

Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Menyimak Bahasa Jerman

Jusnidar¹, Misnah Mannahali^{2*}, Abdul Kasim Achmad³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia^{1,2,3}

Email: misnah_mannahali@unm.ac.id

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media *Edpuzzle* terhadap hasil pembelajaran menyimak bahasa Jerman siswa kelas XI MIPA SMAN 8 Makassar. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimental design (*non equivalent control group design*). Populasi penelitian adalah siswa kelas XI MIPA SMAN 8 Makassar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI MIPA 4 sebagai kelas kontrol yang dipilih secara acak (*random sampling*). Instrumen dalam penelitian ini adalah tes yang terdiri atas tes pilihan ganda dan benar-salah. Data analisis menggunakan uji *Independent sample t-test* menunjukkan harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.610 > 2.00665$ dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.012 ($p < 0.05$). Artinya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* efektif terhadap hasil pembelajaran menyimak bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 8 Makassar.

Kata Kunci: Keefektifan, Kemampuan Menyimak, Media, *Edpuzzle*

PHONOLOGIE Journal of Language and Literature

E-ISSN: 2774-4701

P-ISSN: 2774-471X

Abstract. The purpose of this study was to determine and describe the effectiveness of using *Edpuzzle* media on the learning outcomes of listening to German students in class XI MIPA SMAN 8 Makassar. This type of research is a quasi-experimental design (*non-equivalent control group design*). The population of this research is the students of class XI MIPA SMAN 8 Makassar. The subjects of this study were students of class XI MIPA 3 as the experimental class and students of class XI MIPA 4 as the control class which were selected randomly (*random sampling*). The instrument in this study was a test consisting of multiple choice and true-false tests. Data analysis using the *Independent sample t-test* test shows the value of $t_{hitung} > t_{tabel}$ that is $2.610 > 2.00665$ and the value of Asymp. Sig. (2-tailed) of 0.012 ($p < 0.05$). That is, the results of this study indicate that the use of *Edpuzzle* is effective on the learning outcomes of listening to German for students in class XI SMAN 8 Makassar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jerman ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jerman siswa baik secara lisan maupun tulisan dengan tepat sesuai dengan standar kompetensi yang ada. Terdapat empat keterampilan berbahasa yang diajarkan kepada siswa, di antaranya adalah *Hören* (menyimak), *Sprechen* (berbicara), *Lesen* (membaca) dan *Schreiben* (menulis). Salah satu keterampilan yang pertama kali dimiliki oleh manusia adalah *Hören* (menyimak). Meskipun keterampilan menyimak dipelajari lebih awal daripada keterampilan lainnya, namun pada kenyataannya siswa masih kurang dalam hal menyimak terutama menyimak bahasa Jerman (Angreany, F., Saleh, N., & Mannahali, M., 2021; Selviana, Y., dkk 2020; Pabumbun, A. R., & Dalle, A., 2017; Kokomaking, Y. O., & Usman, M., 2021). Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Jerman SMAN 8 Makassar pada tanggal 7 April 2021, pembelajaran mandiri terkait *Hören* (menyimak) kurang mendapatkan perhatian sehingga kemampuan menyimak siswa masih kurang. Selain itu, kondisi pembelajaran daring saat ini membuat komunikasi langsung antara guru dan siswa tidak berjalan maksimal sehingga siswa kurang antusias dalam mendengarkan dan memahami materi yang diberikan. Mereka sekedar mengisi presensi kehadiran dan mengerjakan tugas.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka seorang guru dipandang perlu untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan menciptakan kondisi kelas yang lebih menarik dan dapat meningkatkan minat siswa terutama dalam menyimak teks bahasa Jerman. Salah satu unsur yang paling berpengaruh dalam pembelajaran pada masa pandemi ini adalah media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran online yang dapat digunakan adalah aplikasi *Edpuzzle*, yang dapat diakses secara gratis melalui laman web ataupun diinstal pada Android. *Edpuzzle* merupakan aplikasi berbentuk video, dimana video dapat dipilih dari berbagai sumber seperti *Youtube*, *Khan Academy*, dan situs video lainnya. Guru juga dapat memodifikasi sendiri video pembelajaran dan menyortir video apa saja yang akan diberikan kepada siswa. Tidak hanya sekedar menonton video, guru juga dapat menyisipkan pertanyaan terkait materi sehingga bisa mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa. Hal ini juga mendukung siswa lebih mandiri dan berperan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi *Edpuzzle* adalah media pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Jerman siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Saleh (2018) menunjukkan bahwa penerapan media *Edpuzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 10 MAN I Kendari. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Asrofin (2020) dalam pembelajaran *blended learning* menggunakan media *Edpuzzle* menunjukkan bahwa media *Edpuzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Budiarto (2020) dalam pembelajaran *flipped classroom* secara daring berbantuan media *Edpuzzle* menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat dari pretes dengan rerata nilai 56 dan ketuntasan belajar 15% ke post tes dengan rerata nilai 83 dan ketuntasan belajar 82%.

