

HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA JERMAN MELALUI MEDIA *KAHOOT* PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 GEDANGAN

Lailatur Rohmah Agustina

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
lailatur.18007@mhs.unesa.ac.id

Fahmi Wahyuningsih

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan di SMAN 1 Gedangan. Kegiatan belajar mengajar yang monoton menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan bosan. Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya inovasi baru berupa media daring yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman pada tema *kennenlernen* kelas X semester 1 yang dilaksanakan melalui media *kahoot*. Penelitian ini dilakukan di kelas X MIPA 6 dan X MIPA 8 SMA Negeri 1 Gedangan tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif di mana data akhirnya berupa nilai yang didapatkan peserta didik setelah mengerjakan tes. Instrumen dari penelitian ini adalah tes pada media *kahoot*. Hasil tes tersebut dianalisa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebagai batasannya. Hasil tes yang diperoleh dari peserta didik kelas X MIPA 6 adalah 42,5% mendapatkan nilai di atas KKM dan 57,5% peserta didik mendapatkan nilai di bawah nilai KKM. Sedangkan hasil tes yang diperoleh oleh kelas X MIPA 8 yaitu 47,2% mendapat nilai di atas KKM dan 52,7% mendapat nilai di bawah KKM. Melalui lembar angket yang diolah dengan skala likert ditemukan bahwa 38,6% peserta didik sangat setuju, 39,4% setuju, 18,9% tidak setuju dan 2,7% sangat tidak setuju terhadap media *kahoot* yang digunakan pada pembelajaran bahasa Jerman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas X MIPA 6 dan X MIPA 8 belum mencapai 50% dari total keseluruhan peserta didik untuk mendapat kriteria tuntas.

Kata kunci: Hasil belajar, Keterampilan menyimak, *Kahoot*.

Abstract

German is one of the foreign languages taught at SMAN 1 Gedangan. Monotonous teaching and learning activities cause students to feel bored and bored. This research is motivated by a new innovation in the form of online media that educators can use in learning activities. The purpose of this study is to find out the learning outcomes of students in learning German on the theme of *kennenlernen* class X semester 1 which is carried out through *kahoot* media. This research was conducted in class X MIPA 6 and X MIPA 8 at SMA Negeri 1 Gedangan for the 2021/2022 academic year. This research is a descriptive quantitative research where the final data is in the form of scores obtained by students after taking the test. The instrument of this study was a test on *kahoot* media. The test results were analyzed according to the minimum completeness criteria (KKM) as the limit. The test results obtained from class X MIPA 6 students were 42.5% getting scores above the KKM and 57.5% of students getting scores below the KKM score. While the test results obtained by class X MIPA 8, namely 47.2% scored above the KKM and 52.7% scored below the KKM. Through a questionnaire sheet processed with a Likert scale it was found that 38.6% of students strongly agreed, 39.4% agreed, 18.9% disagreed and 2.7% strongly disagreed with the *kahoot* media used in learning German. The results showed that students in class X MIPA 6 and X MIPA 8 had not reached 50% of the total number of students to get the completion criteria.

Keywords: Learning outcomes, Listening skills, *Kahoot*.

Auszug

Deutsch ist eine der am SMAN 1 Gedangan unterrichteten Fremdsprachen. Monotone Lehr- und Lerntätigkeiten führen bei Schülern zu Langeweile und Langeweile. Diese Forschung wird durch eine neue Innovation in Form von Online-Medien motiviert, die Pädagogen für Lernaktivitäten verwenden können. Ziel dieser Studie ist es, die Lernergebnisse von Schülern beim Deutschlernen zum Thema Kennenlernen Klasse X Semester 1 zu ermitteln, das über *kahoot* media durchgeführt wird. Diese Forschung wurde in den Klassen X MIPA 6 und X MIPA 8 an der SMA Negeri 1 Gedangan für das Studienjahr 2021/2022 durchgeführt. Diese Forschung ist eine deskriptive quantitative Forschung, bei

der die endgültigen Daten in Form von Ergebnissen vorliegen, die die Schüler nach dem Test erhalten. Das Instrument dieser Studie war ein Test auf Kahoot-Medien. Die Analyse der Testergebnisse erfolgte nach dem Mindestvollständigkeitskriterium (KKM) als Grenzwert. Die Testergebnisse der Schüler der Klasse X MIPA 6 waren 42,5 % mit Ergebnissen über dem KKM und 57,5 % der Schüler mit Ergebnissen unter dem KKM-Wert. Während die Testergebnisse nach Klasse X MIPA 8 erzielt wurden, erzielten nämlich 47,2 % eine Bewertung über dem KKM und 52,7 % eine Bewertung unter dem KKM. Durch einen Fragebogen, der mit einer Likert-Skala verarbeitet wurde, wurde festgestellt, dass 38,6 % der Schüler den beim Deutschlernen verwendeten Kahoot-Medien stark zustimmten, 39,4 % zustimmten, 18,9 % nicht zustimmten und 2,7 % überhaupt nicht zustimmten. Die Ergebnisse zeigten, dass die Schüler der Klassen X MIPA 6 und X MIPA 8 noch nicht 50 % der Gesamtzahl der Schüler erreicht hatten, um die Abschlusskriterien zu erfüllen.

