

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Teoretik

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing

Perkembangan dunia pariwisata di Indonesia kian berkembang pesat, hampir merata ke seluruh daerah di tanah air kita ini, hal itu menuntut seseorang untuk tidak hanya menguasai satu bahasa asing saja, mengingat beragam wisatawan asing yang berdatangan ke Indonesia. Melihat kebutuhan akan penguasaan bahasa asing tersebut, di Sekolah Menengah Atas sekarang ini tidak hanya diajarkan satu bahasa yaitu bahasa Inggris saja sebagai bahasa asing. Seperti yang dituangkan dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMA/MA (2006: 14) bahwa pembelajaran bahasa asing di SMA/MA meliputi bahasa Jerman, Jepang, Prancis, Arab, dan Mandarin. Mata pelajaran ini bisa sebagai mata pelajaran wajib atau juga sebagai mata pelajaran tambahan hal tersebut tergantung kebutuhan dan kebijakan sekolah.

Mempelajari suatu bahasa telah dilakukan oleh manusia sejak lahir. Mempelajari bahasa dimulai dari belajar bahasa ibu, yang merupakan suatu hal yang wajar dan alamiah. Namun lain halnya dengan belajar bahasa kedua atau bahasa asing . Nunan (1989: 13) menyebutkan “*the ability to use a second language (knowing “how”) would develop automatically if the learner were required to focus on meaning in the process of using the language to communicate*”. Pendapat tersebut diartikan bahwa kemampuan untuk menggunakan

bahasa kedua (mengetahui bagaimana) akan berkembang secara otomatis jika pelajar diarahkan untuk fokus pada arti proses menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Bahasa kedua yang dimaksud di sini adalah bahasa asing yang pada umumnya dipelajari oleh peserta didik di suatu lingkup sekolah.

Menurut Richard dan Schmidt (2002: 206) bahasa asing (*foreign language*) adalah sebagai berikut.

A language which is not the NATIVE LANGUAGE of large number of people in a particular country or region, is not used as a medium of instruction in school, and is not widely used as a medium of communication in government, media, etc. Foreign language are typically taught as school subjects for the purpose of communicating with foreigners or for reading printed materials in the language.

Kutipan tersebut mempunyai pengertian, bahwa bahasa asing diartikan sebagai satu bahasa yang bukan bahasa asli dari sebagian besar orang pada satu negara atau daerah tertentu, yang bukan dipergunakan sebagai satu sarana komunikasi dalam pemerintah, media dan sebagainya. Bahasa asing diajarkan sebagai mata pelajaran di sekolah dengan tujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan orang asing atau untuk membaca bacaan dalam bahasa asing tersebut.

Parera (1993: 16) berpendapat bahwa bahasa asing adalah bahasa yang belum dikenal atau tidak dikenal oleh setiap peserta didik pelajar bahasa. Jika bahasa asing itu dipelajari di sekolah, bahasa asing itu menjadi bahasa ajaran, sehingga bahasa asing dalam suatu pembelajaran adalah mengenalkan bahasa baru kepada peserta didiknya sebagai suatu proses untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pemberian pelajaran bahasa asing di tingkat sekolah SMA/SMK dan MA sangat bermanfaat, karena dengan mempelajari bahasa asing peserta didik dapat

berkomunikasi dan mempelajari kebudayaan dari pemilik bahasa asing tersebut. Untuk memperoleh pencapaian pembelajaran bahasa asing yang maksimal diperlukan media, metode, teknik, dan pendekatan tertentu yang sesuai dengan pembelajaran bahasa tersebut. Proses pembelajaran dengan media, metode, teknik, dan pendekatan yang sesuai akan memudahkan materi yang disampaikan terserap dengan baik oleh peserta didik. Adapun pendekatan yang dimaksud adalah pendekatan komunikatif yaitu pendekatan yang menitikberatkan pada keaktifan peserta didik dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator.

Prinsip dasar pendekatan komunikatif yaitu belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi, bukan mempelajari struktur, maupun bunyi atau kosakata secara terpisah. Tujuan utamanya adalah dapat menggunakan bahasa dengan baik dan benar sehingga dapat diterima oleh pendengar secara umum. Hal ini sesuai dengan pendapat Sidjianto (2004: 4) pendekatan komunikatif dimaksudkan agar para pembelajar pada akhirnya dapat menangkap seluruh komunikasi tanpa menganalisis bahasa menjadi satuan-satuan gramatika atau unsur-unsur kebahasaan seperti pola kalimat, kosakata, dan sebagainya. Sehingga di dalam proses pengajarannya pun peserta didik lebih banyak diberi pengayaan dalam pengalaman-pengalaman berkomunikasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengajaran kesalahan berbahasa dengan menggunakan pendekatan komunikatif sangat tepat. Karena dengan belajar berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik dan benar secara konsisten akan tercipta pola komunikasi yang baik pula. Dalam pembelajaran bahasa asing seorang guru dituntut untuk berkreasi, kreatif dan terampil dalam menyampaikan

materi yang akan disampaikan secara bertahap sesuai dengan tingkatan kemampuan peserta didik sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan baik. Jadi proses belajar diatur secara ketat mulai dengan memberikan motivasi sebagai persiapan untuk menghadapi teks, kemudian penyajian teks sampai pada latihan untuk mengaktifkan ungkapan yang terdapat dalam teks.

Strauss (1988: 52) membagi proses belajar bahasa asing dalam tiga tingkatan yaitu, (1) mencakup semua kegiatan belajar dan tujuan belajar yang berkaitan dengan pengenalan dan pemahaman teks, (2) meliputi semua kegiatan yang bertujuan mencapai pemantapan pertama ungkapan tersebut dengan cara mengulangnya berkali-kali, (3) dapat disebut tahap mengulangi pelajaran, dalam tahap itu termasuk semua kegiatan belajar peserta didik yang menyangkut pengulangan beberapa ujaran sekaligus sebanyak satu atau dua kali.

Ketiga tingkatan belajar tersebut dilandasi oleh tiga tujuan belajar yang terpenting. Realisasi tujuan itu harus dilakukan secara berturut-turut, supaya proses belajar berlangsung dengan efektif dan efisien. Dalam hal ini Strauss (1988: 52) juga mengungkapkan ketiga tujuan belajar yaitu.

(1) kemampuan mengerti teks secara garis besar (*grobes bzw. kursorisches Textverständnis*) serta kemampuan mengerti arti dan maksud ungkapan-ungkapan yang akan diaktifkan, (2) kemampuan memproduksi secara terbatas (*erste Reproduktionsfähigkeit*) yakni kemampuan mengerti arti dan maksud ungkapan yang akan diaktifkan maupun kemampuan memproduksi ungkapan tersebut walaupun belum secara lancar dan sempurna, (3) keterampilan mereproduksi secara lancar (*flüssige Reproduktionsfähigkeit*) yaitu kemampuan menggunakan strategi-strategi komunikasi dengan spontan maupun keterampilan memproduksikan secara lancar dan wajar ungkapan-ungkapan yang akan diaktifkan termasuk pengetahuan tentang kesesuaian ungkapan itu secara semantik atau sesuai makna.

Dari kedua pendapat tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa dalam mempelajari bahasa asing harus berdasarkan tingkatan yang sudah ditentukan. Selain itu, juga untuk mencapai tingkatan tersebut harus dilandasi dengan tujuan belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa asing, guru dituntut kreatif untuk terus menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk mampu menciptakan suasana yang komunikatif dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik.

