

# ***Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman***

Zamsinar<sup>1</sup>, Misnah Mannahali<sup>2</sup>, Syamsu Rijal<sup>3</sup>  
Universitas Negeri Makassar<sup>1,2,3</sup>

Email: sinarhamzah886@gmail.com

**Abstrak.** Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus dan dilaksanakan secara daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Jerman siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 9 Makassar menggunakan media *Kahoot*. Data dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui hasil tes penguasaan kosakata siklus I dan siklus II. Data dianalisis dengan menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I mencapai 65% dan siklus II mencapai 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 9 Makassar.

**Kata kunci:** Penelitian Tindakan Kelas, Kosakata, Media *Kahoot*, Bahasa Jerman

## **PHONOLOGIE** Journal of Language and Literature

E-ISSN: 2721-1835

P-ISSN: 2721-1827

**Abstract.** This research was a classroom action research which consisted of two cycles and was conducted online. This study was aimed to determine the improvement of German vocabularies mastery of Nine Senior High School Makassar's Students Grade X MIA by using *Kahoot* media. The data in this study consisted of two types of data, including qualitative data and quantitative data. Qualitative data was obtained through observation, while quantitative data was obtained through the results of the first and second cycles of vocabularies mastery tests. The data were analyzed using the percentage technique. The results showed that the mastery of German vocabularies' average score which obtained by the students in the first cycle reached 65% and the second cycle reached 85%. These results indicated that the use of *Kahoot* media could improve the mastery of German vocabularies of Nine Senior High School Makassar's Students Grade X MIA

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting dan paling dibutuhkan oleh manusia karena pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia yang memiliki pengaruh besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh dalam berbagai bidang kehidupan manusia.

Dengan internet layanan komunikasi dan informasi tidak terbatas ruang waktu dan jarak sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media belajar. Selain itu, dalam proses penyaluran informasi dan komunikasi diperlukan bahasa yang dapat dijangkau semua kalangan.

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran dan perasaan atau informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan.

Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan di tingkat SMA, SMK dan MA yang sudah berlangsung cukup lama. Dalam pengajaran bahasa Jerman terdapat beberapa kompetensi yang harus dikuasai yakni kemampuan mendengarkan (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) kemampuan membaca (*Leseverstehen*) dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Selain empat kompetensi tersebut terdapat dua aspek penunjang yang harus dikuasai yakni kosakata (*Wortschatz*) dan struktur/tata bahasa (*Strukturen*).

Penguasaan kosakata sesuai dengan kurikulum idealisnya siswa harus memiliki pembendaharaan kata atau kosakata kurang lebih 2000 kosakata. Namun, realitasnya penguasaan kosakata siswa di sekolah-sekolah menengah terbelah lemah atau belum sesuai dengan harapan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 9 Makassar diperoleh informasi bahwa Penguasaan kosakata siswa sangat kurang, terlihat pada saat siswa diajukan pertanyaan terkait kosakata siswa tidak mengetahui kosakata yang telah diajarkan sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi tersebut masalah ini terjadi diduga karena kurangnya variasi media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Masalah tersebut didukung oleh hasil penelitian Minata dan Yani (2019) yang menunjukkan bahwa penguasaan goi bahasa Jepang pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang dengan menggunakan *Kahoot* lebih baik dengan persentasi (98,87%) dari pada tanpa menggunakan *Kahoot*. Sementara hasil penelitian yang dilakukan oleh Faridlo (2019) menunjukkan (95%) (sangat baik). Hal tersebut membuktikan bahwa media *Kahoot* efektif digunakan untuk pembelajaran menyusun kalimat sederhana Bahasa Mandarin siswa Kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Desyana (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* pada kegiatan penutup efektif ditinjau dari hasil tes tertulis sebesar (93%) pada siswa kelas X MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta pada materi aturan sinus dan cosinus.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Dürscheid

(2005:14). *Medien sind technische Mittel, mit deren Hilfe Distanzkommunikation möglich ist* yang artinya media merupakan alat/sarana teknis, yang memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh.

Menurut Molenda dan Russel dalam Sanjaya (2016:57) “*media is a channel of communication. Deriver from the latin word of “between”the term refers to anything that carries information between a source and a receiver*” Pernyataan tersebut, dapat dimaknai bahwa media adalah alat komunikasi, yang asal katanya dari bahasa latin yakni “perantara”. Perantara tersebut mengacu pada hal-hal yang menghubungkan informasi antara pengirim dan penerima.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi.