Keywords: Lernergebnisse, Hörverstehen, Kahoot.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yaitu suatu sistem kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari aspek proses dan aspek hasil produk. Keberhasilan pembelajaran yang dilihat dari sisi hasil produk ialah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran (Sanjaya, 2011:13-14). Keberhasilan pembelajaran yang dilihat dari aspek hasil produk memang lebih mudah terlihat dan sudah memiliki kriteria sendiri. Namun aspek ini tidaklah cukup untuk menilai seberapa berhasil pendidik dalam mengajar. Keberhasilan pembelajaran juga harus didukung oleh beberapa faktor. Selain dari pendidik dan peserta didik itu sendiri ada faktor lainnya seperti sarana dan lingkungan sekitar. Terdapat tiga jenis hasil belajar yang dapat dilihat dari karakteristik pembelajaran, konten dan bentuk evaluasi yaitu : 1) Hasil belajar kognitif yang merupakan hasil belajar yang mencakup kegiatan atau kinerja otak. Ranah kognitif yaitu segala upaya yang menyangkut aktifitas otak, di mana korelasi hasil belajar ini berkait erat dengan pemikiran, kreatifitas, kecerdasan, dan mental yang tercermin dari pengetahuan. 2) Hasil belajar afektif berkaitan erat dengan perubahan sikap akibat adanya stimulus. Stimulus bisa berupa pengetahuan, motivasi, pengalaman dan lain sebagainya. 3) Hasil belajar psikomotorik menitik beratkan pada keterampilan dalam mengimplementasikan teori. Rahmah (2012:198) mengemukakan bahwa ranah kognitif yakni kemampuan yang selalu dituntut pada anak didik untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan. Jadi ranah kognitif merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar kognitif merupakan hasil akhir yang didapatkan peserta didik terhadap pemahamannya tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan termasuk dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah dilakukannya kegiatan belajar mengajar.

“Eine Fremdsprache lernt man nur dann als Kommunikationsmedium benutzen, wenn sie ausdrücklich und genügend oft in dieser Funktion ausgeübt wird.” Butzkamm (1989:79). Pernyataan di atas memiliki makna

bahwa bahasa asing dipelajari oleh individu tidak lebih sebagai media komunikasi, jika bahasa tersebut cukup jelas dan sering dilaksanakan dan digunakan sebagaimana fungsinya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bahasa asing merupakan bahasa pilihan yang dapat dipelajari dan tidak dijadikan sebagai bahasa ibu dalam komunikasi sehari-hari. Lantermann (2003:16) mengatakan *“Deutsch ist die Muttersprache von über 100 Millionen Menschen. Etwa jedes zehnte Buch, das Weltzeit erscheint, ist in der Deutschen Sprache geschrieben.”* Kutipan di atas mengungkapkan bahwa seratus juta orang telah menggunakan bahasa Jerman sebagai bahasa ibu mereka, bahkan bahasa Jerman juga banyak digunakan di Eropa sebagai sebuah karya yang diterbitkan sekitar setiap satu dari sepuluh buku di sana. Dari pernyataan di atas disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa asing adalah suatu bahasa yang dipelajari di suatu lembaga yang dijadikan sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu di negara tertentu.

Menurut Amir (2004:9) bahasa Jerman termasuk salah satu bahasa di dunia yang memiliki peran penting dalam pasar global. Perlu diketahui bahwa pembelajaran bahasa memiliki empat keterampilan. Keterampilan tersebut adalah menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. (Tarigan, 2008:2). Keterampilan yang sangat penting bagi peserta didik yang mempelajari bahasa asing adalah keterampilan menyimak, karena keterampilan ini digunakan sebagai dasar dalam memahami dan menguasai bahasa yang dipelajari. (Tresnadewi,1994:28). Menurut Grotjahn (2010 : 145), keterampilan menyimak adalah *“Hörverstehen gilt als wichtigste Kompetenz, denn die Alltagskommunikation besteht zu 45% aus Hören. Sie ist ebenfalls unabdingbar für die Entwicklung anderer Kompetenzen.”* Menyimak ialah suatu keterampilan penting yang memiliki dominasi sebesar 45% dalam komunikasi sehari-hari, dan juga menyimak menjadi komplementer bagi keterampilan yang lain. Maka dari itu, keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran bahasa. Keterampilan ini dibedakan menjadi dua yaitu menyimak intensif dan ekstensif. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa, menyimak intensif memiliki peran yang cukup penting. Dalam silabus kurikulum 2013, kegiatan menyimak pada mata pelajaran bahasa Jerman yaitu menyimak bunyi ujaran (kalimat, frasa, atau kata) yang diperdengarkan oleh pendidik dengan media ajar video atau audio, mengidentifikasi bunyi ujaran, memahami