Bahasa Jerman merupakan mata pelajaran pilihan di SMA yang berfungsi sebagai alat mengembangkan diri peserta didik, memperluas wawasannya dengan mengenal hasil-hasil dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya. Dalam Standar Kompetensi bahasa Jerman Kurikulum 2004 (2003: 6) bahasa Jerman diartikan sebagai mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya

Lebih lanjut dalam Standar Kompetensi bahasa Jerman Kurikulum 2004 (2003: 6-7) dijabarkan tujuan pembelajaran bahasa Jerman di sekolah menengah seperti SMA/SMK/MA yaitu agar para peserta didik berkembang dalam hal (1) kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara baik, (2) berbicara secara sederhana tapi efektif dalam berbagai konteks untuk menyampaikan informasi, pikiran dan perasaan, serta menjalin hubungan sosial dalam bentuk kegiatan yang beragam, interaktif dan menyenangkan, (3)

menafsirkan isi berbagai bentuk teks tulis pendek sederhana dan merespon dalam bentuk kegiatan yang beragam, interaktif, dan menyenangkan, (4) menulis kreatif meskipun pendek sederhana berbagai bentuk teks untuk menyampaikan informasi, mengungkapkan pikiran dan perasaan, (5) menghayati dan menghargai karya sastra dan (6) kemampuan untuk berdiskusi dan menganalisis teks secara kritis. Selanjutnya, dijelaskan dalam Standar Kompetensi Bahasa Jerman Kurikulum 2004 (2003: 7) bahwa untuk mencapai tujuan tersebut maka pembelajaran bahasa Jerman harus sesuai dengan aspek mata pelajaran bahasa Jerman yaitu (1) *Hörverstehen* ‘Keterampilan Menyimak’, *Sprechfertigkeit* ‘Keterampilan Berbicara’, *Leseverstehen* ‘Keterampilan Membaca’ dan *Schreibfertigkeit* ‘Keterampilan menulis’ (2) Unsur-unsur kebahasaan yang meliputi *Strukturen* ‘Tata Bahasa’, *Wortschatz* ‘Kosakata’, *Phonetik* ‘Pelafal dan Ejaan’ (3) *Geschichte* ‘Aspek budaya yang terkandung dalam teks lisan dan tulisan’.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hakikat pembelajaran bahasa asing adalah pemerolehan bahasa komunikasi kedua. Kemampuan untuk menggunakan bahasa asing akan berkembang secara otomatis jika peserta didik diarahkan untuk fokus menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran bahasa asing dapat tercapai. Dengan tercapainya tujuan tersebut maka peserta didik dapat tumbuh dan berkembang menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkepribadian Indonesia serta siap mengambil bagian dalam pembangunan nasional.

2. Hakikat Pembelajaran Kosakata

Kosakata merupakan dasar yang harus dikuasai seseorang apabila ingin menguasai suatu bahasa. Tanpa adanya kosakata tidak mungkin seseorang bisa menggunakan bahasa asing yang dipelajarinya. dalam kamus Langenscheidt (1993: 1127) *Wortschatz* ‘kosakata’ memiliki pengertian “*ist alle Wörter einer Sprache oder Fachsprache*”. kosakata adalah semua kata dari suatu bahasa. Adisumarto (1984 : 43) mendefinisikan pengertian kosakata (1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, (2) kata-kata yang dikuasai seseorang atau kata-kata yang dipakai oleh segolongan orang dari lingkungan yang sama, (3) kata-kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan, (4) dalam linguistik seluruh morfem yang ada dalam suatu bahasa dan (5) daftar sejumlah kata dan frase dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis disertai batasan dan keterangannya.

Dari uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan kesatuan kata atau kumpulan kata-kata dari suatu bahasa yang digunakan oleh pengguna bahasa dalam kegiatan komunikasi, baik secara langsung (lisan) maupun tidak langsung (tulisan).

Heyd (1990: 91) menjelaskan bahwa “ *Weiter unterteilt man im primären (oder Grund-) Wortschatz und sekundären (oder abgeleiteten) Wortschatz.* ” Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa berdasarkan bentuknya kosakata dibedakan menjadi dua bagian yaitu *Primären Wortschatz* (Kosakata yang bentuknya masih dalam kosakata dasar), misalnya *gehen, fahren, das Haus* dan sebagainya. *Sekundären Wortschatz* (Kosakata dasar yang mengalami perubahan

karena aturan pembentukan kata). Misalnya dalam kasus *Akkusativ*, kata dasar *der Elefant* berubah menjadi *den Elefanten*.

Dalam Panduan Materi Ujian Nasional Bahasa Jerman (2004: 11) dijelaskan pembagian kosakata berdasarkan penggunaannya dibedakan menjadi dua, yaitu ujaran-ujaran yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari *Aktive Wortschatz* dan ujaran-ujaran yang perlu dimengerti, khususnya pada saat membaca *Passive Wortschatz*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Lado (dalam Nurgiyantoro, 2010: 340-341) yang membedakan kosakata berdasar penggunaannya menjadi dua yaitu kosakata aktif dan pasif. Kosakata aktif adalah kosakata untuk kemampuan produktif, kosakata yang dipergunakan untuk menghasilkan bahasa dalam kegiatan berkomunikasi yaitu dalam keterampilan berbicara dan menulis. Kosakata pasif adalah kosakata untuk kemampuan reseptif, yaitu kosakata yang dipelajari oleh pembelajar, tetapi tidak dapat dipergunakan secara produktif dalam berbicara dan menulis. Melainkan hanya dapat dikenal dan dipahami kembali, jika ia mendengar dan membaca kata-kata tersebut.

Dari uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembagian kosakata dalam bahasa Jerman dapat dilihat berdasarkan bentuk dan penggunaannya. Berdasarkan bentunya kosakata dibedakan menjadi menjadi dua yaitu *Primären Wortschatz* dan *Sekundären Wortschatz*. Berdasarkan penggunaannya kosakata dibedakan menjadi dua bagian, yaitu *Aktive Wortschatz* dan *Passive Wortschatz*.

Penguasaan kosakata sangat penting dalam menentukan kemampuan berbahasa. Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar bahasa apabila dia telah menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu *Hörverstehen* ‘Keterampilan

Menyimak’, *Sprechfertigkeit* ‘Keterampilan Berbicara’, *Leseverstehen* ‘Keterampilan Membaca’ dan *Schreibfertigkeit* ‘Keterampilan menulis’. Untuk bisa menguasai keterampilan berbahasa tersebut tentunya harus memiliki kosakata yang cukup, karena penguasaan keterampilan berbahasa sangat dipengaruhi oleh banyaknya kosakata yang dimiliki oleh seseorang. Menurut Rivers (dalam Nunan, 1991: 117) penguasaan kosakata yang cukup, merupakan aspek penting untuk dapat berhasil menggunakan bahasa asing, karena tanpa penguasaan kosakata yang luas, kita tidak akan dapat menggunakan struktur-struktur yang sudah dipelajari untuk dasar komunikasi.

Nunan (1991: 118) mengatakan bahwa memperkaya kosakata merupakan elemen yang sangat penting dalam penguasaan bahasa asing. Oleh karena itu, untuk mudah berkomunikasi dengan anggota masyarakat yang lain dengan bahasa yang berbeda pula, setiap orang perlu memperluas kosakatanya, karena kualitas kemampuan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas atau kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin bagus kemampuan berbahasa yang dimilikinya.

Dari pernyataan di atas, terlihat jelas bahwa kosakata merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa terutama dalam pembelajaran bahasa Jerman. Pembelajaran bahasa Jerman sendiri bertujuan agar para peserta didik berkembang dalam hal kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis secara baik. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan kemampuan penguasaan unsur-unsur kebahasaan, terutama kosakata. Dengan demikian, pembelajaran kosakata itu merupakan kegiatan belajar mengajar yang berusaha

membimbing peserta didik agar dapat menerima dan menggunakan kosakata sesuai fungsinya. Dengan kata lain pembelajaran kosakata bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa.

Dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di Sekolah Menengah Atas (SMA), pembelajaran kosakata bahasa Jerman diajarkan secara bersamaan dengan pembelajaran keempat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman di SMAN 1 Prambanan klaten terlihat guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penerjemahan langsung tanpa adanya media khusus. Hal ini mengakibatkan tidak terciptanya proses pembelajaran yang komunikatif sehingga menyebabkan suasana pembelajaran menjadi membosankan. Apabila hal ini tidak diperbaiki maka akan berdampak pada lemahnya prestasi belajar bahasa Jerman peserta didik.

Dalam GBPP bahasa Jerman Kurikulum 2004 tujuan pengajaran bahasa Jerman di sekolah menengah umum adalah peserta didik memiliki keterampilan membaca, menyimak, berbicara dan menulis dalam bahasa Jerman melalui tema yang ditentukan bedasarkan tingkat perkembangan dan minat dengan tingkat penguasaan kosakata dan tata bahasa yang sesuai. Penyajian materi kosakata bahasa Jerman disesuaikan dengan tema yang terdapat dalam buku *Kontakte Deutsch*. Adapun materi kosakata yang dimaksud adalah *Nomen* (kata benda), *Verben* (kata kerja), *Fragesatz* (kata tanya), *personalpronomen* (kata ganti orang) *Zahlen* (angka) dan *Adjektiv* (kata sifat).

Dalam upaya untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas kosakata peserta didik, guru harus memanfaatkan media, metode, teknik dan pendekatan yang sesuai dengan pembelajaran kosakata. Banyak cara untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran kosakata tersebut, salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan komunikatif, yaitu pendekatan yang mengintegrasikan pengajaran fungsi-fungsi bahasa dan tata bahasa.

McCarten (2007: 20-23) membagi *teaching vocabulary in class* sebagai berikut (1) *Focus on vocabulary* (2) *Offer variety* (3) *Repeat and recycle* (4) *Provide opportunities to organize vocabulary* (5) *Make vocabulary learning personal* (6) *Don't overdo it!* (7) *Use strategic vocabulary in class*.

Uraian diatas dapat diartikan pembelajaran kosakata dikelas dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut (1) fokus pada kosakata, dalam hal ini peserta didik diarahkan untuk mencari kata kunci yang terdapat dalam suatu kalimat, (2) memiliki banyak variasi, yang dimaksud adalah guru dapat menggunakan berbagai seperti gambar, lagu, benda asli dalam mengajarkan kosakata sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. (3) mengulang dan memperbaharui, semakin sering suatu kata diulang maka akan semakin lama kata tersebut untuk diingat, (4) memberikan kesempatan untuk mengatur kosakata, mengatur atau penggolongan kata bertujuan untuk mempermudah dalam mengikat suatu kata, (5) membuat daftar kosakata pribadi, jadi disini peserta didik mencatat kosakata yang dianggap penting atau asing bagi peserta didik, (6) jangan berlebihan, maksudnya adalah dalam mengajarkan kosakata hendaknya disesuaikan dengan tingkatan dari peserta didik berdasarkan kurikulum, (7)

menggunakan kosakata di kelas, hal ini sesuai dengan tujuan dari pemberlajaran bahasa Jerman yaitu peserta didik bisa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tersebut.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kosakata merupakan sekelompok kata yang terdapat dalam suatu bahasa yang merupakan perbedaharaan kata dalam semua aspek yang ada sehingga orang mampu saling mengerti satu dengan yang lain. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pembelajaran bahasa Jerman yaitu peserta didik mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Untuk mencapai hal itu peserta didik perlu dibekali kemampuan penguasaan kosakata yang memadai. Kalau tidak dibekali kemampuan penguasaan kosakata yang memadai maka peserta didik tidak dapat berkomunikasi secara optimal.

3. Hakikat Penggunaan Multimedia Flash dalam Pembelajaran Kosakata

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi guru dituntut untuk mampu menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan pesan yang ingin disampaikan dalam pelajaran dapat tersampaikan dengan optimal. Kata media menurut Djamarah dan Zain (1997: 136) berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”, sehingga media merupakan wahana perantara untuk informasi belajar atau penyalur pesan.

Pringgawidagda (2002: 145) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada pembelajar. Dalam proses pembelajaran informasi tersebut dapat berupa sejumlah keterampilan atau pengetahuan yang perlu dikuasai oleh pembelajar. Media pembelajaran dapat menambah efektivitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2002: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape-recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Selain pengertian di atas Sanjaya (2011: 205) berpendapat bahwa.

Media pengajaran meliputi perangkat keras (*hard-ware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *over head*, *projektor*, radio televisi dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan atau alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. dengan adanya bantuan media, kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik sehingga akan membangkitkan memotivasi peserta didik dalam belajar.

Menurut Arsyad (2002: 21) media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi-segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Senada dengan itu, Musthafa (dalam Daryanto, 2010: 165) mengatakan bahwa.

Hal terpenting dalam pembelajaran bahasa adalah dengan belajar melalui pengalaman langsung. Jangan pernah mengajarkan sebuah kata dengan diawali “ bayangkan, ini adalah sebuah bola” tanpa membawa media apapun, tetapi akan jauh lebih baik jika kita membawa bola sesungguhnya dan berkata “ This is a ball”, kemudian biarkan mereka memegangnya. Percuma membawa bola kristal tetapi sang anak tidak boleh menyentuhnya. Lebih bermanfaat membawa bola dari kertas tetapi bisa dipegang bahkan dilemparkan oleh mereka.

Dari ilustrasi di atas tergambar, betapa pentingnya media untuk menyampaikan sebuah pesan, terutama jika sasaran pesan tersebut peserta didik yang bagi mereka dunia adalah semata-mata hal yang konkret, mereka membutuhkan media untuk dilihat, diraba dan dipegang.

Levie dan Lentz (dalam Sanaky, 2009: 6) mengemukakan, empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik pada isi pelajaran, (2) fungsi afektif, yaitu tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar, (3) fungsi kognitif, yaitu lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung

dalam gambar, (4) fungsi kompensatoris, yaitu memberikan konteks untuk memahami teks.

Heyd (1990: 186) mengungkapkan fungsi media dalam pembelajaran bahasa asing sebagai berikut “*(1) Medien vermitteln Informationen, (2) Unterrichtsmittel sind Mittel zur Aktivierung der Lerner. (3) Medien sind Mittel zur Erhöhung der Lernmotivation, (4) Unterrichtsmittel können den Fremdsprachen-unterricht rationalisieren und intensivieren (z. B. Sprachlabor und Computer)*”. Kutipan tersebut berarti (1) media dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi, (2) media pembelajaran adalah alat untuk keaktifan pembelajar, (3) media dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan motifasi belajar, (4) media pembelajaran dapat merasionalisasikan dan mengintensifkan pembelajaran bahasa asing (sebagai contoh laboratorium dan komputer).

Hal ini sesuai dengan pendapat Erdmenger (1997: 8) yang menyatakan bahwa.

Medien können verschiedene didaktische Funktionen erfüllen. Solche didaktischen Funktionen sind für den Fremdsprachenunterricht, z.B.: (1) Motivation, d.h. Motivierung zur Teilnahme und Mitarbeit im Unterricht und zum Lernen, (2) Wissenvermittlung, d.h. Vermittlung von Informationen, also Sachwissen oder Verfahrenskenntnissen, (3) Anleitung zur Arbeit, Beispielweise beim Üben und Lösen von Aufgaben, (4) Anreiz zum Sprechen, d.h. zum Besprechen von Sachverhalten, Meinungen und Gefühlen, (5) Kontrolle, also Feststellung von Ergebnissen des Unterrichts.

