

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan unsur penting dalam berkomunikasi, terlebih pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia saat ini. Maka dari itu, salah satu upaya untuk mampu mengikuti perkembangan tersebut adalah dengan mempelajari bahasa asing. Pada umumnya, pembelajaran bahasa asing di Indonesia dilaksanakan pada jenjang sekolah menengah atas. Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari pada tingkat SMA. Dalam mempelajari bahasa Jerman terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu menyimak (*hören*), berbicara (*sprechen*), membaca (*lesen*), dan menulis (*schreiben*). Salah satu faktor penunjang untuk menguasai empat keterampilan di atas adalah penguasaan struktur bahasa Jerman.

Dalam struktur bahasa Jerman, verba merupakan salah satu komponen terpenting dalam membentuk sebuah kalimat. Sesuai aturan struktur bahasa Jerman verba akan mengalami perubahan atau konjugasi salah satunya karena *Tempus* atau kala. Verba digunakan untuk menyatakan suatu aktivitas, peristiwa, proses ataupun keadaan di masa lalu, saat ini ataupun di masa yang akan datang. Perbedaan waktu dalam bahasa Jerman dapat diungkapkan dalam tiga jenis kala yaitu kala lampau (*Vergangenheit*), saat ini (*Gegenwart*) dan kala yang akan datang (*Zukunft*). Terdapat enam *Tempus* yang digunakan untuk menyatakan ketiga perbedaan waktu tersebut, yakni *Perfekt*, *Präteritum* dan *Plusquamperfekt* untuk menyatakan peristiwa yang sudah terjadi atau kala lampau, *Präsens* antara lain menyatakan peristiwa yang sedang terjadi, sedangkan *Futur I* dan *Futur II* digunakan untuk menyatakan suatu kejadian yang akan terjadi masa yang akan datang.

*Tempus* yang dipelajari pada tingkat SMA ialah *Präsens*, *Perfekt* dan *Präteritum*. *Perfekt* dan *Präteritum* mencakup tema *Reisen*. *Perfekt* dipelajari untuk menceritakan kembali mengenai tema yang bersangkutan, sedangkan *Präteritum* hanya mempelajari *Präteritum von sein*. Maka dari itu, pembelajaran *Perfekt* berperan cukup penting untuk mencapai tujuan

pembelajaran sesuai dengan standar isi pendidikan menengah Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016.

Berikut merupakan contoh perubahan kata kerja dari *Präsens* ke *Perfekt*:

1. *Ich lese ein Buch.* „saya membaca sebuah buku.,,
2. *Gestern habe ich ein Buch gelesen.* „Kemarin saya membaca sebuah buku.,,

Dari contoh kalimat di atas, verba dalam bahasa Indonesia tidak mengalami perubahan. Untuk menyatakan suatu kejadian di waktu tertentu, hanya perlu menambahkan kata keterangan waktu seperti, kemarin, tadi, hari ini, besok, dan lain-lain. Berbeda dengan bahasa Jerman, terdapat verba bantu pada posisi kedua dan *Partizip II* di akhir kalimat. Berdasarkan pengalaman penulis, kesulitan dalam menyusun kalimat *Perfekt* adalah menentukan verba bantu (*Hilfsverb*) serta *Partizip II*. Selain itu, ditemukannya permasalahan serupa yang dialami oleh peserta didik berdasarkan wawancara penulis kepada guru-guru ketika penulis melaksanakan praktik mengajar di SMA Pasundan 1 Bandung. Kesulitan tersebut disebabkan adanya perubahan dari verba infinitif ke *Partizip II*. Kemudian, penulis menduga adanya kejenuhan selama proses pembelajaran. Hal tersebut dapat terjadi karena materi pembelajaran hanya disampaikan dalam bentuk penjelasan dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, permasalahan di atas dapat diatasi dengan menerapkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik agar dapat menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran tersebut dapat diperoleh dari berbagai model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran yang menggunakan permainan. Penggunaan permainan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan minat belajar serta penguasaan dalam materi yang diberikan sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Berdasarkan hal tersebut, permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran *Perfekt* yaitu permainan *Bau den Satz*. Permainan ini dapat digunakan untuk melatih penggunaan verba yang tepat dalam berbagai

*Tempus*. Permainan ini juga pernah digunakan sebelumnya oleh Riyanti Rahayu (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Bau den Satz* untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik dalam Membentuk *Imperativsatz*”. Penelitian tersebut menunjukkan permainan ini efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membentuk *Imperativsatz*.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran *Perfekt*. Selain itu, karena adanya pandemi Covid-19 pelaksanaan pembelajaran di sekolah diselenggarakan secara jarak jauh. Sehubungan dengan hal itu, penulis memodifikasi permainan ke dalam bentuk virtual sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Model Pembelajaran Daring Kalimat *Perfekt* Melalui Permainan *Bau Den Satz*.”

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, berikut adalah rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimana deskripsi model pembelajaran daring kalimat *Perfekt* melalui permainan *Bau Den Satz*?
2. Bagaimana deskripsi langkah-langkah pembelajaran daring kalimat *Perfekt* melalui permainan *Bau Den Satz*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Model pembelajaran daring kalimat *Perfekt* melalui permainan *Bau Den Satz*.
2. Langkah-langkah pembelajaran daring kalimat *Perfekt* melalui permainan *Bau Den Satz*.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi pembaca dan dapat mengatasi permasalahan di atas. Berikut manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat menambah serta memperkaya wawasan yang berkaitan dengan bahasa Jerman baik untuk penulis maupun pembaca, terkhusus untuk meningkatkan kemampuan dalam membentuk kalimat *Perfekt*.

##### 2. Manfaat Praktis

Proses pembelajaran yang menggunakan permainan *Bau den Satz* ini dapat melibatkan keaktifan peserta didik serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan tanpa menghilangkan unsur belajar. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan inspirasi bagi para pengajar untuk menggunakan permainan ini sebagai alternatif dalam proses pembelajaran terlebih untuk pembelajaran jarak jauh.

#### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

##### 1. BAB I (PENDAHULUAN)

Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian yang menjadi dasar rumusan masalah, tujuan dan manfaat dalam penelitian ini disertai struktur organisasi skripsi.

##### 2. BAB II (KAJIAN PUSTAKA)

Pada bab ini terdapat beberapa teori yang relevan dengan penelitian untuk memberikan gambaran atau acuan mengenai masalah yang akan diteliti. Teori-teori yang berkaitan dalam penelitian ini, yakni: mengenai model pembelajaran, pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran daring, permainan *Bau den Satz* dan kerangka berpikir. Kemudian teori-teori yang bersangkutan mengenai *Perfekt* yang mencakup; pengertian, penggunaan serta pembentukan kalimat *Perfekt* dan *Partizip II*.

### 3. BAB III ( METODOLOGI PENELITIAN)

Bab ini menjelaskan metode yang akan digunakan serta objek yang akan diteliti dalam penelitian ini. Selain itu, terdapat penjelasan mengenai cara penulis mengumpulkan referensi yang dijadikan acuan dalam penelitian beserta tahapan penelitian yang dimulai dari studi kepustakaan hingga menarik kesimpulan dari hasil data yang telah diolah.

### 4. BAB IV (TEMUAN DAN PEMBAHASAN)

Pada bab ini terdapat deskripsi dari model pembelajaran daring kalimat *Perfekt* melalui permainan *Bau Den Satz* yang dicantumkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kemudian penulis menjabarkan langkah-langkah pembelajaran beserta tujuannya secara deskriptif dan membahas data-data yang telah diperoleh.

### 5. BAB V (SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI)

Bab ini memaparkan kesimpulan, implikasi serta rekomendasi berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan temuan data penelitian di BAB IV.