makna ujaran, dan mengidentifikasi unsur-unsur budaya atau makna karya sastra yang terdapat pada bahan simakan. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam kegiatan menyimak. Beberapa kesulitan yang dialami oleh peserta didik antara lain masalah yang terkait dengan suara (intonasi, ejaan, ritme serta tekanan) ketidakmampuan memahami bahan simakan, ketidakmampuan memahami berbagai jenis aksent percakapan, dan ketidakmampuan menghubungkan kata-kata dalam konteks (Tresnadewi, 1994:29). Selain menghadapi kesulitan dalam mengikuti pembelajaran keterampilan menyimak, peserta didik merasa bahwa kegiatan menyimak dalam pembelajaran masih bersifat monoton sehingga kurang menarik minat para peserta didik. Terkadang hal yang dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan menyimak hanya sebatas pendidik membacakan bahan simakan dari buku ajar atau meminta peserta didik yang membacakan bahan simakan untuk teman-temannya (Abidin, 2012 : 98-99).

Maka dari itu diperlukan pembelajaran dengan suasana yang lebih menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi dan media yang ada. Salah satunya media *Kahoot* yang bisa digunakan untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik dalam keterampilan menyimak dengan suasana yang menyenangkan. *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan yang paling banyak digunakan di dunia. Pendidik memanfaatkan media ini untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik. Peserta didik SMAN 1 Gedangan banyak yang menggunakan *smartphone*, namun penggunaan *smartphone* tersebut belum diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Aplikasi *Kahoot* yang menjadi salah satu aplikasi terbaru yang muncul pada era revolusi industri 4.0 ialah bagian dari respon atas perkembangan zaman yang serba praktis berbasis teknologi, namun memberi implikasi positif, karena kehadirannya dapat digunakan dalam proses pembentukan desain pembelajaran konstruktif. *Kahoot* sebagai media pendukung dalam proses kegiatan belajar dan mengajar, khususnya pada aspek evaluasi pembelajaran. *Kahoot* merupakan laman web yang diinisiasi oleh Morten Versvik, Johan Brand serta Jimie Brooke pada suatu proyek gabungan dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013 dan dirilis secara publik pada September 2013. Desain utama media ini adalah permainan secara berkelompok walaupun media ini juga dapat dimainkan secara individu. Terdapat dua web yakni kahoot.com untuk pendidik dan kahoot.it untuk peserta didik. Selain melalui web, kahoot bisa diakses melalui aplikasi berbasis *smartphone* yang dapat dengan mudah diunduh dari *play store*. Aplikasi *Kahoot* mengembangkan fitur-fitur berbentuk kuis *online*, survei, diskusi dan campuran, di mana untuk memainkannya memiliki cara yang bervariasi. Aplikasi ini membutuhkan gawai, jaringan internet, komputer, dan juga infokus sebagai instrumennya.



Gambar 1 : Aplikasi *kahoot*

Salah satu sifat aplikasi *Kahoot* yaitu sangat fleksibel di mana aplikasi ini dapat dimainkan secara individu ataupun kelompok. Di sisi lain konten materi juga bervariasi sehingga guru memiliki pilihan kuis dengan beberapa karakteristik soal. *Education game* ialah permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik serta merupakan alat pendidikan ataupun cara yang memiliki sifat mendidik. Sehingga permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Sebagai media yang inovatif, *kahoot* tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan media *kahoot*, yaitu :

- Tampilan yang bervariasi serta menarik.
 - Terdapat fitur yang eksploratif dan juga lengkap.
 - Lebih praktis, karena dapat dimainkan dari gawai berbasis teknologi.
 - Pendidik bisa mengatur konten soal yang akan disajikan, sehingga dapat disesuaikan dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai.
 - Peserta didik dapat melihat hasil jawaban secara langsung (*feedback*).
 - Pendidik dapat memantau serta mengontrol jawaban peserta didik dengan cepat.
 - Pendidik dapat dengan mudah mengakses hasil dari keseluruhan peserta didik yang telah mengikuti tes.
- Beberapa kelebihan di atas tentu tidak menutup kemungkinan dapat berpotensi sebagai kekurangan karena pada aspek-aspek ilmu non-eksak yang membutuhkan penalaran yang lebih mendalam, pola aplikasi berbasis permainan tidak mampu mencakup semua konten dan pola yang ingin disajikan. Tergambarkan dari media *Kahoot*, walaupun dari aspek konten pendidik dapat mengisi

konten sesuai dengan yang diinginkan, namun pola pilihan ganda, atau *true and false* pada bentuk soal, kurang mengeksplorasi wilayah penalaran peserta didik secara komprehensif. Pada aspek-aspek mendalam, media *kahoot* cenderung mengabaikan nilai-nilai esensi pada pembelajaran. Walaupun secara sistem dan juga konsep yang mempunyai kompleksitas konten, namun pola sistem yang dibuat cenderung mekanistik, di mana pola mekanistik tidak akan mampu menggantikan fleksibilitas serta eksplorasi manusia.