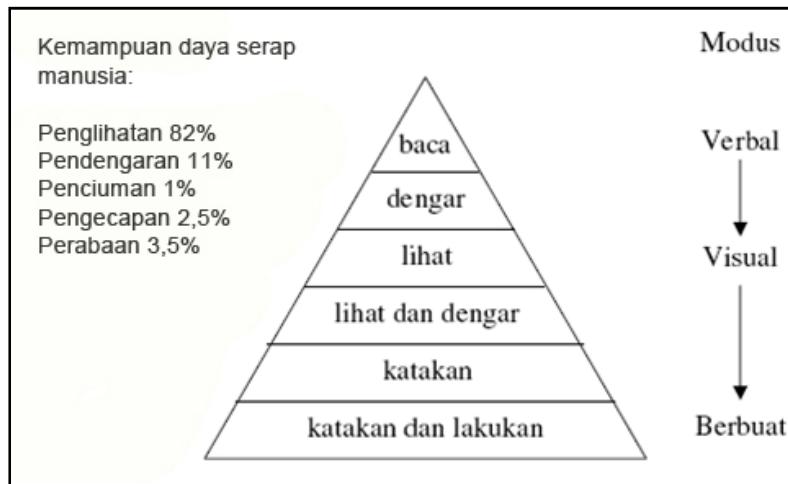
Pernyataan tersebut berarti bahwa media memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam pembelajaran. Fungsi-fungsi pembelajaran tersebut adalah untuk pembelajaran bahasa asing, yaitu (1) motivasi, yaitu dorongan untuk ikut serta

dan bekerjasama dalam pembelajaran, (2) perantara pengetahuan, maksudnya adalah sebagai perantara untuk informasi, juga pengetahuan, (3) pedoman untuk bekerja, sebagai contoh pada saat latihan dan mengerjakan tugas, (4) merangsang untuk berbicara, adalah untuk membicarakan sesuatu hal, pendapat dan perasaan, (5) kontrol, sebagai pernyataan dari hasil pembelajaran. Tujuan atau manfaat penggunaan media pembelajaran, juga disampaikan oleh Sudjana (2010: 2) yaitu dalam proses belajar peserta didik antara lain sebagai berikut. (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Dari pendapat dan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Di samping itu, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran dengan mudah dan lebih bermakna. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Daryanto (2011: 12-13) mengungkapkan media pembelajaran memiliki keberagaman dan keunikan tertentu, kelebihan ini bisa diupayakan secara lebih optimal dalam penyampaian materi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan kesesuaian

antara media, metode dan bahan yang akan diajarkan berdasarkan indra dan pengalaman peserta didik. Semakin banyak indra yang dimanfaatkan oleh peserta didik, semakin baik daya ingat peserta didik, sebagaimana kerucut dijabarkan dalam pengalaman belajar Edgar Dale berikut:



Gambar 1: Kerucut pengalaman Dale

Dari gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah mempelajari hal yang lebih konkret daripada yang abstrak. Hal tersebut dimulai dari peserta didik berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju peserta didik sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru perlu memahami karakteristik dari masing-masing media tersebut sehingga dapat memilih media yang sesuai untuk suatu pembelajaran. Karena media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses

belajar mengajar. Soeparno (1980: 13) menyatakan bahwa dalam memilih media hendaknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- (1) Hendaklah kita mengerti karakteristik setiap media, (2) hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, (3) hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan metode dan strategi yang kita pakai, (4) hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan keadaan peserta didik, (5) hendaknya kita menyesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media itu kita pergunakan, (6) hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan kreativitas kita.

Bersadarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa, dalam memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, guru sebelumnya harus mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, sehingga, media yang digunakan dalam pembelajaran tepat guna, sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, guru juga harus mengetahui klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran, karena tanpa mengetahui kedua hal tersebut guru akan kesulitan menentukan media yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Sadiman (1990: 28-75) mengklasifikasi media pembelajaran menjadi beberapa jenis yaitu (1) media grafis seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin, (2) media audio seperti radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa, (3) media proyeksi diam seperti film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan dan simulasi. Sanjaya (2011: 213-218) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat jenis yaitu (1) media grafis atau visual diam, (2) media proyeksi, (3) media audio, dan (4) media komputer.

Lebih lanjut Sanjaya (2011: 213-218) juga menjelaskan karakteristik dari masing-masing media pembelajaran yaitu (1) media grafis (visual diam) adalah media visual berupa garis atau gambar yang dapat memberikan informasi atau pesan kepada pembaca, (2) media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan pesan atau informasi. (3) media audio adalah media yang memanfaatkan suara dalam menyampaikan informasi. Media ini menggunakan bantuan alat elektronik seperti tape atau VCD untuk menyampaikan pesan atau informasi, (4) media komputer merupakan jenis multimedia yang dapat menampilkan dan merekayasa teks, grafik dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi menjadi sebuah media yang interaktif dan menarik atau sering disebut multimedia interaktif.

Penggolongan media ini berfungsi untuk mempermudah guru dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Dengan memilih media yang baik, maka peserta didik bisa mengikuti pembelajaran bahasa Jerman dengan menyenangkan. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien, maka diperlukan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik belajar.

Ada banyak media pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah pembelajaran dengan multimedia. Gayeski (1993: 23) mendefinisikan. multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang berperan untuk membina, menyimpan, mengirim dan menerima informasi yang berisi teks, grafik, audio dan sebagainya.

Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktif komputer untuk menghasilkan satu tampilan yang menarik. Berdasarkan hal tersebut, pemilihan dan penggunaan multimedia dalam pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain seperti tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran.

Oleh karena itu, Daryanto (2010: 53) menjabarkan karakteristik multimedia menjadi.

(1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, (2) bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, (3) bersifat mandiri dalam arti memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selanjutnya, Daryanto (2010: 53-54) mengatakan selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia dalam pembelajaran juga sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut.

(1) mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, (2) mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, (3) memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendali, (4) mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat di atas tentunya kita dapat melihat potensi penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Karakteristik dari multimedia ini dianggap sesuai untuk pembelajaran bahasa Jerman, sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Daryanto (2010: 51) membedakan mulimedia

menjadi dua jenis, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, seperti TV dan Film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki oleh pengguna untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia flash (aplikasi pembelajaran interaktif), aplikasi game, dan lain-lain.

Banyak perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran adalah *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Macromedia Flash juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. Menurut Suciadi (2003: 1) *Adobe flash* merupakan program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan situs web dan media yang interaktif dan dinamis.

Flash merupakan aplikasi multimedia yang bisa menghadirkan gambar dan suara yang interaktif dan bisa dijalankan di perangkat komputer, dengan memanfaatkan kelebihan tersebut tentunya sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi flash akan sangat efektif apabila digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Dalam hal ini untuk pembelajaran *Wortschatz* (Kosakata) karena

sifatnya yang mampu menghadirkan bentuk visual seperti gambar animasi bergerak, video yang dipadukan dengan suara sehingga akan menjadi lebih menarik dan tentunya membuat peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Multimedia flash ini merupakan suatu jenis media pembelajaran interaktif yang dijalankan dengan menggunakan perangkat komputer sehingga peserta didik dalam mempelajarinya tidak harus di kelas saja, tetapi juga bisa di pelajari di rumah secara mandiri. Penggunaan multimedia flash dalam pembelajaran bahasa Jerman sangat tepat, karena pengajaran bahasa dilakukan dengan mengoptimalkan seluruh panca indera untuk menyerap materi pembelajaran yang diberikan. Media pembelajaran berupa multimedia flash yang di operasikan di komputer diharapkan mampu mengoptimalkan daya tangkap peserta didik dari segi audio visualnya.