Menurut Kunkel, Scholze & Wermke (2007: 1127), “*Medium ist Einrichtung Organisatorische, und technischer, Apparat für die Vermittlung von meinung, Information, Kulturgütern*”. Artinya, media adalah sarana atau alat yang berupa teknik maupun organisatoris untuk menyampaikan tujuan atau ide, informasi dan hal-hal yang menyangkut budaya. Susilana dan Riyana (2009) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah wadah dari pesan, dimana pesan tersebut adalah materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh Arsyad (2019: 10) yang menjelaskan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga mudah memahami materi serta mampu meningkatkan semangat dan kemauan siswa untuk belajar.

Media Edpuzzle

Edpuzzle adalah salah satu aplikasi pembelajaran berbasis internet dengan model video (audio visual). Swenson (2016: 20) mengatakan: “*Edpuzzle is a free service in which teachers can link to any online video, whether it is on Youtube, Vimeo, or Khan Academy, etc. Teachers can also upload their own videos to Edpuzzle*”. Artinya, Edpuzzle adalah layanan gratis yang memungkinkan guru untuk menautkan ke video online apa pun, apakah itu di Youtube, Vimeo, atau Khan Academy, dan lainnya. Van Horn dalam Aula (2020) menyatakan bahwa Edpuzzle adalah situs belajar yang memungkinkan guru untuk mengunggah video, memasukkan komentar atau pertanyaan tentang video, melihat apa yang telah ditonton siswa, kapan mereka menontonnya, dan berapa banyak video yang telah siswa tonton. Moeller (2016) menyatakan bahwa Edpuzzle memungkinkan pengguna untuk mengunggah video dari Youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda dan isian. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Edpuzzle adalah salah satu aplikasi belajar online berbentuk video, dimana video pembelajaran dapat diambil berbagai situs video seperti Youtube atau guru juga dapat memodifikasi sendiri video yang akan diberikan kepada siswa. Tidak hanya sekedar menonton video saja, tetapi siswa juga dapat menjawab pertanyaan yang disematkan oleh guru pada video tersebut.

Hakikat Menyimak

Menurut Rahman, Widya, dan Yugatiati (2019), menyimak memiliki keterkaitan yang erat dengan kegiatan mendengar dan mendengarkan. Mendengar adalah adanya rangsangan bunyi yang tertangkap oleh panca indra manusia dalam keadaan sadar. Mendengarkan adalah suatu kegiatan mendengar dengan menghadirkan segenap perhatian terhadap bunyi yang didengarkan. Sedangkan menyimak memiliki arti sama dengan mendengarkan tetapi intensitas perhatian yang diberikan lebih besar terhadap apa yang didengarkan. Bayer dalam Seidl (2009: 6) menyatakan: “*Verstehen ist die Fähigkeit, die Bedeutung von Wörtern,*