Menurut Sumarsono (2019:9) Aplikasi *Kahoot* adalah aplikasi *online* di mana kuis dapat dikembangkan dan juga disajikan dalam bentuk permainan. Poin akan diperoleh jika peserta didik memberi jawaban atau pilihan yang benar dan peserta didik yang ikut serta dalam kuis tersebut akan segera diperlihatkan hasil tanggapan mereka secara langsung. Sehingga rumusan masalah pada penelitian ini adalah “bagaimana hasil belajar keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Jerman melalui media *kahoot* peserta didik kelas X SMAN 1 Gedangan.”

METODE

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian deskriptif. Terdapat 8 kelas atau sekitar 288 peserta didik kelas yang ada pada jenjang kelas X SMAN 1 Gedangan dan mempelajari Bahasa Jerman, namun pada penelitian ini hanya menggunakan 2 kelas untuk diteliti, yakni kelas X MIPA 6 dan kelas X MIPA 8 dengan jumlah 36 peserta didik di tiap kelasnya. Data penelitian ini berbentuk data kuantitatif yang berasal dari hasil tes dan data pendukung berupa jawaban angket yang telah diisi oleh peserta didik. Instrumen berupa tes pada media *kahoot* yang dilakukan setelah adanya pembelajaran pada tema *Kennenlernen* dan lembar angket melalui *Google Form*. Instrumen penelitian menurut Arikunto (2012:136) instrumen penelitian merupakan alat atau berupa fasilitas yang peneliti gunakan dalam pengumpulan data dengan cara yang memudahkan pekerjaan peneliti dan memberikan hasil yang baik. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes soal pada media *kahoot*. Hasil dari tes tersebut akan digolongkan sesuai dengan nilai KKM (Ketuntasan Kriteria Minimal) dan dipersentasekan agar dapat diketahui predikat ketuntasannya. Rumus yang digunakan untuk menilai pemahaman peserta didik menurut Mulyasa (2014:131) jika nilai tes peserta didik melampaui KKM maka peserta didik tersebut dapat dikatakan telah memahami pembelajaran daring yang dilakukan, selain itu pendidik dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran apabila terdapat 50% atau lebih peserta didik dari jumlah keseluruhan bisa melampaui nilai KKM sehingga kegiatan belajar mengajar tersebut dapat dikatakan efektif. Sedangkan jawaban angket akan dideskripsikan dan disimpulkan. Menurut Sugiyono (2005:162) Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan responden yang telah menjawab serangkaian pertanyaan atau pernyataan. Angket ini menggunakan angket tertutup yang jawabannya disediakan oleh peneliti dan responden

memilih jawaban yang menurutnya sesuai. Dengan adanya data tersebut akan diketahui hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Gedangan pada keterampilan menyimak melalui media *kahoot*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah hasil belajar keterampilan menyimak bahasa Jerman melalui media *kahoot* dan angket. Lembar angket yang merupakan instrumen pendukung ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik melalui media *kahoot*. Terdapat 10 item pernyataan pada angket ini yang menggunakan skala likert dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju atau sangat tidak setuju.

Berikut lembar angket pada penelitian ini:

Tabel 1 : Lembar angket untuk peserta didik

No	Daftar Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Penggunaan media <i>kahoot</i> membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.				
2	Media <i>kahoot</i> sangat cocok untuk pembelajaran bahasa Jerman.				
3	Penggunaan media <i>kahoot</i> membuat peserta didik lebih bersemangat.				
4	Media <i>kahoot</i> lebih praktis daripada media yang lain.				
5	Pengaplikasian media <i>kahoot</i> terasa mudah bagi pemula.				
6	Tampilan visual pada <i>kahoot</i> sangat menarik.				
7	Tidak ada kendala dalam proses pengerjaan tes melalui <i>kahoot</i> .				
8	Jaringan internet yang stabil tidak mempengaruhi proses pengerjaan tes.				
9	Hasil yang diperoleh merupakan hasil asli dari kemampuan peserta didik.				
10	Media <i>kahoot</i> bisa diterapkan untuk pembelajaran seterusnya.				

Adapun langkah-langkah penerapan penelitian menurut Arikunto (2006:22) sebagai berikut :

1. Perencanaan

Langkah awal penerapan penelitian ini yaitu menentukan dan menyusun instrumen penelitian. Instrumen yang terdiri dari lembar angket yang disebarakan melalui *Google Form* dan tes yang disusun dan diberikan kepada peserta didik kelas X MIPA 6 dan kelas X MIPA 8 SMAN 1 Gedangan melalui media yang sama yaitu *kahoot*.

2. Pelaksanaan

Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara peserta didik kelas X MIPA 6 dan kelas X MIPA 8 SMAN 1 Gedangan diberikan pembelajaran terkait tema *Kennenlernen* melalui platform *Google Meet*. Setelah pembelajaran diakhiri, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal tes berupa pilihan ganda yang menyenangkan pada *Kahoot* dengan estimasi waktu yang telah ditentukan yakni 15 menit. Setelah itu peserta didik diminta untuk mengisi angket mengenai media *kahoot*.

3. Analisis Data

Langkah selanjutnya yaitu analisis data yang diperoleh dari nilai hasil tes dan angket. Hasil nilai yang menjadi data akan dipersentasekan sesuai batas nilai KKM. Jika peserta didik memperoleh nilai di atas KKM maka peserta didik memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik secara daring. Dari sini dapat diambil kesimpulan bagaimana hasil belajar pembelajaran bahasa Jerman melalui media *Kahoot*. Sedangkan jawaban angket akan direkapitulasi dan disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah didapat diolah guna menjawab rumusan masalah. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “bagaimana hasil belajar keterampilan menyimak pembelajaran bahasa jerman melalui media *kahoot* peserta didik kelas X SMAN 1 Gedangan”. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut maka digunakan instrumen soal dengan media *kahoot* dan juga instrumen pendukung

berupa lembar angket melalui *Google Form*. Rumusan masalah yang akan dijawab dengan hasil penelitian berupa data yang dianalisis.

Penelitian ini dilakukan pada 5 Oktober 2021 dengan alokasi waktu 1x45 menit di tiap kelasnya. Tema *kennenlernen* ini dipelajari pada semester 1 kelas X. Berikut kompetensi yang harus dicapai pada tema ini:

Tabel 1 : Kompetensi dasar dan kompetensi inti tema *kennenlernen*

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI INTI
3.2 mendemonstrasikan tindak tutur untuk memberi serta meminta informasi terkait memperkenalkan diri dan orang lain, kegiatan di lingkungan sekolah dalam bentuk teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.	4.2 menggunakan tindak tutur untuk memberi serta meminta informasi terkait memperkenalkan diri dan orang lain, kegiatan di lingkungan sekolah dalam bentuk teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.

Adapun rincian kegiatan penelitian sebagai berikut :

1. Kegiatan awal

Sebelum pembelajaran dimulai, pendidik mengirimkan tautan *Google Meet* ke grup *Whatsapp*. Pembelajaran Bahasa Jerman diikuti oleh 36 peserta didik di masing-masing kelas X MIPA 6 dan kelas X MIPA 8. Pendidik memulai pembelajaran dengan salam, memberikan motivasi belajar dan mengecek kehadiran peserta didik. Kegiatan awal ini berdurasi selama 5 menit.

2. Kegiatan inti

Pendidik memberitahukan bahwa tema pembelajaran Bahasa Jerman saat itu adalah *Kennenlernen*. Pendidik menanyakan kepada peserta didik apa saja yang biasa diungkapkan saat memperkenalkan diri sendiri. Pendidik menjelaskan bagaimana cara memperkenalkan diri yang benar dalam Bahasa Jerman

Ich heiße / Ich bin / Mein Name ist ..., Ich bin ... Jahre alt. Ich wohne in ... Ich komme aus ... Ich bin Schüler/ Schülerin.

Peserta didik dituntun untuk belajar membaca kalimat perkenalan diri tersebut serta mencoba memperkenalkan dirinya dalam Bahasa Jerman. Pendidik juga mengenalkan beberapa angka yang sesuai dengan usia peserta didik yaitu 14 (*vierzehn*), 15 (*fünfzehn*), dan 16 (*sechzehn*). Selain itu, pendidik juga menyampaikan konjugasi untuk subyek orang pertama dan orang kedua yaitu *ich, Sie, dan du*.

Contoh : *Ich heiße Novita. Ich bin fünfzehn Jahre alt. Ich wohne in Gedangan. Ich komme aus Sidoarjo. Ich bin Schülerin*

Setelah itu pendidik menanyakan apakah ada penjelasan yang belum dipahami oleh peserta didik untuk materi ini. Selanjutnya pendidik memberikan tes soal melalui *Kahoot* yang merupakan instrumen pada penelitian ini. Pendidik

menjelaskan bagaimana cara menggunakan media Kahoot dan pendidik mengirimkan kode permainan pada kolom komentar *Google Meet* sehingga peserta didik dapat mengakses dan memasuki laman *Kahoot*. Dalam waktu pengerjaan tes berdurasi 15 menit dengan jumlah soal 20 pilihan ganda. Pada soal nomor 1-8 diharapkan peserta didik dapat mengetahui bagaimana kalimat tanya untuk menanyakan identitas seseorang. Berikut ini tampilan dari soal *kahoot* :



Gambar 6 : Soal *kahoot* nomor 5



Gambar 2 : Soal *kahoot* nomor 1



Gambar 7 : Soal *kahoot* nomor 6



Gambar 3 : Soal *kahoot* nomor 2



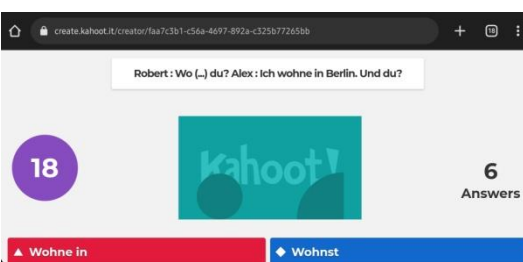
Gambar 8 : Soal *kahoot* nomor 7



Gambar 4 : Soal *kahoot* nomor 3



Gambar 9 : Soal *kahoot* nomor 8



Gambar 5 : Soal *kahoot* nomor 4

Pada soal nomor 9-13 diharapkan peserta didik dapat menjawab pertanyaan dari percakapan yang ada mengenai identitas diri.



Gambar 10 : Soal *kahoot* nomor 9

Gambar 15 : Soal kahoot nomor 14

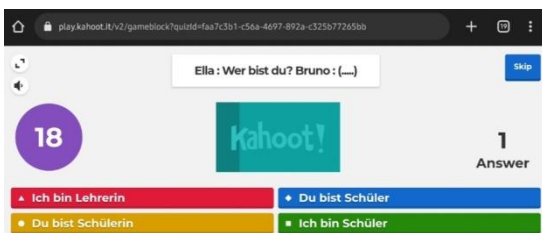
Pada soal nomor 15-19 peserta didik diharapkan dapat menyesuaikan susunan gramatik (*sein/konjugasi*) yang benar dengan memilih salah satu jawaban agar kalimat rumpang pada soal tersebut menjadi kalimat yang benar.



Gambar 11 : Soal kahoot nomor 10



Gambar 12 : Soal kahoot nomor 11

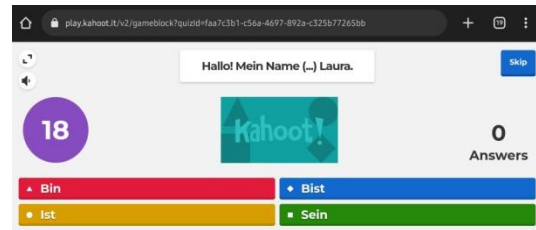


Gambar 13 : Soal kahoot nomor 12



Gambar 14 : Soal kahoot nomor 13

Soal nomor 14 merupakan soal dengan tingkat sulit karena peserta didik diminta untuk menyusun huruf acak sehingga menjadi kata yang benar dalam bahasa Jerman.



Gambar 16 : Soal kahoot nomor 15



Gambar 17 : Soal kahoot nomor 16



Gambar 18 : Soal kahoot nomor 17



Gambar 19 : Soal kahoot nomor 18



Gambar 20 : Soal kahoot nomor 19

Untuk soal terakhir pendidik meminta peserta didik mampu menerjemahkan kalimat bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jerman yang benar.



Gambar 21 : Soal kahoot nomor 20

3. Kegiatan penutup

Setelah peserta didik belajar serta mengerjakan tes, pendidik melakukan refleksi dengan merangkum pembelajaran yang sudah disampaikan. Peserta didik diminta untuk menyimpulkan pembelajaran pada tema *Kennelernen*. Kemudian pendidik menutup pembelajaran dengan salam dan mengakhiri pertemuan. Kegiatan penutup ini berestimasi 5 menit.

Setelah kegiatan belajar mengajar selesai, pendidik merekap nilai hasil para peserta didik melalui *Kahoot*. Berikut merupakan podium perolehan skor yang dapat dilihat setelah tes dilaksanakan.



Gambar 22 : Podium kahoot pada kelas X MIPA 6

Podium *kahoot* hanya menampilkan 3 pemain dengan skor tertinggi selama tes *kahoot* dilaksanakan. Pada kelas X MIPA 6 ini ketiga pemain dengan skor tertinggi dapat menjawab soal dengan benar sebanyak 18 soal dari total 20 soal.



Gambar 23 : Podium kahoot pada kelas X MIPA 8

Ketiga pemain dari kelas X MIPA 8 yang menduduki podium dapat menjawab soal dengan benar sebanyak 19 soal.

Selain dapat melihat podium pada akhir permainan, pendidik juga dapat melihat hasil dari keseluruhan peserta didik melalui media *kahoot*. Berikut merupakan hasil yang dapat dilihat pada media *kahoot* :

Participant	Correct answers	Unanswered	Final score
Sakila Alya Y	15	2	9.075
Ivan Biagi	17	1	9.143
M Farel AD	16	3	9.052
Jordan Putra	16	1	8.138
Adinda N.A	20	2	7.986
Andri Wikatomo	21	1	7.879
M Daffayuna M	22	2	7.034
WJ nurshahila	23	1	9.704
ZK Nur Israh	24	1	5.602
WIKWANDIO	25	2	5.223

Gambar 23 : Hasil tes kahoot kelas X MIPA 6

Participant	Score
Nabila Alya	90%
Rizkhatessa	90%
Viona Y	90%
ISM Syahrial	85%
Nathal	85%
Inge	80%
Sahrul Dzaky	85%
Coroshua	75%
IO. CRENDIS	75%
Rofi	70%
adinda	75%

Gambar 24 : Hasil tes kahoot kelas X MIPA 8

Hasil tes dari seluruh peserta didik tersebut disajikan sebagai berikut :