Kustandi dan Sitjipto (2011: 108) menerangkan penggunaan media berbasis komputer atau multimedia flash dalam pembelajaran dikenal dengan nama ‘*Computer Assisted Instruction – CAI*, atau *Computer Assisted Learning*’ atau pembelajaran dengan bantuan komputer. Dilihat dari situasi belajar, komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran. *CAI* bisa berbentuk *tutorial, drills and practice*, simulasi dan permainan. Media pembelajaran berbasis komputer atau multimedia flash sangat diperlukan sebab memiliki karakteristik yang mudah dipahami dan digunakan dalam pembelajaran.

Dewasa ini media komputer makin diminati dan makin banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Apalagi perkembangan teknologi berbasis komputer memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk mengadopsi pengetahuan dalam

pengetahuan dari media tersebut yang dapat mendukung pembelajaran di kelas (Joyce: 1996: 6). Dalam pembelajaran bahasa Jerman sendiri terdapat banyak jenis aplikasi multimedia berbasis Flash yang digunakan untuk penguasaan kosakata, seperti yang diungkapkan oleh Bättig (2009: 1) “*Grundsätzlich sind alle empfohlenen Deutsch-Lernprogramme auch für Deutsch als Zweitesprache einsetzbar. Schwerpunkte in Deutsch als Zweitesprache bilden die Wortschatzerweiterung und Wortschatzfestigung und die entsprechende Unterstützung durch Bilder und Ton*”.

Dari pendapat di atas diartikan bahwa pada dasarnya semua program pembelajaran bahasa Jerman dapat digunakan untuk mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa kedua. Program pembelajaran tersebut ditekankan pada perluasan kosakata dan konsolidasi kosakata dengan dukungan yang tepat melalui gambar dan suara.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran bahasa Jerman atau multimedia pembelajaran bahasa Jerman yang tersedia di pasaran dititikberatkan pada penguasaan kosakata terlebih dahulu, karena kosakata merupakan dasar dari keterampilan berbahasa yang lain. Adapun program multimedia pembelajaran berbasis flash tersebut di antaranya *Wortschatz Deutsch für Vorschulkinder*, *Euro Talk German* dan *Muzzy German*. Keseluruhan multimedia pembelajaran tersebut sangat tepat digunakan dalam pembelajaran kosakata. Karena proses pembelajaran dititik beratkan pada penguasaan kosakata.

Daryanto (2011: 147) mengungkapkan beberapa keunggulan multimedia flash dalam pembelajaran, antara lain (1) Peserta didik akan lebih *excited* dalam belajar karena multimedia tersebut dirancang sesuai dengan dunia peserta didik yang penuh warna dan musik yang ceria, (2) *Listening skill* peserta didik akan lebih terasah dengan berlatih mendengarkan *pronunciation* yang benar, (3) peserta didik belajar melalui *direct method*, yaitu pengucapan objek secara langsung begitu gambar terlihat dilayar tanpa harus menghafal kosakata.

Namun pembelajaran multimedia ini juga memiliki kelemahan. Musfiqon (2012: 189) mengungkapkan kelemahan pembelajaran dengan menggunakan multimedia di antaranya (1) biaya lebih mahal, (2) guru belum terampil mengoperasikan multimedia dan (3) ketersediaan perangkatnya terbatas.

Dari uraian di atas, terlihat bahwa media merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran, apalagi dalam membelajari bahasa asing, dalam hal ini bahasa Jerman yang membutuhkan kreatifitas yang lebih dari guru, karena pelajaran bahasa Jerman merupakan hal yang baru bagi peserta didik. Meskipun terdapat kelemahan dalam media ini tetapi hal tersebut bisa diatasi dengan mengikuti pelatihan-pelatihan pembuatan multimedia, sehingga guru bisa membuat multimedia pembelajaran sendiri. Dalam pembelajaran bahasa Jerman peserta didik dituntut untuk menguasai keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk bisa menguasai keterampilan berbahasa tersebut penguasaan kosakata mutlak dibutuhkan. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk tujuan tertentu.

Prastowo (2011: 407) menjelaskan bahwa pemakaian bahan ajar berbasis komputer seperti multimedia flash dalam proses pembelajaran meliputi tiga tujuan pokok pembelajaran yaitu (1) untuk tujuan kognitif. Dalam hal ini, multimedia flash menggunakan bermacam-macam tipe terminal dapat mengontrol interaksi pembelajaran, langkah dalam proses, dan kalkulasi yang kompleks. Digabungkan dengan media lain. Multimedia flash dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan atau deskriminasi dari stimulus visual dan audio yang relevan. Misalnya pengenalan kosakata bahasa Jerman, (2) untuk tujuan psikomotorik. Jika digunakan dengan peralatan yang distimulasikan, maka akan menjadi alat yang sangat bagus untuk menciptakan kondisi sebenarnya, misalnya dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan memberikan kuis interaktif berupa gambar animasi terkait kosakata, (3) tujuan afektif. Dalam hal ini, bahan ajar berbasis komputer sangat berguna bila digunakan seperti yang diungkapkan dalam tujuan psikomotorik atau digunakan untuk mengontrol bahan-bahan video.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pemakaian bahan ajar berbasis komputer seperti multimedia flash dalam proses pembelajaran meliputi tiga tujuan pokok pembelajaran yaitu tujuan kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Multimedia flash memiliki bentuk yang bervariasi apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun format sajian multimedia ini diungkapkan oleh Daryanto (2011: 51-52) dibagi menjadi lima kelompok yaitu (1) tutorial, (2) praktik dan latihan, (3) simulasi, (4) percobaan dan eksperimen (5) permainan.

Berikut adalah contoh penggunaan multimedia flash dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

a) Tutorial

Media pembelajaran disini berfungsi sebagai tutorial. Jadi disini media berperan untuk menyampaikan materi sebagaimana dilakukan oleh guru. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, dan gambar, baik diam maupun bergerak. Adapun contoh penggunaan multimedia flash dengan format tutorial pada penyampaian materi *Nomen* adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan multimedia flash berbentuk tutorial

Adapun langkah penggunaannya adalah (1) guru meminta peserta didik menirukan pelafalan kata benda yang ditunjukkan dalam multimedia flash secara bersamaan (2) setelah semua kata benda yang terdapat dalam media tersebut sudah ditirukan kemudian guru menyebutkan kata benda tertentu kemudian peserta didik diminta menunjukkan gambar kata benda yang dimaksud guru sebagai evaluasi untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata.

b) Praktik dan Latihan

Pada program ini disediakan serangkaian soal atau latihan yang ditampilkan secara acak sehingga setiap kali sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda. Pada bagian akhir, pengguna juga dapat melihat skor akhir sebagai indikator untuk mengukur penguasaan kosakata. Berikut contoh penggunaan multimedia flash dengan format praktik dan latihan pada penyampaian materi *Zeitangabe*.