Sätzen, Satzreihen und gefügen, von Textsorten zu erfassen (semantische und syntaktische Dimension der Sprachaufnahme) und mit Hilfe des muttersprachlichen Vorwissens die Intention des Sprechers situationsentsprechend zu deuten (pragmatische Dimension)". Artinya, menyimak adalah kemampuan untuk memahami makna kata, kalimat, paragraf, menangkap isi teks (dimensi semantik dan sintaksis rekaman ucapan) dan untuk menafsirkan maksud pembicara sesuai dengan situasi dengan bantuan pengetahuan sebelumnya (dimensi pragmatis). Hijriyah (2016) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses penafsiran bunyi melalui beberapa proses mulai dari proses mengidentifikasi bunyi, menyusun penafsiran, memanfaatkan hasil penafsiran, dan proses penyimpanan, serta proses menghubungkan hasil penafsiran dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu proses mendengarkan dengan memberikan perhatian penuh agar mampu memahami makna kata atau kalimat yang didengarkan dan menginterpretasikannya serta memberikan umpan balik dari apa yang disimak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* menggunakan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di SMAN 8 Makassar. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* sebelum perlakuan. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Edpuzzle* dalam pembelajaran khususnya pada aspek keterampilan menyimak, sedangkan pembelajaran pada kelompok kontrol aspek keterampilan menyimak menggunakan media video (konvensional). Sampel penelitian adalah siswa kelas XI MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA 4 sebagai kelas kontrol masing-masing sebanyak 27 siswa dengan teknik pemilihan sampel yaitu *random sampling* (sampel acak). Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan menyimak berupa *pretest* dan *posttest* masing-masing berjumlah 15 soal yang terdiri atas *mehrfachauswahl aufgabe* (pilihan ganda) 10 nomor dan *richtig-falsch aufgabe* (benar-salah) 5 nomor. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah analisis deskriptif inferensial dengan menggunakan uji *Independent sample t-test* berbantuan aplikasi SPSS 20. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic* berbantuan aplikasi SPSS 20.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tema *die Familie*. Kedua kelas tersebut terlebih dahulu diberikan *pretest* dengan soal yang sama untuk mengetahui kemampuan menyimak bahasa Jerman siswa. Kemudian pada kelas eksperimen diberikan *treatment* yaitu dengan menggunakan media *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan media video. Setelah dilakukan 4 kali pertemuan, kedua kelas tersebut diberikan *posttest* dengan soal yang sama.

Berdasarkan hasil *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai *maximum* adalah 73 dan nilai *minimum* 27. Nilai *mean* kelas eksperimen adalah 51.41, nilai *median* adalah 53, nilai *mode* adalah 47 dengan jumlah interval kelas 6 dan panjang kelas 8. Adapun hasil *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai *maximum* adalah 87 dan nilai *minimum* 13. Nilai *mean* kelas kontrol adalah 49.11, nilai *median* adalah 47, nilai *mode* adalah 60 dengan jumlah interval kelas 6 dan panjang kelas 13.

Berdasarkan data hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai *maximum* 87 dan nilai *minimum* 20. Nilai *mean* kelas eksperimen adalah 68.48, nilai *median* adalah 80, nilai *mode* adalah 80 dengan jumlah interval kelas 6 dan panjang kelas 12. Adapun data hasil *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai *maximum* 87 dan nilai *minimum* 20. Nilai *mean* kelas kontrol adalah 54.07, nilai *median* adalah 47, nilai *mode* lebih dari satu dengan nilai modus terendah adalah 33 dengan jumlah interval kelas 6 dan panjang kelas 12.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov berbantuan program komputer SPSS 20. Syarat data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai *p* (signifikansi) hitung lebih besar dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (taraf kesalahan 5%). Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan program SPSS 20, diperoleh nilai *p* (signifikansi) masing-masing sebesar 0.200. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $p > 0.05$ sehingga data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan menggunakan bantuan komputer program SPSS 20 dengan menggunakan uji *Levene Statistic*. Adapun syarat data dapat dikatakan homogen apabila nilai *p* (signifikansi) hitung lebih besar dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (taraf kesalahan 5%). Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas data *pretest* eksperimen dan kontrol menggunakan program SPSS 20, diperoleh nilai $p = 0.230$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $p > 0.05$ sehingga data bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Independent sample t-test* berbantuan program SPSS 20. Dasar pengambilan keputusan uji hipotesis menggunakan uji-t yaitu dengan melihat nilai *t* hitung atau nilai Sig. yang diperoleh. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai Sig. < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai Sig. > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t data *posttest* eksperimen dan kontrol menggunakan program SPSS 20, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2.610 dan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar **0.012**. Nilai t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 27 + 27 - 2 = 52$ pada taraf $\alpha = 0.05$ maka diperoleh $t_{tabel} = 2.00665$. Perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.610 > 2.00665$) dan nilai Sig. > 0.05 ($0.012 < 0.05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan secara daring sebanyak 4 kali pertemuan menggunakan media *zoom*, *whatsapp* dan *google form*. Sebelum melaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu diberikan *pretest* kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol secara daring. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan menggunakan media *Edpuzzle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Setelah 4 kali pertemuan, kedua kelas tersebut diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa secara daring.