Belajar dan pembelajaran adalah hal yang tak terpisahkan, sebagaimana diungkapkan oleh Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2016:126) bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan.

Pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Parwati, dkk (2018:117) yang disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang dialami siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan atau system yang dirancang untuk siswa agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dalam hal menyampaikan pesan.

Adapun media dan media pembelajaran memiliki perbedaan yang signifikan. Adapun perbedaan media dan pembelajaran menurut Sanjaya, (2016:58) bahwa perbedaan antara media dan media pembelajaran terletak pada pesan atau isi yang ingin disampaikan.

Lebih lanjut Gerlach dan Ely dalam Sanjaya, (2016:60) memandang media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.

Senada dengan pendapat sebelumnya menurut Personalwirtschaft, (2020), “*Als Lernmedium bezeichnet man jede Art von Medium, das zu Lern- und Unterrichtszwecken eingesetzt wird*” yang berarti media pembelajaran adalah semua jenis media yang digunakan untuk tujuan belajar dan mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bukan hanya berbicara tentang alat atau perantara melainkan bagaimana siswa dapat terbantu oleh alat tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Kahoot. Beberapa penelitian sebelumnya terkait penggunaan media Kahoot dikemukakan oleh Ilmiah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019); Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020); Busiri, A. (2020) bahwa media Kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Asing, salah satunya bahasa Arab.

Adapun pengertian Kahoot sesuai dengan *Official website Kahoot*, (2019) menjelaskan bahwa Kahoot merupakan jenis platform yang berbasis permainan pembelajaran yang dapat diakses melalui web atau aplikasi Kahoot yang didedikasikan oleh John Brand, Jamie Brooker dan Monten Versvik dalam proyek

bersama dengan Norwegian University of Science and Technology dan dirilis pada Maret 2013. Selain itu, Kahoot memiliki dua situs web yakni kahoot.com (<https://kahoot.com>) untuk pengajar dan kahoot.it (<https://kahoot.it>) untuk pembelajar.

Selain itu, Prosedur menggunakan aplikasi Kahoot menurut Lin,dkk (2018) adalah Guru membuat kuis melalui laman (<https://getkahoot.com>), guru berperan sebagai *host game*, pemain atau siswa tidak diharuskan untuk mendaftar akun Kahoot tetapi guru akan memberikan PIN kepada siswa, pemain atau siswa bergabung pada Kahoot dengan mengklik laman <http://kahoot.it>, pemain atau siswa segera menjawab pertanyaan yang terdapat pada game tersebut, diakhir permainan akan ditampilkan skor tertinggi dan guru dapat mengakses jumlah nilai siswa.

Adapun kelebihan penggunaan media Kahoot menurut Sumarso (2019:10) yaitu: dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya, memiliki keunikan dalam pemilihan jawaban seperti gambar dan warna, dan guru dapat mengunduh hasil dari kuis yang dikerjakan siswa dalam bentuk file Excel sehingga guru dapat mengolah dengan mudah hasil siswa untuk dianalisis.

Selain itu, kelebihan penggunaan media Kahoot menurut Lin,dkk (2018) yakni meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mengembangkan kemampuan metakognitif serta meningkatkan empati siswa, mengajak siswa untuk memecahkan teka-teki yang ditampilkan melalui fitur Kahoot.

Berdasarkan uraian diaas, dapat disimpulkan kelebihan penggunaan media Kahoot adalah meminimalisir contek-mencontek dalam menjawab soal, membuat siswa lebih bersemangat dalam menjawab soal dan hasil pekerjaan siswa akan dilihat secara langsung setelah menjawab soal, sehingga mempermudah guru untuk merekap nilai.

Adapun kekurangan penggunaan media Kahoot menurut Lin,dkk (2018) yakni kurangnya koneksi internet pada sekolah atau wi-fi sekolah dan jaringan yang kadang tidak stabil sehingga menghambat tanggapan atau jawaban siswa terhadap item kuis. Bahkan sebagian besar siswa harus menggunakan paket data internet sendiri ketika mengalami masalah koneksi wi-fi.