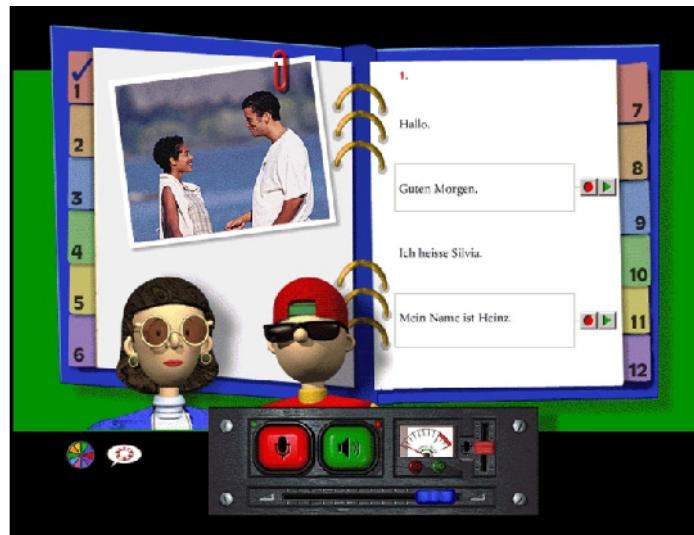


Gambar 3. Tampilan multimedia flash berbentuk praktik dan latihan

Adapun langkah penggunaannya adalah Peserta didik diminta untuk mencocokkan gambar dan *Zeitangabe* yang sesuai dengan cara mengklik *Zeitangabe* yang sesuai dengan gambar Jam.

c) Simulasi

Multimedia dalam format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. Berikut contoh penggunaan multimedia flash dengan format simulasi dalam percakapan bahasa Jerman.



Gambar 4. Tampilan multimedia flash berbentuk simulasi.

Adapun langkahnya adalah peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang diucapkan dalam multimedia flash, suara dari peserta didik tersebut secara otomatis akan terekam dalam media ini untuk selanjutnya bisa diperdengarkan kembali secara lengkap berbentuk dialog.

d) Percobaan atau Experimen.

Terkait pembelajaran bahasa Jerman peneliti beranggapan bahwa format bentuk ini tidak bisa diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Hal ini berdasarkan pendapat Daryanto (2011: 52) format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA. Program ini menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian penggunaan dapat melakukan percobaan sesuai petunjuk.

e) Permainan

Multimedia dalam format ini bertujuan untuk memberikan suasana yang menyenangkan. Permainan disini tentu saja terkait materi yang dsampaikan.

Berikut contoh penerapan multimedia flash dengan format permainan dalam pembelajaran *Personalpronomen*.



Gambar 5. Tampilan multimedia flash berbentuk permainan.

Adapun langkah penggunaannya adalah peserta didik diminta untuk mencari pasangan *Personalpronomen* yang sesuai dengan gambar dengan cara mengarahkan kata yang dipilih menuju gambar yang sesuai dengan kata tersebut. Untuk penerapan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2.

Multimedia flash sangat mudah digunakan karena oleh siapapun karena dalam media ini terdapat navigasi-navigasi yang mempermudah dalam penggunaannya. Selain itu dengan banyaknya variasi yang bisa dimunculkan dari media ini tentunya akan membuat media ini lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Berdasarkan beberapa pendapat dan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hakikat multimedia flash adalah suatu media pembelajaran interaktif yang mampu menghadirkan gambar animasi, suara, teks secara bersamaan dalam bentuk format flash (swf) dan (AXE) yang dijalankan dengan

menggunakan perangkat komputer, dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik disamping itu tujuan dari pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

4. Penilaian Pembelajaran Kosakata

Evaluasi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari penyelenggaraan pembelajaran secara keseluruhan. Hamalik (2008:210) mendefinisikan evaluasi sebagai suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi untuk menilai (*Assess*) keputusan-keputusan yang dibuat dalam merancang suatu sistem pembelajaran. Tyler (dalam Arikunto, 2008: 54) memandang evaluasi sebagai suatu proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. Jika belum, bagaimana yang belum dan apa sebabnya. Sanjaya (2011: 243) memandang evaluasi sebagai proses yang sangat penting dalam kegiatan pendidikan formal. Bagi guru evaluasi dapat menentukan efektifitas kinerjanya, bagi pengembang kurikulum evaluasi dapat memberikan informasi untuk memperbaiki kurikulum yang sedang berjalan. Oleh karena itu, evaluasi sangat diperlukan untuk memantau proses, kemajuan dan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, evaluasi juga memiliki fungsi tertentu. Menurut Scriven (dalam Arifin, 2011: 16) fungsi evaluasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu, fungsi formatif dan sumatif. Fungsi formatif dilaksanakan apabila hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi untuk memperbaiki bagian tertentu atau sebagian besar bagian kurikulum yang sedang dikembangkan. Fungsi sumatif dihubungkan

dengan menyimpulkan mengenai kebaikan dari sistem secara keseluruhan, dan fungsi ini baru dilaksanakan apabila pengembangan suatu kurikulum telah dianggap selesai.

Lado (1964:184) membedakan penguasaan kosakata menjadi reseptif dan produktif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (2010: 338) membedakan penguasaan kosakata menjadi dua yaitu penguasaan kosakata yang bersifat reseptif dan produktif, atau kemampuan untuk memahami dan mempergunakan kosakata. Kemampuan memahami kosakata terlihat dalam kegiatan membaca, struktur dan menyimak, sedangkan kemampuan untuk mempergunakan kosakata tampak dalam kegiatan menulis dan berbicara. Untuk mengukur penguasaan kosakata peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan tes. Berdasarkan suatu tes, guru mendapatkan informasi tentang hasil belajar peserta didik.

Tes bahasa merupakan bagian dari komponen penilaian hasil belajar bahasa, maka ini berguna untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar peserta didik khususnya dalam bidang bahasa, dan secara tidak langsung tes bahasa juga dapat memberikan informasi tentang berbagai segi penyelenggaraan pembelajarannya (Djiwandono, 1996: 6). Artinya tes bahasa merupakan hasil dari gambaran proses pembelajaran bahasa. Penjelasan tersebut menimbulkan pernyataan bahwa penguasaan kosakata peserta didik dapat diukur melalui tes bahasa tersebut. Dengan kata lain, ujian, tes atau evaluasi dapat digunakan sebagai alat ukur penguasaan kosakata dan dengan cepat menilai kemajuan peserta didik.

Djiwandono (1996: 43) menyatakan bahwa tes kosakata berkaitan dengan penguasaan makna kata-kata, di samping kemampuan menggunakannya pada konteks yang tepat dan tempat yang tepat pula dalam wacana. Oleh karena itu, tes yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan kosakata peserta didik biasanya dikaitkan langsung dengan kemampuan reseptif maupun produktif. Untuk melakukan tes kosakata tentunya guru harus memperhatikan faktor-faktor yang menjadi acuan dalam pemilihan kosakata yang akan diteskan. Nurgiyantoro (2010: 339-341) menyebutkan faktor-faktor tersebut yaitu (1) tingkat dan jenis sekolah (2) tingkat kesulitan kosakata (3) kosakata aktif dan pasif (4) kosakata umum, khusus, dan ungkapan.

Berdasarkan pernyataan di atas, faktor pertama yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan tes kosakata adalah tingkatan kelas peserta didik yang akan diberikan tes, misalnya kelas X, XI dan XII. Selain itu, perbedaan kosakata yang di teskan pada umumnya didasarkan pada buku pembelajaran dalam hal ini bahasa Jerman yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran. Setiap sekolah memiliki kebijakan tersendiri dalam pemilihan buku pembelajaran ini, hal tersebut akan berdampak langsung pada penguasaan kosakata yang akan dimiliki oleh peserta didik. Karena setiap buku memiliki karakteristik yang berbeda dalam penempatan kosakata. Faktor kedua adalah tingkat kesulitan kosakata. Setiap peserta didik memiliki tingkat penguasaan kosakata yang berbeda-beda. Nurgiyantoro (2010: 239) mengemukakan tingkat kesulitan kosakata dapat di lihat dari perkembangan kognitif peserta didik.

