.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat yang terdiri dari:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi untuk pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbicara bahasa Jerman, menambah wawasan dan memberi manfaat untuk materi pembelajaran bahasa Jerman.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang membantu pendidik untuk menggunakan media pembelajaran interaktif dan menghibur, terutama dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya dalam keterampilan berbicara.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

a. Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat memahami pengembangan media pembelajaran berbasis wayang kertas, masalah yang dihadapi saat mengimplementasikan media wayang ke dalam pembelajaran bahasa Jerman dan bagaimana cara menangani masalah tersebut. Penelitian ini juga dapat digunakan oleh peneliti saat nanti mengajar bahasa Jerman di sekolah.

b. Sekolah

Manfaat yang bisa didapatkan oleh sekolah dari penelitian ini, sekolah bisa menggunakan media pembelajaran berbasis wayang kertas ini di semua pembelajaran bahasa, sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan hal ini tentunya membantu meningkatkan prestasi siswa dan sekolah.

c. Guru

Bagi guru hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu sarana untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi untuk pengembangan media pembelajaran lainnya.

d. Siswa

Media pembelajaran ini juga dapat membantu dan mempermudah siswa dalam belajar bahasa Jerman, sehingga siswa nantinya dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran bahasa Jerman.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam skripsi ini, penelitian akan dipaparkan melalui kerangka penelitian yang terbagi atas lima bab, yang terdiri dari pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, simpulan, rekomendasi dan implikasi.

BAB I : Pendahuluan, bab ini membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka, bab ini berisi tentang penjelasan teoretis, yang akan dijadikan sebagai landasan teori dalam melakukan penelitian. Peneliti akan mencari referensi mengenai media pembelajaran, yang terbagi dari beberapa aspek yaitu: definisi media, definisi pembelajaran, hakikat media pembelajaran dan alat peraga. Setelah mencari referensi mengenai media pembelajaran, peneliti akan mencari referensi yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, yang terdiri dari beberapa bagian yaitu: definisi pengembangan, hakikat pengembangan media pembelajaran dan langkah-langkah pengembangan media. Agar pengimplementasian media sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu membantu siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman tingkat dasar, peneliti akan mencari referensi mengenai definisi pembelajaran dan pembelajaran bahasa Jerman tingkat dasar. Peneliti akan mencari referensi mengenai wayang kertas itu sendiri yang akan dibagi menjadi beberapa bagian yaitu: definisi wayang dan wayang kertas secara umum. Agar penelitian lebih terarah, peneliti juga akan mencari beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Referensi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah buku, jurnal ilmiah dan internet.

BAB III: Metode Penelitian, bab ini menjelaskan alur berjalanya proses penelitian yang terdiri dari desain penelitian, objek penelitian, instrumen penelitian, teknik

pengumpulan data dan analisis. Pada bagian jenis penelitian, peneliti akan menjelaskan definisi dari R&D. Lalu peneliti akan menentukan target penelitian dengan cara menganalisa sampel dan populasi yang akan diteliti. Setelah itu peneliti akan menjelaskan langkah-langkah penelitian yang terdiri dari analisis kebutuhan, prosedur pengembangan, uji validasi dan mengumpulkan data.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan, bab ini menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan dan peneliti akan membahas hasil data yang diperoleh. Setelah seluruh hasil data dibahas dan dianalisa, peneliti dapat menarik kesimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang ditarik dapat mengukur tingkat keberhasilan yang telah dicapai dalam penelitian.

BAB V: Simpulan, Rekomendasi dan Implikasi, bab ini adalah bab terakhir dari penelitian yang akan ditulis oleh peneliti. Bab ini membahas kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Setelah isi penelitian secara umum disimpulkan, peneliti akan membahas rekomendasi dan implikasi, yang mencakup hal-hal yang perlu ditindak lanjuti dan rekomendasi yang perlu dilakukan dalam penelitian berikutnya.