Selain itu, Bawa (2019) mengungkapkan kekurangan menggunakan media Kahoot yakni adanya keterbatasan penggunaan media Kahoot di lingkungan kelas tradisional atau di lingkungan yang tidak memiliki akses internet.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan beberapa kekurangan penggunaan media Kahoot diantaranya akses jaringan yang biasa kurang stabil sehingga menyebabkan Kahoot harus berulang dari awal, apabila guru tidak memiliki trik tersendiri, maka akan kewalahan dalam mengontrol siswa ketika soal diberikan, dikarenakan suasana kelas akan riuh dan ramai oleh teriakan disebabkan antusias mereka menjalankan aplikasi kahoot dan media Kahoot tidak bisa digunakan dalam satu *device* dan dijalankan dengan media yang lain secara bersamaan.

Menurut Nurgiyantoro (2017:362) kosakata adalah kekayaan atau perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang yang terdapat dalam suatu bahasa.

Selain itu, Scholl (2007:271) mengungkapkan bahwa “*Als Wortschatz bezeichnet man die Gesamtheit der Wörter die jemanden anwenden kann*”. Artinya: kosakata menunjukkan keseluruhan kata-kata suatu bahasa yang dapat digunakan oleh seseorang”. Lebih lanjut, Cameron (2001) mengungkapkan bahwa “*vocabulary is one of the knowledge areas in a language, plays a great role for learners in acquiring a language*”. Artinya kosakata adalah salah satu bidang pengetahuan dalam berbahasa, dan memiliki peran penting untuk peserta didik dalam mempelajari bahasa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah suatu hal yang sangat erat kaitannya dengan bahasa yang juga merupakan himpunan kata atau perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* (CAR). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 9 Makassar yang berjumlah 36 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan siswa serta tes penguasaan kosakata Bahasa Jerman. Penelitian ini dilakukan secara daring melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Zoom*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan data kuantitatif diperoleh melalui hasil tes yang terdiri dari dua jenis tes yakni pilihan ganda dan benar salah pada siklus I dan siklus II. Teknik penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penskoran pada setiap soal patokan penilaian dari sekolah. Untuk menganalisis data digunakan rumus persentase.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X MIA 6 SMA Negeri 19 Makassar dengan dua siklus setiap siklus dua kali pertemuan dan satu kali tes setiap pertemuan kedua. Tes dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X MIA 6 dan setiap pertemuan peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan guru maupun siswa berdasarkan lembar observasi.

Penggunaan media Kahoot merupakan fokus dalam penelitian ini. Adapun materi yang diberikan berpedoman sesuai dengan materi pada semester genap yakni *Kennenlernen* dengan sub materi yaitu: *Die Zahlen, Personalpronomen, Konjugation und Fragewort*. Setiap pertemuan diberikan dua materi yakni pertemuan pertama sub materi *Die Zahlen* dan *Personalpronomen*, pertemuan kedua *Konjugation und Fragewort*. Adapun untuk siklus II materi yang diberikan yaitu pengulangan dari materi di siklus I.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini menggunakan aplikasi *Whatsapp* dan *Zoom*, dikarenakan pada pandemi saat ini tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran di kelas formal.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I guru membuat *link zoom* untuk digunakan pada saat pembelajaran kemudian mengirimkan link pada grup *WhatsApp*. Selanjutnya guru melakukan absesensi dan memulai pembelajaran dengan menampilkan *Power point*. Guru menjelaskan materi sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Kemudian menyampaikan langkah-langkah menggunakan *Kahoot* kepada siswa. Selanjutnya guru memberikan evaluasi pada pertemuan kedua siklus I menggunakan media *Kahoot* dengan tes yang digunakan adalah tes objektif pilihan ganda (*Mehrfachwahl Antwort-Aufgabe*) yang terdiri dari 20 soal dan tes benar salah (*Richtig-Falsch-Aufgaben*) yang terdiri dari 20 soal.

Pelaksanaan siklus II guru tetap mengirimkan link zoom kepada siswa di grup *WhatsApp* dan melakukan absensi. Materi pada siklus II merupakan pengulangan materi yang telah diberikan pada siklus I dan guru tetap menjelaskan materi lanjutan dari siklus I, kemudian melakukan evaluasi pada pertemuan kedua menggunakan media *Kahoot* dan menggunakan tes objektif pilihan ganda (*Mehrfachwahl Antwort-Aufgabe*) yang terdiri dari 20 soal dan tes benar salah (*Richtig-Falsch-Aufgaben*) yang terdiri dari 20 soal.

