

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa asing memegang peranan penting di zaman sekarang ini. Melalui bahasa asing seseorang dapat bertukar informasi serta dapat berkomunikasi dengan baik, tidak hanya dengan sesama penutur asli tetapi juga dengan seluruh warga di dunia yang memiliki beragam bahasa. Selain itu bahasa asing akan mempermudah kerja sama antarnegara dalam bidang politik, ekonomi, kesehatan, pendidikan, IPTEK dsb. Hal tersebut membuat bahasa asing perlu untuk dikuasai. Salah satu bahasa yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun non-formal dan sampai ke jenjang perguruan tinggi di Indonesia adalah bahasa Jerman.

Dalam pembelajaran bahasa asing, dalam hal ini bahasa Jerman, terdapat empat keterampilan berbahasa (*Sprachfertigkeiten*) yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu menyimak (*Hörfertigkeit*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*) dan menulis (*Schreibfertigkeit*). Untuk mendukung pemerolehan keterampilan berbahasa tersebut terdapat aspek lain yang juga sangat penting dan harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu tata bahasa (*Grammatik*), pelafalan (*Aussprache*) dan kosakata (*Wortschatz*).

Tata bahasa (*Grammatik*) merupakan salah satu aspek penting yang harus dikuasai peserta didik dalam belajar bahasa asing khususnya bahasa Jerman. Tata bahasa (*Grammatik*) dapat membantu peserta didik dalam membentuk kalimat agar mudah berkomunikasi dengan baik. Semakin baik memahami tata bahasa (*Grammatik*) bahasa Jerman, maka semakin mudah peserta didik membuat kalimat yang tepat secara lisan maupun tertulis.

Salah satu kelas kata yang wajib dikuasai peserta didik adalah verba yang merupakan unsur pembentuk kalimat yang sangat penting. Verba dalam bahasa Jerman yang berbentuk *Infinitiv* ditandai dengan akhiran –en seperti pada kata *machen* ‘melakukan’, *schreiben* ‘menulis’, *spielen* ‘bermain’, *kommen* ‘datang’, *kochen* ‘memasak’, *gehen* ‘pergi’ dan juga dengan akhiran –n seperti pada kata *verbessern* ‘memperbaiki’ dan *sammeln* ‘mengumpulkan’. Setiap verba pada sebuah kalimat berbahasa Jerman mengalami perubahan bentuk sesuai dengan subjek kalimat yang biasanya berupa persona atau non persona.

Perubahan bentuk verba yang disesuaikan dengan subjek ini dikenal dengan istilah *Konjugation* (konjugasi). Konjugasi verba dalam bahasa Jerman merupakan salah satu materi yang cukup sulit dikuasai peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman. Hal ini menjadi permasalahan bagi peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Atas.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP), peserta didik banyak mengalami kesulitan dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman. Hal ini di antaranya dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang variatif dan inovatif serta kurangnya pemberian latihan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik merasa tidak termotivasi dan bosan dalam mengikuti pembelajaran, serta menurunnya minat mereka untuk belajar bahasa Jerman.

Selain dikarenakan persoalan di atas, proses pembelajaran menjadi semakin sulit dengan adanya penyebaran wabah *Corona Virus Disease (Covid-19)* yang terjadi dalam satu tahun belakang. Proses pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara langsung dengan tatap muka di sekolah menjadi terkendala dengan adanya penyebaran wabah *Covid-19* ini. Seperti yang disampaikan oleh Ridwan Kamil selaku Gubernur Jawa Barat, kegiatan belajar mengajar di masa pandemi dilaksanakan secara jarak jauh dari rumah (<https://www.bbc.com>.) Ia juga menegaskan bahwa peserta didik tidak diliburkan melainkan tetap melaksanakan pembelajaran secara jarak jauh atau secara daring (*online*).

Hal tersebut menjadi sebuah tantangan bagi dunia pendidikan. Oleh karena itu dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran jarak jauh secara daring. Salah satunya adalah pembelajaran secara tidak langsung atau *asynchronous*. *Asynchronous* merupakan metode pembelajaran yang memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses informasi dalam waktu yang berbeda. Selain itu, *asynchronous* juga dapat diartikan sebagai pembelajaran secara independent. Peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain dengan materi yang telah disediakan pada waktu yang dipilih atau dengan kata lain tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Terkait pembelajaran secara *asynchronous* diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi agar peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar secara daring (*online*).