Faktor ketiga yang menjadi acuan dalam tes kosakata adalah pemilihan kosakata pasif dan aktif, karena antara kosakata aktif dan pasif memiliki perbedaan tesendiri. Lado (1964:184) menyarankan, dalam mengklasifikasikan kosakata, disamping adanya klasifikasi lain seperti kosakata umum dan khusus, juga perlu dibedakan adanya kosakata untuk keperluan reseptif dan produktif. Faktor terahir adalah kosakata umum, khusus, dan ungkapan. Dalam membuat tes guru harus mempu memilih dan memilah kosakata umum, khusus, dan ungkapan yang sesuai untuk diteskan kepada peserta didik sesuai dengan tingkatan dan kebutuhannya. Sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam tes tersebut tercapai.

Oleh karena itu, ketika akan menyusun tes kosakata, seorang guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan beberapa faktor seperti yang telah diungkapkan di atas. Sehingga tes kosakata yang diteskan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan tingkatan-tingkatan dan aspek kognitif dari peserta didik. Ada beberapa macam bentuk tes kosakata yang bisa digunakan oleh guru. Djiwandono (1996: 44) menguraikan berbagai bentuk tes kosakata yang meliputi (1) menunjukkan benda, (2) memperagakan, (3) memberi padanan, (4) memberi kata lain, (5) memberi lawan kata, (6) menyebutkan kata, dan (7) melengkapi kalimat. Nurgiyantoro (2010: 217) membedakan tes kosakata menjadi 3, yaitu (1) tes kosakata tingkat ingatan, dalam tes ini peserta didik dituntut untuk mampu mengingat sinonim, atau antonim sebuah kata, definisi atau pengertian sebuah kata, istilah, atau ungkapan, (2) tes kosakata tingkat pemahaman, menuntut peserta didik untuk dapat memahami makna, maksud, pengertian, atau pengungkapan dengan cara lain kata-kata, istilah, atau ungkapan yang diujikan,

(3) tes kosakata tingkat penerapan, menuntut peserta didik untuk dapat memilih dan menerapkan kata-kata, istilah, atau ungkapan tertentu dalam suatu wacana secara tepat, atau mempergunakan kata-kata tersebut untuk menghasilkan wacana.

Selanjutnya Hughes (1999: 148) menyebutkan bentuk-bentuk tes kosakata meliputi (1) *synonyms* (persamaan), (2) *definition* (tes dalam bentuk pengertian yang sudah disediakan pilihan jawabannya), (3) *gap filling/multiple choice*, (tes bentuk isian ruang kosong yang kemudian diisi dengan kosakata yang tepat). Dari berbagai macam jenis tes kosakata, hanya akan dipilih salah satu yang paling baik dan dengan pertimbangan bahwa tes kosakata yang dipilih tersebut mampu untuk mengukur seberapa jauh tingkat penguasaan kosakata peserta didik.

Dari berbagai macam jenis tes kosakata, hanya akan dipilih salah satu yang terbaik dengan pertimbangan bahwa tes kosakata tersebut mampu digunakan untuk mengukur seberapa jauh tingkat penguasaan kosakata peserta didik. Sehubungan dengan hal tersebut, Lado (1977: 188) mengungkapkan bahwa tes yang paling baik adalah yang berbentuk pilihan ganda, karena pertanyaan pilihan ganda akan memberikan batasan yang jelas antara jawaban benar dan salah, sehingga penguasaan kosakata dapat diukur dengan lebih objektif. Hal ini juga dikarenakan untuk menghindari subjektifitas penilai dan efektifitas waktu penelitian yang terbatas serta efisiensi dana penelitian.

Kelebihan tes bentuk pilihan ganda menurut Djiwandono (2008: 42) meliputi (1) peluang untuk jawaban benar dengan sekedar menebak dibandingkan tes benar salah, (2) cakupan materi tes yang lebih luas, (3) cara menjawab yang sederhana, (4) pemeriksaan jawaban yang lebih sederhana, (5) analisis yang lebih

mudah dilakukan terhadap masing-masing butir tes maupun tes secara keseluruhan karena sekedar didasarkan atas jumlah atau persentasi, termasuk penghitungan reliabilitas tes. Lebih lanjut Djiwandono (2008: 46) menyatakan bahwa tes pilihan ganda juga memiliki beberapa kelemahan yakni.

(1) membutuhkan waktu yang relatif lama, disamping membutuhkan ketelitian, kecermatan, dan kemampuan khusus dari pihak guru, (2) ada kecenderungan guru yang hanya menekankan perhatiannya pada pokok-pokok bahasan tertentu saja dan aspek kognitif yang diungkap sebagian besar hanya berupa ingatan dan pemahaman saja, sehingga sulit untuk mengukur proses mental yang tinggi, (3) pihak peserta didik yang mengerjakan tes mungkin sekali melakukan hal-hal yang bersifat untung-untungan dan kerjasama antar peserta didik sangat mudah terjadi, (4) bentuk tes ini biasanya panjang sehingga membutuhkan biaya yang besar serta waktu yang agak lama, misalnya dalam hal pengetikan, penggandaan, dan pengurutan nomor halaman.

Untuk mengatasi beberapa kelemahan di atas, perlu ditemukan suatu cara untuk mengatasi kelemahan tersebut. Arikunto (2005: 165) mengutarakan beberapa cara untuk mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut, yaitu:

(1) kesulitan menyusun tes objektif dapat diatasi dengan jalan banyak berlatih terus-menerus hingga betul-betul mahir, (2) menggunakan tabel spesifikasi untuk mengatasi kelemahan pada persiapan penyusunan tes yang jauh lebih sulit dan harus teliti dibanding tes esai serta hanya mengungkapkan aspek ingatan, pemahaman dan pokok bahasan tertentu saja, (3) menggunakan norma (standar) penilaian yang memperhitungkan faktor tebakan (*guessing*) yang bersifat spekulatif itu.

Berdasarkan beberapa pendapat inilah, peneliti akhirnya memutuskan untuk menggunakan tes bentuk pilihan ganda pada penilaian kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman. karena tes bentuk pilihan ganda (*multiple-choice*) adalah bentuk tes yang paling baik dalam menilai tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik, juga disebabkan alasan untuk menghindari subjektifitas baik dari segi peserta didik maupun segi guru yang memeriksa.

B. Penelitian yang relevan

Hasil penelitian yang bisa dijadikan acuan adalah penelitian yang dilakukan oleh Sari, Arieska Opta (2011) yang berjudul “Penggunaan Media Tell Me More dan Implikasinya terhadap Kemampuan Mendengar Peserta didik Kelas XI Pasch SMA Negeri I Malang”.