Hasil pengamatan pada siswa di siklus I diketahui bahwa penguasaan kosakata siswa masih sangat rendah. Siswa belum bisa membedakan kata dan belum memperhatikan penulisan kata dalam bahasa Jerman, sehingga siswa kadang keliru ketika menjawab soal. Pada lembar observasi kegiatan guru terdapat beberapa kegiatan yang belum terlaksana, dikarenakan kurangnya alokasi waktu. Untuk mengatasi masalah ini, guru bersama peneliti memusatkan pada perbaikan pengalokasian waktu untuk setiap langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan kegiatan yang ada pada lembar observasi. Hasil pengamatan pada siklus II diketahui bahwa semua kegiatan yang ada pada lembar observasi guru dan siswa telah terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan melalui lembar observasi diketahui bahwa proses pembelajaran setiap pertemuan mengalami peningkatan. Peningkatan belajar tersebut dapat dilihat pada antusiasme dan semangat belajar siswa yang meningkat pada setiap pertemuan. Penggunaan media ini dapat membuat siswa lebih kreatif, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X MIA 6 SMA Negeri 9 Makassar mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari jumlah rata-rata hasil keberhasilan siswa pada siklus I mencapai 65% dan pada siklus II meningkat mencapai 85%.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 9 Makassar. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kosakata siswa pada pembelajaran bahasa Jerman dengan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 65% sedangkan nilai pada siklus II menjadi 85%. Peningkatan penguasaan kosakata siswa dilihat dari hasil atau soal-soal latihan yang dikerjakan

menggunakan media Kahoot juga hasil belajar siswa melebihi KKM yang diterapkan pada sekolah tersebut yakni 78 yang dijadikan sebagai patokan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bawa, Papi. 2019. *Using Kahoot to Inspire. Journal of Educational Technology System*. Vol. 47(3) 373-390. Diakses pada tanggal 30 Juli 2021 pukul 12.05 WITA.
- Busiri, A. (2020). PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENDENGARKAN BAHASA ARAB DI IAI SUNAN KALIJOGO MALANG. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 225-240.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge:Cambridge University.
- Desyana, Lucia Vita. 2019. Efektivitas Penggunaan media Kahoot pada kegiatan Penutup pembelajaran matematika aturan sinus dan cosinus di kelas X MIPA 4 SMA Stella Duce I Yogyakarta. Dalam <https://repository.usd.ac.id/35394> diakses pada 24 Februari pukul 14.00.
- Dürscheid, Christa. 2005. Medien, Kommunikationsformen, kommunikative Gattungen. *Jurnal*. <https://bop.unibe.ch/linguistik-online/article/view/752/1284> diakses pada Senin 3 Mei 2021 pukul 13.00 WITA.
- Faridlo, Nenis. 2019. Keefektifan Media Aplikasi Kahoot! Terhadap kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020. *Ejournalunesa vol.3 no.2*
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran bahasa Arab melalui kolaborasi metode questioning dan media kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 99-118.
- Lin, Debbita Tan Ai, dkk. 2018. Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika Journal Soc. Sci & Hu*. Vol. 26 (1): 565 – 582. Diakses pada tanggal 30 Juli 2021 pukul 12.10 WITA.
- Minata, Azola dan Damai Yani. 2019. Efektivitas Penggunaan Kahoot terhadap Penguasaan Goi Siswa kelas X SMA negeri 4 Padang. *Journal of Japanese Language Teaching Volume 2 No.3*
- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persaja
- Nurgiyantoro, Burhan. 2017. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Official Website Kahoot. 2019. What is Kahoot ?. Diakses dari <https://kahoot.com/what-is-kahoot/> pada 1 Maret 2021
- Parwati, Ni Nyomandkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok : PT. Raja GrafindoPersada
- Personalwirtschaft, 2020. HR-Lexikon : Lernmedium, <https://www.personalwirtschaft.de/produkte/hr-lexikon/detail/lernmedium.html> diakses pada Senin, 3 Mei pukul 13.30 WITA.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*). Jakarta :Prenada media Group
- Scholl, Stefani. 2007. *Führt der Einsatz der Wörtschatzleiste im Sprachunterricht*. Norderstedt. Germany:Grin Verlag.

Sumarso. 2019. *Pembimbingan Guru membuat kuis online Kahoot dengan Combro*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish