

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang ideal dilakukan dengan dua arah, dengan begini peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran seperti ini, pendidik tidak mengajarkan materi kepada peserta didik, melainkan memandu peserta didik untuk belajar. Dengan begitu tujuan pembelajaran tidak hanya sampai peserta didik mengetahui materi belajar, tetapi memahami dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan bermasyarakat.

Namun, dalam pengaplikasiannya, sering kali pendidik menemukan masalah. Peserta didik sering kali tidak memiliki motivasi tinggi saat pembelajaran berlangsung, sehingga menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Kurangnya motivasi belajar ini sering kali mengakibatkan semangat peserta didik dalam belajar menurun, yang kemudian mengakibatkan perkembangan belajar peserta didik terhambat, bahkan menurun.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu keterampilan menyimak (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Untuk menguasai empat keterampilan tersebut, hal paling mendasar yang harus dimiliki peserta didik adalah perbendaharaan kata (*Wortschatz*). Karena itu, penguasaan kosakata menjadi kunci penting dalam mempelajari suatu bahasa.

Bahasa Jerman, seperti bahasa lain, memiliki beberapa kelas kata, salah satu di antaranya adalah nomina. Berbeda dengan bahasa Indonesia, nomina dalam bahasa Jerman memiliki *Artikel* atau kata sandang yang berbeda-beda, yaitu “*der*” untuk maskulin, “*die*” untuk feminin, dan “*das*” untuk netral. Perbedaan ini menjadi salah satu kesulitan bagi peserta didik dalam memahami kosakata, terutama nomina bahasa Jerman. Hal ini dapat berpengaruh bagi peserta didik untuk menguasai empat keterampilan bahasa Jerman.

Masalah-masalah ini muncul karena bahasa Jerman bukan merupakan bahasa kedua bagi peserta didik. Peserta didik di Indonesia pada umumnya menguasai bahasa Indonesia atau bahasa daerah sebagai bahasa ibunya. Bahasa Inggris dipelajari semenjak Sekolah Dasar atau Sekolah Menengah Pertama, sementara bahasa asing seperti bahasa Jerman baru dipelajari pada tingkat Sekolah Menengah Atas. Hal ini menjadi salah satu penyebab peserta didik terkadang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa asing.

Untuk menjawab persoalan yang seringkali dialami pendidik dan peserta didik, media pembelajaran menjadi salah satu solusi alternatif. Dalam menerapkan pembelajaran yang interaktif, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu meningkatkan mutu proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak ragam jenis, sehingga pendidik dapat membantu peserta didik memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan gaya belajar, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik. Media pembelajaran pun berfungsi untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Seiring perkembangan zaman, teknologi semakin berkembang pesat. Dengan berkembangnya teknologi ini, pendidik dapat menemukan berbagai macam media pembelajaran yang telah tersedia maupun menciptakannya. Media pembelajaran yang beragam jenisnya ini dapat pendidik sesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknologi memiliki peran penting terhadap dunia pendidikan di era digital ini. Selain media pembelajaran yang semakin berkembang dan bervariasi, teknologi juga memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.

Quizwhizzer merupakan salah satu situs yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Situs ini merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menerapkan model permainan papan. Berbeda dengan web kuis lainnya seperti *Quizizz* maupun *Kahoot*, web ini menyediakan berbagai templat atau format yang menarik, salah satunya adalah ular tangga. Sehingga ketika peserta didik mengerjakan kuis tersebut, peserta didik juga dapat bermain. Situs ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dan memainkan permainan papan.



Gambar 1. 1 Tampilan *Quizwhizzer*

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* dalam membantu peserta didik memahami nomina bahasa Jerman. Penelitian ini berjudul “Efektivitas Penggunaan *Quizwhizzer* dalam Pembelajaran Nomina Bahasa Jerman.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana penguasaan kosakata nomina peserta didik sebelum menggunakan media *Quizwhizzer*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata nomina peserta didik setelah menggunakan media *Quizwhizzer*?
3. Seberapa efektif penggunaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran bahasa Jerman terutama dalam pembelajaran nomina?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian “Efektivitas Penggunaan *Quizwhizzer* dalam Pembelajaran Nomina Bahasa Jerman” ini adalah untuk mengetahui:

1. Penguasaan nomina peserta didik sebelum menggunakan *Quizwhizzer* dalam pembelajaran.
2. Penguasaan nomina peserta didik setelah menggunakan *Quizwhizzer* dalam pembelajaran.
3. Efektivitas media tersebut terhadap peningkatan penguasaan nomina peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini di antaranya:

1. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan perbendaharaan kata dan membantu peserta didik lebih mengingat kosakata dan menguasainya, serta memotivasi para peserta didik untuk terus belajar.
2. Bagi pendidik, diharapkan penelitian ini menjadi inspirasi untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar dengan media yang lebih variatif, dan membantu pendidik untuk dapat mengembangkan proses pembelajaran.
3. Bagi satuan pendidikan, diharapkan penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran dan menyediakan fasilitas yang memadai untuk meningkatkan proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bekal dalam memulai karir sebagai seorang calon pendidik.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam mempermudah penelitian skripsi, maka perlu dikemukakan terlebih dahulu sistematika penelitian skripsi yang mengacu pada pedoman penelitian karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

1. **BAB I** merupakan pendahuluan. Bab ini memuat latar belakang penelitian ini dilakukan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.
2. **BAB II** merupakan kajian pustaka. Bab ini memuat hakikat media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, pengertian *Quizwhizzer*, fitur-fitur di dalamnya, keunggulan dan kekurangan *Quizwhizzer*, dan langkah-langkah penggunaannya, serta hakikat nomina, ciri-ciri nomina, serta *Genus*, *Kasus*, dan *Numerus* nomina bahasa Jerman.
3. **BAB III** merupakan metodologi penelitian. Pada bab ini peneliti merancang alur penelitiannya mulai dari desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data.
4. **BAB IV** merupakan temuan penelitian dan pembahasannya. Bab ini memuat hasil penelitian efektivitas penggunaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran Nomina bahasa Jerman.

5. **BAB V** merupakan simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini memuat kesimpulan jawaban dari hasil penelitian.