CD interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan KBM berlangsung. CD interaktif belum pernah digunakan oleh peserta didik kelas XI Pasch di SMA Negeri I Malang. Hal ini diketahui setelah peneliti melakukan pengamatan di kelas XI Pasch yang masih mempunyai banyak kekurangan pada kemampuan mendengar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan media CD interaktif sebagai media pengajaran alternatif untuk kompetensi mendengar. CD interaktif Tell Me More merupakan media yang menarik dan sesuai digunakan oleh pemula. CD interaktif Tell Me More memiliki tampilan yang menyenangkan dan peserta didik mudah mempelajarinya. Dari alasan tersebut, peneliti berpendapat bahwa media CD interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas XI Pasch. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media Tell Me More terhadap kemampuan mendengar peserta didik kelas XI Pasch SMA Negeri I Malang. Di dalam penelitian ini dipaparkan juga langkah-langkah pembelajaran dan proses berlangsungnya KBM selama penggunaan media CD interaktif Tell Me More.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah 7 peserta didik kelas XI IPA, IPS, dan Bahasa yang mengikuti program kelas Pasch SMA Negeri I Malang. Berdasarkan tingkat

kedalaman analisis dan jumlah subyek yang terbatas, maka penelitian ini termasuk jenis penelitian studi kasus. Data dalam penelitian ini adalah hasil pre-tes, pos-tes, dan hasil wawancara. Instrumen yang digunakan adalah tes dan pedoman observasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media CD interaktif Tell Me More dapat meningkatkan kemampuan mendengar peserta didik. Hal ini terbukti dari hasil tes yang dilakukan saat pos-tes terdapat 5 peserta didik (dari 7 peserta didik) yang mendapatkan nilai ‘baik’ bahkan 2 peserta didik diantaranya mendapatkan nilai ‘sangat baik’. Dibandingkan dengan hasil tes sebelumnya (*pre-tes*), tidak seorangpun peserta didik yang mendapat nilai baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media CD interaktif Tell Me More cocok digunakan sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Jerman di kelas XI Pasch. Oleh karena itu, peneliti menyarankan pada guru bidang studi bahasa Jerman di SMA Negeri I Malang untuk memanfaatkan media CD interaktif Tell Me More sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

Penelitian tersebut dianggap relevan dengan penelitian ini, karena sama-sama menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Jerman. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan tersebut adalah pada penelitian relevan tersebut memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan mendengar peserta didik. Sedangkan pada penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik.

C. Kerangka Pikir

- 1. Perbedaan prestasi belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Prambanan Klaten antara yang diajar dengan menggunakan multimedia flash dan yang diajar menggunakan media konvensional.**

Kosakata memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan keempat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan berbahasa tersebut yaitu *Hörverstehen* (Keterampilan Menyimak), *Sprechfertigkeit* (Keterampilan Berbicara), *Leseverstehen* (Keterampilan Membaca) dan (Keterampilan menulis) *Schreibfertigkeit*. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin bagus juga kemampuan berbahasanya. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata menjadi perhatian penting dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman. Peserta didik di sekolah sering mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata baru. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya ialah guru kurang memanfaatkan fasilitas, media pembelajaran maupun metode yang ada. Dalam proses pembelajaran kosakata, guru sering kali memberikan arti kosakata secara langsung atau melalui terjemahan langsung. Selain itu, media yang digunakan oleh guru kebanyakan masih menggunakan media konvensional, seperti papan tulis dan buku. penggunaan metode dan media konvensional ini mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan kurang kreatif, karena pembelajaran konvensional berorientasi pada guru. Dalam hal ini guru cenderung memberikan pengertian kosakata melalui terjemahan langsung. Jadi dalam pembelajaran konvensional guru berperan sebagai pusat informasi.

Penggunaan metode dan media konvensional secara terus menerus tanpa diimbangi metode atau media yang variatif akan mengakibatkan proses belajar menjadi monoton dan peserta didik pun akan merasa malas dan bosan. Hal ini juga berdampak pada konsentrasi dan daya ingat peserta didik yang menurun serta prestasi belajarnya juga akan menurun karena materi yang diberikan tidak dapat diserap peserta didik dengan baik.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik diperlukan penggunaan media yang menarik, inovatif dan interaktif. Salah satu media yang memenuhi kriteria tersebut adalah multimedia flash. Multimedia flash merupakan jenis multimedia interaktif yang mampu menggabungkan unsur audio, visual, animasi ataupun video dengan tampilan yang menarik. Media ini dijalankan dengan menggunakan bantuan komputer. Selain itu, multimedia flash memiliki banyak keunggulan dalam pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Berdasarkan teori-teori yang sebelumnya, dijelaskan penggunaan multimedia flash dalam proses pembelajaran akan menyebabkan peserta didik akan lebih *excited* dalam belajar karena, multimedia tersebut dirancang sesuai dengan dunia peserta didik yang penuh warna dan musik yang ceria, selain itu juga *Listening skill* peserta didik akan lebih terasah dengan berlatih mendengarkan *pronunciation* yang benar. Penggunaan media juga mengarahkan peserta didik belajar melalui *direct method*, yaitu pengucapan objek secara langsung begitu gambar terlihat dilayar tanpa harus menghafal kosakata.

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan multimedia flash dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, akan mengakibatkan peserta didik

menjadi aktif, karena dalam penggunaan media ini guru hanya berperan sebagai fasilitator, jadi disini peserta didik dituntut untuk menemukan sendiri informasi berupa materi yang terdapat dalam multimedia flash. Dengan demikian dapat diperkirakan bahwa ada perbedaan prestasi belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan multimedia flash dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

2. Penggunaan multimedia flash dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Prambanan Klaten lebih efektif daripada pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan media konvensional.

Pembelajaran konvensional pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hapalan daripada pengertian, mengutamakan hasil daripada proses. Di samping itu, guru hanya menggunakan media konvensional yang berupa papan tulis dan buku-buku ajar yang disediakan sekolah. Pemakaian media konvensional secara terus menerus akan menimbulkan suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini bukan berarti bahwa media konvensional tidak baik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Hanya saja apabila media konvensional ini terus digunakan tanpa diimbangi dengan media yang variatif maka akan menimbulkan kebosanan dan menyebabkan peserta didik menjadi pasif. Apabila peserta didik sudah merasa bosan, maka perhatian serta konsentrasi peserta didik terhadap materi pelajaran pun akan berkurang. Hal ini akan berdampak pada motivasi belajar peserta didik yang juga akan memberikan kontribusi pada menurunnya hasil atau prestasi belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Mata pelajaran bahasa Jerman merupakan mata pelajaran baru bagi peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik akan merasa sulit dalam mempelajarinya. Kosakata merupakan aspek yang paling penting dalam pembelajaran bahasa asing. Apabila media konvensional ini masih diterapkan dalam pembelajaran kosakata, kemungkinan besar peserta didik akan melupakan materi yang ia dapatkan khususnya kosakata.

Hal ini bisa diantisipasi dengan berbagai cara, salah satunya melalui penggunaan multimedia flash. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai faktor pendukung dalam proses belajar mengajar, tetapi juga dapat menciptakan suasana kondusif di dalam kelas. Dalam media ini peserta didik diajak berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga akan mengurangi rasa bosan dan rasa tegang yang biasa dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan beberapa teori yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia flash ini memiliki banyak kelebihan dalam menyajikan isi atau materi pembelajaran karena memiliki banyak variasi. Multimedia ini bisa berbentuk tutorial, drill and practice, simulasi dan permainan. Hal tersebut tentunya melibatkan panca indra dari peserta didik untuk ikut berpartisipasi. Semakin banyak indra yang dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, semakin baik daya ingat dari peserta didik sebagaimana di jabarkan dalam kerucut pengalaman Dale, daya serap manusia adalah penglihatan 82%, pendengaran 11%, penciuman 1%, pengecapan 2,5% dan perabaan 3,5%.

Pemanfaatan fungsi panca indra akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif karena dalam proses belajar mengajar diupayakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media yang mampu melibatkan peserta didik secara langsung sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya. Penerapan multimedia flash ini akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman. Selain itu, peserta didik akan menjadi lebih aktif di kelas, yang pada akhirnya akan menumbuhkan sikap yang positif dari peserta didik terhadap budaya dan bangsa yang bahasanya sedang dipelajari. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa penggunaan multimedia flash dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Prambanan Klaten lebih efektif daripada penggunaan media konvensional.

D. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada perbedaan prestasi belajar yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Prambanan Klaten antara yang diajar dengan menggunakan multimedia flash dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional.
2. Penggunaan multimedia flash dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Prambanan Klaten lebih efektif dari pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan media konvensional.