Berdasarkan hasil *pretest* kemampuan menyimak bahasa Jerman kelas eksperimen dengan subjek sebanyak 27 siswa diperoleh nilai *mean* sebesar 51.41 dengan nilai *maximum* 73 dan nilai *minimum* 27, sedangkan nilai *mean* kelas kontrol sebesar 49.11 dengan nilai *maximum* 87 dan nilai *minimum* 13. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai *pretest* kemampuan menyimak bahasa Jerman kelas eksperimen dan kelas kontrol masih kurang sekali. Selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data *pretest* kedua kelompok sebagai prasyarat analisis uji-t. Hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* menunjukkan bahwa data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal dengan nilai *p* (Sig.) sebesar 0.200 dan 0.200 ($p > 0.05$). Hasil uji Homogenitas menggunakan *Levene Statistik* diperoleh nilai *p* (Sig.) data *pretest* sebesar 0.230 ($p > 0.05$), sehingga data bersifat homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas data, selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Edpuzzle* pada kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan uji *Independent sample t-test* pada data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS 20. Hasil dari uji *Independent sample t-test* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.610 > 2.00665$) dan nilai Sig. > 0.05 ($0.012 < 0.05$). Dengan demikian, nilai H_0 yang menyatakan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* tidak efektif terhadap hasil pembelajaran menyimak bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 8 Makassar **ditolak** dan H_1 yang menyatakan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* efektif terhadap hasil pembelajaran menyimak bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 8 Makassar **diterima**.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* terhadap hasil pembelajaran menyimak Bahasa Jerman siswa kelas XI MIPA SMAN 8 Makassar dinyatakan efektif. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji *Independent sample t-test* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.610 > 2.00665$ dan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0.012 ($p < 0.05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 17.07 dan kelas kontrol sebesar 4.96. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Angreany, F., Saleh, N., & Mannahali, M. (2021). YouTube-Based Audio Visual Media in German Listening Learning. In International Conference on Science and Advanced Technology (ICSAT).
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asrofin, R. F. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Melalui Edpuzzle Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di SMK Negeri 5 Surakarta. Tesis. Surakarta: Universitas Negeri Surakarta. 23 Agustus 2021. <https://digilib.uns.ac.id/>
- Aula, M T. (2020). Improving Student's Listening Skills Using Edpuzzle E-Learning as a Tool. Skripsi. Salatiga: IAIN Salatiga. 5 Maret 2021. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/id/eprint/8877>
- Budiarto, I. D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Melalui Edpuzzle Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di SMK Negeri 5 Surakarta. *Prosiding Seminar Nasional Kimia (SNK) 2020*, 110 – 114.
- Hijriyah, U. (2016). *Menyimak Strategi dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*. Lampung: IAIN Raden Intan Lampung.
- Kokomaking, Y. O., & Usman, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Teknik Bisik Berantai. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(2), 78-88.
- Kunkel, Kathrin, Werner Scholze, dan Matthias Wermke. (2007). *Duden: Deutsches Universalwörterbuch*. Mannheim: Satztechnik GmbH.
- Moeller, Aleidine J (Ed.). (2016). *Fostering Connections, Empowering Communities, Celebrating the World*. Lincoln: University of Nebraska.
- Pabumbun, A. R., & Dalle, A. (2017). Problematika Pembelajaran Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 88-94.
- Rahman, Rani Nurcita W dan Rasi Y. (2019). *Menyimak & Berbicara*. Jatinangor: Alqaprint Jatinangor.
- Saleh, Febri A. (2018). *The Effect of Edpuzzle On Students' Listening Competence at The Eleventh-Grade Students of MAN 1 Kendari*. Kendari: Universitas Halu Oleo. http://lib.uho.ac.id/library/index.php?p=show_detail&id=35614
- Seidl, Linda. (2009). *Hörverstehen in Theori und Praxis*. GRIN Verlag, Norderstedt Germany
- Selviana, Y., Mannahali, M., & Dalle, A. (2020). Hubungan antara Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(2), 148-152.
- Susilana, R., dan Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Swenson, D. (2016). Assessing Learning in a Flipped Classroom. *A Publication of the Michigan Association for Computer Users in Learning*, Volume 36 (2), 20. 18 Juli 2021.