



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ZEP
QUIZ TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA
JERMAN KELAS XI DI SMAN 1 WARU**

Mutiara Aisyah Alisya¹, Dian Permatasari Kusuma Dayu²,

¹Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Surabaya

Mutiara.22028@mhs.unesa.ac.id

² Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Surabaya
diandayu@unesa.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 1 Waru mengatakan keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik masih terbilang rendah. Hal tersebut disebabkan oleh kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami isi bacaan bahasa Jerman karena kurang menguasai struktur bahasa dan penguasaan kosa kata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan zep quiz terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis pendekatan Quasi experiment dan dengan Nonequivalent Group Pretest-posttest Design. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata rata nilai hasil pretest posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. hasil uji N-gain diperoleh skor presentase pada kelas eksperimen adalah 56.54% yang termasuk dalam kategori sedang, Sedangkan untuk kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata rata N-gain score adalah -19.39 termasuk pada kategori rendah. media pembelajaran menggunakan zep quiz cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari $< 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan media permainan *zep quiz* terhadap peningkatan keterampilan membaca Bahasa Jerman siswa.

Kata Kunci: *Efektivitas, Zep Quiz media, Keterampilan Membaca, Bahasa Jerman.* .

ABSTRACT

Based on observations from an interview with German language teacher at SMAN 1 Waru, it was noted that students' German reading skills remain relatively low. This is due to the difficulties students face in understanding the content of German reading materials, stemming from a lack of mastery of language structure and vocabulary. This study aims to determine the effectiveness

of using the Zep Quiz game as a medium for improving German reading skills. This study employs a quantitative method using a quasi-experimental approach with a nonequivalent groups pretest-posttest design. The results show that the average pretest-posttest scores for the experimental class were higher than those of the control class. The N-gain test results indicate a percentage score of 56.54% for the experimental class, which falls into the moderate category, while the control class showed an average N-gain score of -19.39, falling into the low category. The use of the Zep Quiz as a learning medium is quite effective in improving reading skills. The hypothesis test yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000, which is less than 0.05. Thus, H₀ is rejected and H₁ is accepted. This indicates that there is a significant difference in the use of the Zep Quiz game medium on the improvement of students' German reading skills.

Key Words: *Effectiveness, Zep Quiz Media, Language Proficiency, German.*

AUSZUG

Aufgrund der Ergebnisse von Beobachtungen im Rahmen eines Interviews mit der Deutschlehrerin an der SMAN 1 Waru lässt sich feststellen, dass die Lesefähigkeiten der Schüler im Fach Deutsch noch relativ gering sind. Dies ist darauf zurückzuführen, dass die Schüler Schwierigkeiten haben, den Inhalt deutscher Texte zu verstehen, da sie die Sprachstruktur und den Wortschatz nicht ausreichend beherrschen. Ziel dieser Studie ist es, die Wirksamkeit des Einsatzes des Spielmediums „Zep Quiz“ auf die Lesefähigkeiten in Deutsch zu untersuchen. Die Studie verwendet eine quantitative Methode mit einem quasi-experimentellen Ansatz und einem Nonequivalent-Group-Pretest-Posttest-Design. Die Forschungsergebnisse zeigen, dass der Durchschnittswert der Vor- und Nachtest-Ergebnisse in der Versuchsgruppe höher ist als in der Kontrollgruppe. Der N-Gain-Wert der Versuchsgruppe beträgt 56,54 % und fällt damit in die Kategorie „mittel“, während der Durchschnittswert des N-Gain-Werts der Kontrollgruppe bei -19,39 liegt und somit in die Kategorie „niedrig“ fällt. Der Einsatz des Lernmediums „Zep Quiz“ ist zur Verbesserung der Lesefähigkeiten ausreichend wirksam. Das Ergebnis der Hypothesentestung ergab einen Asymp. Sig. (2-tailed)-Wert von 0,000, der kleiner als 0,05 ist. Somit wird H₀ verworfen und H₁ angenommen. Dies zeigt, dass es einen signifikanten Unterschied hinsichtlich der Verwendung des Lernmediums „Zep Quiz“ bei der Verbesserung der Deutsch-Lesefähigkeiten der Schüler gibt.