Tabel 2 : Hasil penilaian tes kelas X MIPA 6

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	ANA	75
2	ABS	80
3	AS	60
4	AWS	80

5	ANR	65
6	APA	80
7	EA	75
8	FATAI	65
9	GRS	25
10	HAPP	90
11	HGI	80
12	ISM	10
13	IBS	60
14	JBM	55
15	JPD	25
16	LS	75
17	MDH	75
18	MRP	15
19	MDYM	50
20	MAF	10
21	MFAD	65
22	MRS	60
23	NHR	75
24	NSN	90
25	NLM	30
26	NSA	90
27	NPSAS	15
28	NWP	40
29	NIZA	40
30	RAK	90
31	SAY	80
32	SAV	30
33	SNF	20
34	SRNA	35
35	VYCU	90
36	ZABP	75

5	ATYA	75
6	AAPA	70
7	AAA	50
8	CKS	55
9	DEP	55
10	GS	95
11	HW	75
12	IBA	85
13	IS	60
14	JP	60
15	IPGN	55
16	KPAR	75
17	KMN	50
18	MBH	85
19	MBAN	25
20	MAN	75
21	NSA	95
22	NZBR	85
23	NYMR	95
24	NFN	90
25	RALPA	45
26	RP	55
27	RPR	60
28	RAEP	65
29	RAN	50
30	RMA	75
31	SFG	40
32	TZPE	90
33	VLHZ	85
34	VLD	60
35	WSP	60
36	ZNH	90

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari keseluruhan 36 peserta didik kelas X MIPA 6 terdapat sebanyak 5 peserta didik mendapat predikat baik, 9 peserta didik dengan predikat cukup dan terdapat 22 peserta didik dengan predikat kurang. Setelah data tersebut didapatkan maka nilai tersebut dianalisis dan digolongkan sesuai dengan nilai KKM dan dipersentasekan agar dapat diketahui predikat ketuntasannya.

Untuk mengetahui bagaimana hasil di kedua kelas, berikut merupakan tabel hasil tes dari kelas X MIPA 8:

Tabel 3 : Hasil penilaian tes kelas X MIPA 8

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	AHM	70
2	ABSR	95
3	AIH	30
4	AFA	45

Dengan hasil penilaian tes kelas X MIPA 8 ini menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik terdapat sebanyak 4 peserta didik memperoleh predikat sangat baik, 5 peserta didik dengan predikat baik, 8 peserta didik dengan predikat cukup dan sisanya yaitu 19 peserta didik mendapat predikat kurang.

Berikut merupakan kriteria perolehan skor dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 73.

Tabel 4 : Kriteria perolehan skor

Skor	Kriteria
91-100	Sangat baik
82-90	Baik
73-81	Cukup
<73	Kurang

Untuk menghitung nilai peserta didik menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$$

Diperoleh hasil tes peserta didik kelas X MIPA 6 dan X MIPA 8 melalui media *kahoot* pada keterampilan menyimak.

Hasil persentase menggunakan rumus berikut :

$$\text{Hasil persentase} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM} \times 100\%}{\text{jumlah keseluruhan peserta didik}}$$

Hasil persentase peserta didik kelas X MIPA 6 yang mengikuti tes *kahoot* :

Peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM :

$$\frac{14 \times 100\%}{36} = 42,5\%$$

Peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM :

$$\frac{22 \times 100\%}{36} = 57,5\%$$

Hasil persentase peserta didik kelas X MIPA 8 yang mengikuti tes *kahoot* :

Peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM :

$$\frac{17 \times 100\%}{36} = 47,2\%$$

Peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM :

$$\frac{19 \times 100\%}{36} = 52,7\%$$

Setelah pembelajaran daring selesai, peserta didik diminta untuk mengisi angket yang ada pada *Google Form*, dalam pengisian angket ini peserta didik tidak dibatasi waktu dan hanya diperbolehkan untuk mengisi satu kali saja. Dari total keseluruhan peserta didik dari kelas X MIPA 6 dan X MIPA 8 yaitu 72 peserta didik, terdapat 60 peserta didik yang mengisi angket. Berikut hasil rekapitulasi data angket peserta didik kelas X MIPA 6 dan X MIPA 8 SMAN 1 Gedangan :

Tabel 5 : Hasil angket

No	Daftar Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Penggunaan media <i>kahoot</i> membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	26	25	8	1
2	Media <i>kahoot</i> sangat cocok untuk pembelajaran bahasa Jerman.	14	33	11	2
3	Penggunaan media <i>kahoot</i> membuat peserta didik lebih bersemangat.	21	24	14	1
4	Media <i>kahoot</i> lebih praktis daripada media yang lain.	13	20	19	8
5	Pengaplikasian media <i>kahoot</i> terasa mudah bagi pemula.	18	18	15	9
6	Tampilan visual pada <i>kahoot</i> sangat menarik.	20	29	10	1
7	Tidak ada kendala dalam proses pengerjaan tes melalui <i>kahoot</i> .	3	15	31	11
8	Jaringan internet yang stabil tidak mempengaruhi proses pengerjaan tes.	14	19	16	11
9	Hasil yang diperoleh merupakan hasil asli dari kemampuan peserta didik.	16	26	17	1
10	Media <i>kahoot</i> bisa diterapkan untuk pembelajaran seterusnya.	24	24	22	3

Proses selanjutnya adalah mengolah data jawaban angket ini dengan metode skala likert.