Salah satu media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi ialah aplikasi. Saat ini aplikasi banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif dikarenakan cara pemakaiannya yang praktis dan gratis untuk diunduh. Selain itu visualisasi dari aplikasi juga sangat beragam dan dapat menarik perhatian peserta didik. Salah satu contoh aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman secara *asynchronous* ialah *Quizizz*.

Quizizz adalah sebuah aplikasi edukatif berbasis *game* yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran secara *asynchronous*. Melalui *Quizizz* peserta didik dapat memainkan sebuah kuis dan bersaing dengan teman lainnya. Seluruh peserta didik terhubung melalui *smartphone* masing-masing. Mereka hanya perlu memasukan kode permainan, kemudian menuliskan nama pemain. Setelah itu peserta didik langsung terhubung ke dalam *game* yang berupa kuis bersama dengan peserta didik lainnya. Aplikasi *Quizizz* ini diasumsikan dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran secara *asynchronous*, karena dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran dengan aplikasi ini membawa peserta didik ke aktivitas permainan (*game*) dengan visualisasi yang beragam yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi *Quizizz* ini bersifat fleksibel dan juga sangat mudah untuk diakses.

Penelitian tentang aplikasi berbasis *game* seperti *Quizizz* ini pernah dilakukan oleh Gumiwang (2020) yang membuktikan bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, yaitu pembelajaran nomina. Adapun penelitian tentang konjugasi verba bahasa Jerman pernah dilakukan oleh Ramdani (2019) dengan judul “Penerapan Media Interaktif *Game* Edukasi *Kahoot* Dalam Mengkonjugasikan Verba Bahasa Jerman”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berbasis *game Kahoot* efektif diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman.

Tidak seperti kedua penelitian di atas. Pada skripsi ini akan diteliti tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Jerman, yaitu konjugasi verba, secara *asynchronous*. Adapun judul dari skripsi ini adalah **“Efektivitas Penerapan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Konjugasi Verba Bahasa Jerman secara *Asynchronous*”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan konjugasi verba peserta didik sebelum penerapan aplikasi *Quizizz* secara *asynchronous*?
2. Bagaimana kemampuan konjugasi verba peserta didik sesudah penerapan aplikasi *Quizizz* secara *asynchronous*?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan konjugasi verba peserta didik sebelum dan sesudah penerapan aplikasi *Quizizz* secara *asynchronous*?
4. Apakah penerapan aplikasi *Quizizz* secara *asynchronous* efektif dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan konjugasi verba peserta didik sebelum penerapan aplikasi *Quizizz* secara *asynchronous*.
2. Kemampuan konjugasi verba peserta didik sesudah penerapan aplikasi *Quizizz* secara *asynchronous*.
3. Perbedaan dalam kemampuan konjugasi verba peserta didik sebelum dan sesudah penerapan aplikasi *Quizizz* secara *asynchronous*.
4. Efektivitas penerapan aplikasi *Quizizz* secara *asynchronous* dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca untuk menambah referensi tentang proses belajar mengajar bahasa Jerman, khususnya dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman melalui penerapan aplikasi Quizizz.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan penguasaan konjugasi verba peserta didik dan juga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk mendukung, memperkuat, dan mengembangkan penelitian terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Jerman.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Pada bagian ini dibahas mengenai struktur penulisan setiap bab mulai dari Bab I sampai Bab V sebagai berikut:

1. Bab I (Pendahuluan)

Pada bab I dibahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian yang merupakan hasil pengerucutan dari latar belakang penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penulisan skripsi.

2. Bab II (Kajian Pustaka)

Pada bab II dijelaskan teori-teori dari para ahli yang bersumber dari buku-buku ilmiah, jurnal, dan media pendukung lainnya. Pada bab ini juga dijelaskan mengenai penelitian yang relevan disertai kerangka berpikir dan hipotesis.

3. Bab III (Metode Penelitian)

Pada bab III dijelaskan mengenai desain penelitian, populasi dan sampel, sumber data atau instrumen yang digunakan, prosedur penelitian, pengumpulan data dan analisis data.

4. Bab IV (Temuan dan Pembahasan)

Pada bab IV dibahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya. Bab ini berisi pengolahan atau analisis data dan pembahasan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan pada bab I.

5. Bab V (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi)

Pada Bab V dijelaskan mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap temuan penelitian.