Key Words: *Effektivität, Zep-Quiz-Medien, Lesefertigkeit, Deutsch.*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia berpegang pada kurikulum. merujuk dengan Undang-Undang nomor 20 tahun (2003) tentang sistem pendidikan nasional yang menjadi undang-undang dasar implementasi kurikulum merdeka di indonesia. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang lekat dengan minat dan bakat, dimana

peserta didik diberikan pilihan dalam memilih mata pelajaran yang disukai dan menyesuaikan dengan bakat minat yang dimiliki Kurikulum Merdeka membebaskan peserta didik dalam berfikir dan berkreasi (Damayanti, Jannah dan Agustin, 2022).

Diantara banyaknya bahasa asing, bahasa Jerman banyak digunakan di berbagai bidang, seperti bisnis, sains, teknologi, pariwisata dan budaya. Di Indonesia, bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari dan digunakan, khususnya di lingkungan pendidikan sebagai mata pelajaran di sekolah. Pada jenjang pendidikan menengah atas baik SMA, Madrasah Aliyah dan sekolah menengah kejuruan, menyediakan pembelajaran bahasa jerman sebagai mata pelajaran wajib maupun peminatan (Alisya dan Titaley, 2025). Bahasa jerman memiliki empat keterampilan dalam menunjang pembelajaran. Hal inilah yang mendukung untuk memiliki kemampuan bahasa jerman yang baik. Empat keterampilan tersebut adalah keterampilan mendengar (*hörfertigkeit*), keterampilan membaca (*lesefertigkeit*), keterampilan berbicara (*sprechfertigkeit*) dan keterampilan menulis (*schreibfertigkeit*). Dari keempat tersebut keterampilan membaca (*lesefertigkeit*) merupakan pondasi utama yang perlu dikuasai oleh siswa.

Menurut (Harianto, 2020) membaca adalah proses berfikir yang melibatkan pemahaman, penjelasan dan interpretasi symbol tertulis yang memerlukan penggunaan penglihatan, gerakan mata, bicara batin dan memori. Peserta didik dapat menggunakan keterampilan membaca untuk kelebihan dalam berbagai situasi, termasuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang asing, mencari pekerjaan, dan melanjutkan studi ke luar negeri. Keterampilan membaca penting bagi semua tingkat pendidikan, karena jika seorang peserta didik tidak memiliki keterampilan membaca, maka akan tertinggal dari perkembangan zaman karena kurangnya kemampuan untuk memahami bacaan (Hilda Melani Purba *et al.*, 2023). Maka dari itu, memiliki keterampilan membaca menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki peserta didik yang belajar bahasa jerman.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan guru bahasa jerman Frau Dra.Tutik Herawati, S.Pd di SMAN 1 Waru mengungkapkan bahwa keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan oleh kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami isi bacaan bahasa jerman karena kurang menguasai struktur bahasa dan penguasaan kosa kata. Sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Sukirman, Hasmawati dan Al-Ilmul, 2021)

mengidentifikasi kesulitan peserta didik dalam memahami isi bacaan keterampilan membaca karena faktor internal seperti kurangnya latihan sehingga penguasaan kosakata, struktur bahasa dan tata bahasa belum maksimal.

Permasalahan selanjutnya, kurangnya media interaktif yang digunakan pada pembelajaran keterampilan membaca. Pemilihan media interaktif yang sesuai berperan penting dalam keberlangsungan proses belajar mengajar. Namun, kenyataan di lapangan, guru masih kurang memperhatikan kebutuhan siswa sebelum menentukan penggunaan media interaktif. Studi yang telah dilakukan sebelumnya oleh Mira dan Putri (2022) menunjukkan penggunaan media *power point* bergambar dan efek suara masih kurang efektif dan kaku untuk digunakan dalam pembelajaran karena mengakibatkan konsentrasi siswa terganggu, belum ada peningkatan signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya media *power point* pada pembelajaran. diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Media permainan seperti *zep quiz* digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Sehubungan dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat dua rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu Bagaimana efektivitas penggunaan media permainan *zep quiz* terhadap keterampilan membaca bahasa jerman. Bagaimana perbedaan penggunaan media permainan *zep quiz* dengan penggunaan media *power point* terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman. Selanjutnya, tujuan pada penelitian ini adalah Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan *zep quiz* terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman dan untuk mengetahui perbedaan penggunaan media permainan *zep quiz* dengan penggunaan media *power point* terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman.

Menurut Oktaria, Nopriyanti dan Ayurachmawati (2024) mengatakan media permainan merupakan alat bantu dalam proses belajar untuk mengembangkan keterampilan dengan cara yang menyenangkan, sekaligus mendorong siswa agar tetap konsisten berlatih, Media permainan memanfaatkan prinsip bermain seperti pemberian feedback instan, sistem poin peringkat yang meningkatkan keaktifan peserta didik untuk saling berkompetisi. Media berbasis permainan mengintegrasikan unsur unsur permainan, seperti perolehan *score poin* dan hadiah, ke dalam kegiatan pembelajaran di

kelas dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa serta memotivasi mereka dalam mengembangkan dan memperdalam pengetahuan yang dimiliki (Valentinna, Kurnianti dan Hasanah 2024).

Pada media permainan *zep quiz* pendidik dapat memanfaatkan beragam fitur yang disediakan, antara lain fitur pengaturan waktu dan papan peringkat atau *leaderboard*, yang membuat kegiatan belajar menjadi berlangsung melalui pendekatan bermain (Fitria Afifah Husen dan Fitria Wulandari, 2025). Media permainan *zep quiz* sangat mudah untuk diakses pada alat elektronik seperti handphone dan laptop, sehingga pengguna memiliki kebebasan untuk mengakses *zep quiz* pada perangkat manapun (Feriansyah dan Titaley, 2025). Pada media permainan *zep quiz* terdapat kelemahan mengenai pembatasan jumlah soal yang dibatasi hanya 20 soal per kuis atau ruang soal.

Keterampilan Membaca merupakan keterampilan yang rumit karena mengaitkan aspek kognitif serta linguistik, Secara luas, Keterampilan membaca adalah suatu proses pengembangan keterampilan yang diawali dengan pemahaman terhadap kata, kalimat, dan paragraf dalam teks, kemudian berlanjut pada kemampuan memahami isi teks secara kritis dan evaluatif secara menyeluruh (Nengsi, Ramadhan dan Hamzah, 2025). *Lesen ist sehr komplex und wird von vielen Einflussfaktoren bestimmt, Lesen ist mehr als das Entziffern von Schriftzeichen; es umfasst das Verstehen, Interpretieren und Bewerten von Texten* (Lenhard, 2024). Penilaian kriteria Keterampilan membaca menurut pandangan Dinsel dan Reimann (1998) sesuai dengan standar *Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen* (GER). yaitu: 1) *Globalverstehen* (Membaca pemahaman global); Kemampuan memahami gagasan umum atau inti bacaan secara keseluruhan 2) *Detailverstehen*; kemampuan memahami informasi rinci dalam bacaan 3) *selektivesverstehen*; kemampuan mencari informasi tertentu dalam bacaan sesuai kebutuhan. Penelitian ini menggunakan tema *die Familie* karena sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Jerman kelas XI semester genap pada Kurikulum Merdeka dan terdapat dalam buku ajar *Beste Freunde A1.1*. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *zep quiz* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pada berbagai mata pelajaran khususnya bahasa. Penelitian oleh Rahmayanti *et al.*, (2025) pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *zep quiz* dan *wordwall* berdampak positif pada pembelajaran biologi. Penelitian oleh Maulidiyah *et al* (2025) Pada penelitian ini menunjukkan penggunaan

media gamifikasi melalui zep quiz terbukti efektif dalam meningkatkan kosa kata Bahasa arab dengan nilai rata rata meningkat.

Berdasarkan kajian teori mengenai media permainan zep quiz serta hasil penelitian terdahulu, Media *zep quiz* ini tidak hanya menjadikan proses belajar lebih interaktif, tetapi juga memungkinkan digunakan sebagai alat evaluasi yang memanfaatkan unsur permainan dan kompetisi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik secara efisien. Selain itu, dari pemaparan teori diatas menunjukkan efektivitas media permainan tersebut dalam meningkatkan keterampilan peserta didik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis *Quasi experiment* sebagai pendekatan. Menurut Sugiyono (2013: 7) metode kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu, dengan data yang dikumpulkan dan dianalisis dalam bentuk numerik atau angka statistic. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Group Pretest-posttest Design*. Menurut sugiyono (2013: 77) dengan design ini kelompok pertama di beri kelompok yang memperoleh perlakuan dalam penelitian ini ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan ditetapkan sebagai kelompok kontrol. Media permainan *Zep Quiz* diterapkan di kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional berupa *power point*.

Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 1 Waru, yang beralamat di Jalan Brantas., Tropodo Kulon, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. Adapun populasi dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas XI yang mengikuti pembelajaran bahasa jerman di SMA Negeri 1 Waru pada tahun ajaran 2025/2026. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, siswa berjumlah 60 dipilih sebagai sampel penelitian untuk menguji efektivitas media permainan zep quiz terhadap keterampilan membaca.

Data dalam penelitian ini dihimpun melalui tes, observasi, dan dokumentasi, dengan tes sebagai instrumen utama guna mengetahui perbedaan keterampilan membaca bahasa Jerman siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media permainan Zep Quiz. Tes diberikan dalam bentuk pre-test dan post-test dengan tingkat kesulitan

yang setara. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengamati kondisi awal pembelajaran bahasa Jerman seperti partisipasi aktif di kelas, Teknik dokumentasi diterapkan sebagai pelengkap data penelitian melalui pengumpulan berbagai dokumen pendukung seperti hasil tes siswa, perangkat pembelajaran, dan dokumentasi kegiatan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tes membaca. Untuk mengukur keterampilan membaca bahasa Jerman siswa pada tema *die Familie*, digunakan instrumen berupa tes membaca. Dalam Pembelajaran bahasa Jerman terdapat kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik yang disebut sebagai capaian pembelajaran (CP). Pada mata pelajaran bahasa Jerman, capaian pembelajaran yang menjadi target berada pada fase F dengan fokus penekanan pada pencapaian kompetensi berbahasa yang mengacu dengan standar *Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen* (GER). Dalam Penelitian ini, Materi yang digunakan adalah materi Tema *die Familie*. Menurut Badan Standar, kurikulum dan asesmen pendidikan kemendikdasmen tahun (2025) Tema *Familie* termasuk dalam materi mata pelajaran bahasa Jerman Fase F.

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Waru dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media permainan *zep quiz* terhadap peningkatan keterampilan membaca Bahasa Jerman siswa kelas XI. Data penelitian ini diperoleh selama 3 kali pertemuan di 2 kelas XI. Tahapan pengambilan data dimulai dengan mengukur keterampilan awal siswa (*pre-test*), perlakuan (*treatment*) dan tahap selanjutnya siswa diberikan posttest dengan butir soal pilihan ganda yang sama untuk melihat perbedaan keterampilan membaca siswa setelah diberikan perlakuan dan kondisi keterampilan awal sebelum diberikan perlakuan. Pengambilan data di kelas XI-8 dilaksanakan pada tanggal 6, 13 dan 17 April dan penelitian di kelas XI-10 dilaksanakan pada tanggal 6, 13 dan 16 April 2026. Pemberian soal pretest dan posttest menggunakan jenis soal yang sama untuk 2 kelompok siswa dengan kelas XI – 8 sebanyak 30 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI – 10 sebagai kelompok kontrol sebanyak 30 siswa.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Siswa Pre-test dan Post-test kelas eksperimen

*Efektivitas Penggunaan Media Permainan Zep Quiz Terhadap Keterampilan
Membaca Bahasa Jerman Kelas XI di SMAN 1 Waru*

<i>No</i>	<i>Nama Siswa</i>	<i>Nilai Pre-test</i>	<i>Nilai Post-test</i>
1	A.M.F	84,21	100
2	A.B.Z	89,47	100
3	D.T.P	100	100
4	D.N.S	89,47	100
5	E.A.T.Z	100	100
6	F.A.F	84,21	94,73
7	H.T.P.M	73,68	94,73
8	J.R.G.P	78,94	100
9	J.R.W.A	78,94	100
10	K.N.P.A	68,42	94,73
11	K.F.A.F	78,94	89,47
12	M.N.N	89,47	94,73
13	M.Z.Y.H	89,47	94,73
14	M.Y.B	63,15	100
15	M.A.I	100	84,21
16	M.A.R	100	100
17	M.A.I	100	100
18	M.H.H	84,21	100
19	M.N.A	84,21	89,47
20	M.R.M.F	94,73	100
21	N.B.N	94,73	100

22	N.R.M	100	100
23	N.H.P	84,21	100
24	R.D.H	84,21	94,73
25	R.A	94,73	100
26	T.H.S.R	68,42	84,21
27	T.Y.A	52,63	84,21
28	U.R.F	100	100
29	V.B.G	100	100
30	Z.F	100	100
	Rata - Rata	87,015	96,665