Tabel 6 : Skala jawaban

Kriteria	Nilai
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3

Sangat Setuju (SS)	4
--------------------	---

Setelah diketahui nilai dari predikat setiap jawaban angket, data tersebut dihitung untuk mencari skor kriterium dengan rumus:

Skor Kriterium = Nilai Skala x Jawaban Responden

Tabel 7 : Skor kriterium

Predikat	Perhitungan Rumus
STS	48x1=48
TS	166x2=332
S	230x3=690
SS	169x4=676
Skor ideal	1.749

Rumus yang terakhir adalah rumus untuk mencari nilai dari persentase keseluruhan yang akan dijadikan persen.

Rumus persentase sebagai berikut:

$$p = \frac{f \times 100\%}{n}$$

p = persentase

f = frekuensi dari setiap jawaban angket

n = jumlah skor ideal

100 = angka tetap

$$\text{Sangat tidak setuju} = \frac{48 \times 100\%}{1.749} = 2,7\%$$

$$\text{Tidak setuju} = \frac{332 \times 100\%}{1.749} = 18,9\%$$

$$\text{Setuju} = \frac{690 \times 100\%}{1.749} = 39,4\%$$

$$\text{Sangat setuju} = \frac{676 \times 100\%}{1.749} = 38,6\%$$

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari instrumen tes soal maupun instrumen pendukung berupa angket terhadap peserta didik SMAN 1 Gedangan kelas X

MIPA 6 dan X MIPA 8 yang berjumlah total 72 peserta didik dapat diambil beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut dipaparkan sebagai berikut:

a. Sesuai hasil tes yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa 42,5% peserta didik kelas X MIPA 6 mendapatkan nilai diatas KKM. Dan 57,5% peserta didik mendapatkan nilai dibawah nilai KKM. Sedangkan hasil tes yang diperoleh oleh kelas X MIPA 8 yaitu 47,2% mendapat nilai di atas KKM dan 52,7% mendapat nilai di bawah KKM. Sehingga hasil belajar dari kedua kelas tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 50% dari keseluruhan peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM.

b. Sesuai jawaban angket yang telah diisi oleh peserta didik dapat diketahui data 60 peserta didik mengisi angket dengan baik dan 12 peserta didik tidak menjawab angket yang telah disebar. Dari jawaban tersebut diolah dengan skala Iikert menghasilkan kesimpulan bahwa 38,6% peserta didik sangat setuju, 39,4 % setuju, 18,9 % tidak setuju dan 2,7% sangat tidak setuju terhadap media kahoot yang digunakan pada pembelajaran bahasa Jerman. Dari hasil respon melalui angket diketahui terdapat hambatan saat menggunakan media *kahoot*, seperti dibutuhkannya jaringan yang stabil. Selain itu terdapat 24 peserta didik yang terbukti merasa kesulitan menggunakan media *kahoot*.

Saran

Berkaitan dengan kesiapan peserta didik dalam mengoperasikan media *kahoot* yang baru pertama kali digunakan berdampak pada hasil tes yang diperoleh. Sehingga perlu diadakan tes-tes lainnya melalui media yang sama yaitu *kahoot* agar peserta didik dapat terbiasa menggunakan media daring yang canggih dan dapat memperoleh hasil yang meningkat dan lebih baik lagi. Selain itu, pendidik juga memastikan bahwa peserta didik telah memahami materi yang telah diajarkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung:Refika Aditama.
- Amir, Abdul Sadir. 2019. 4 Kompetensi Guru Profesional. Yogyakarta:Kota Kembang.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. Metodologi Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Butzkamm, Wolfgang. 1989. *Psycholinguistik des Fremdsprachenunterrichts: natürliche Künstlichkeit: von der Muttersprache zur Fremdsprache*. Tübingen: Francke Verlag GmbH.
- Grotjahn, Rüdiger. 2010. *Messung der Hörverstehenskompetenz im Fach Französisch*.

Lantermann. 2003. *Tatsachen über Deutschland*.

J e r m a n : M e d i a C o n s u l t a .

Mulyasa. 2014. Pengembangan Dan Implementasi
Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rahmah, Noer. 2012. Psikologi Pendidikan, Yogyakarta:
Teras.

Sanjaya, Ade. 2011. Model-model Pembelajaran.
Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. 2005. Metode Penelitian Pendidikan
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung:
Alfabeta.

Sumarsono. 2019. Pembimbingan Guru Membuat Kuis
Online Kahoot! Yogyakarta: Deepublish.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. Menyimak sebagai
Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa

Tresnadewi, S. 1994. *Developing Listening Skill in The
EFL Classroom* . Dalam : *Guidelines*
Volume:16.No.1.