Tabel 2. Rata-Rata Nilai Siswa Pre-test dan Post-test kelas kontrol

<i>No</i>	<i>Nama Siswa</i>	<i>Nilai Pre-test</i>	<i>Nilai Post-test</i>
1	A.D.A.D.A	68,42	84,21
2	A.R	94,73	84,21
3	A.A.F	100	100
4	A.I.A.D	100	94,73
5	A.B.P	89,47	89,47
6	A.FW	94,73	89,47
7	B.D.N	94,73	94,73
8	B.F.S	0	26,31
9	C.S.A	100	84,21
10	D.F.M.C	94,73	94,73

*Efektivitas Penggunaan Media Permainan Zep Quiz Terhadap Keterampilan
Membaca Bahasa Jerman Kelas XI di SMAN 1 Waru*

11	F.N.S	100	100
12	H.A.S	84,21	100
13	K.C.C	100	100
14	M.A.W	94,73	84,21
15	M.Z.A.G	94,73	78,94
16	M.S	84,21	73,68
17	M.A.H.M.Z	84,21	84,21
18	M.F.R.A.R	100	78,94
19	N.P.K	94,73	94,73
20	N.Z.M.R	94,73	94,73
21	N.R	100	84,21
22	N.J	100	94,73
23	P.L.W	89,47	89,47
24	P.S.T	94,73	100
25	P.A.A	100	94,73
26	R.A.Y.A	89,47	84,21
27	R.T.W	94,73	94,73
28	S.T.A	100	100
29	S.R	100	94,73
30	S.D.F	63,15	84,21
	Rata - Rata	89,997	88,41767

Dari hasil perbandingan pretest dan posttest kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa nilai siswa mengalami peningkatan dari 87,015 menjadi 96,665 dalam keterampilan membaca setelah pemberian *treatment* menggunakan media permainan *zep quiz*. Sedangkan, hasil data pretest dan posttest kelas kontrol menunjukkan bahwa terdapat penurunan nilai siswa dari 89,997 menjadi 88,41767 dalam keterampilan membaca setelah menggunakan media konvensional *power point*.

Tabel 3. Uji N gain

Descriptives				
kelas		Statistic		
ngainpres entase	kelaseksp erimen	Mean		56.5474
		95%	Lower	40.7612
		Confidence	Bound	
		Interval for	Upper	72.3336
		Mean	Bound	
		5% Trimmed Mean		57.2749
		Median		66.6244
		Variance		1787.286
		Std. Deviation		42.27630
		Minimum		.00
		Maximum		100.00
		Range		100.00
		Interquartile Range		100.00
		Skewness		-.344
		Kurtosis		-1.579
ol	kelaskontr	Mean		-19.3950
		95%	Lower	-50.5244
		Confidence	Bound	
		Interval for	Upper	11.7344
		Mean	Bound	
		5% Trimmed Mean		-12.3119
		Median		.0000

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Zep Quiz Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI di SMAN 1 Waru

Variance	6949.900
Std. Deviation	83.36606
Minimum	-299.62
Maximum	100.00
Range	399.62
Interquartile Range	.00
Skewness	-1.910
Kurtosis	4.387

Perhitungan uji N-gain menghasilkan nilai rata-rata sebesar 56.54% dengan standar deviasi 42.27. skor presentase pada kelas eksperimen adalah 56.54% yang termasuk dalam kategori sedang dengan kategori cukup efektif. Dengan nilai n gain score minimal .00 dan maksimal 100. Sedangkan, berbeda dengan kelas eksperimen, kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata N-gain score sebesar -19.39 yang tergolong pada kategori rendah. termasuk pada kategori rendah dengan standar deviasi 83.36. Diperoleh nilai rata-rata terendah adalah -50.52 dan nilai rata-rata tertinggi 11.73 Dengan nilai n gain score minimal -299.62 dan maksimal 100. Dengan ini dapat di simpulkan bahwa *treatment* yang diberikan dengan media pembelajaran menggunakan *zep quiz* cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa jerman kelas XI di SMAN 1 Waru.

Tabel 4. Uji Hipotesis

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
ngain	kelaseksperimen	30	38.20	1146.00
prese	kontrol	30	22.80	684.00
ntase	Total	60		
Test Statistics ^a				
			ngainpresentase	
			Mann-Whitney U	219.000
			Wilcoxon W	684.000
			Z	-3.589

Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
------------------------	------

Berdasarkan hasil uji Mannwhitney U diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari $< 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan pretest posttest siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan nilai mean rank, kelas eksperimen dengan media *zep quiz* memiliki nilai lebih tinggi yaitu 38.20 dibandingkan kelas kontrol dengan media konvensional *power point* yaitu 22.80. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *zep quiz* dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa jerman siswa kelas 11 di SMAN 1 Waru.

Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas media permainan *zep quiz* terhadap keterampilan membaca Bahasa Jerman siswa kelas 11 di SMA Negeri 1 Waru. Penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan *quasi eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, di mana menggunakan 60 siswa dengan 30 siswa pada kelas eksperimen dan 30 siswa di kelas kontrol sebagai sampel penelitian. Tahapan pengambilan data dimulai dengan mengukur keterampilan awal siswa (*pre-test*), perlakuan (*treatment*) kemudian mengukur keterampilan membaca dengan *posttest*. Penelitian ini menggunakan sampel yang terdiri atas siswa kelas XI-8 sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas XI-10 sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini mengumpulkan data melalui tiga teknik, yakni tes dengan bentuk soal pilihan ganda, observasi, dan dokumentasi. Metode tes terdiri dari 2 kali tes yaitu pretest dan posttest *lesen* dengan tema *die Familie*. Pretest dilakukan di awal untuk menilai kemampuan awal keterampilan membaca bahasa jerman siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum perlakuan. Selanjutnya, dilaksanakan posttest di akhir untuk menilai keterampilan membaca siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan. Metode tes yang dilakukan berbentuk pilihan ganda. Pengambilan data dengan metode dokumentasi digunakan sebagai bukti proses pembelajaran menggunakan *powerpoint* di kelas kontrol dan proses pembelajaran menggunakan *zep quiz* di kelas eksperimen berjalan sesuai prosedur pembelajaran.

Lembar observasi digunakan dalam menilai pada kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik dan tepat.

Pada kelas XI 8 sebagai kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata siswa pada pretest adalah sebesar 87,01 dan terdapat kenaikan pada posttest menjadi 96,66. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *zep quiz* menunjukkan perubahan positif terhadap keterampilan membaca siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam memahami teks bacaan terdapat peningkatan sehingga siswa mampu menjawab soal dengan tepat. Selanjutnya, pada kelas XI 10 sebagai kelas kontrol memperoleh rata rata nilai pretest 89,99 menunjukkan penurunan pada post test dengan memperoleh rata rata nilai 88,41. Hal ini menunjukkan penggunaan media power point tidak menunjukkan adanya peningkatan hasil keterampilan membaca siswa. Salah satu faktor penyebab penurunan karena media power point yang bersifat satu arah. Selama observasi pembelajaran ditemukan bahwa siswa pada kelas kontrol cenderung tidak aktif dan kurang fokus pada pembelajaran. Media *power point* yang hanya di dominasi teks panjang membuat pembelajaran membosankan. Penggunaan media *Power point* yang hanya digunakan sebagai media presentasi satu arah, di mana peserta didik hanya berperan sebagai pendengar dan pengamat, mengakibatkan rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Inayah, 2023). Keterbatasan media *power point* sebagai media presentasi satu arah berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi aktif peserta didik, karena peserta didik hanya sebagai penerima informasi pasif, yang menghambat proses pembelajaran interaktif. Selain itu, hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Mira dan Putri (2022) menunjukkan penggunaan media *power point* bergambar dan efek suara masih kurang efektif dan kaku untuk digunakan dalam pembelajaran karena mengakibatkan konsentrasi siswa terganggu, belum ada peningkatan signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya media *power point* pada pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan pada uji n-gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 56.54% dengan standar deviasi 42.27. skor presentase pada kelas eksperimen adalah 56.54% yang termasuk dalam kategori sedang dengan kategori cukup efektif. Diperoleh nilai rata-rata terendah adalah 40.76 dan nilai rata-rata tertinggi 72.33 Dengan nilai n gain score minimal .00 dan maksimal 100. Sedangkan untuk kelas kontrol menunjukkan

bahwa nilai rata rata n-gain score adalah -19.39 termasuk pada kategori rendah dengan standar deviasi 83.36. Diperoleh nilai rata-rata terendah adalah -50.52 dan nilai rata-rata tertinggi 11.73 Dengan nilai n gain score minimal -299.62 dan maksimal 100. Dengan ini dapat di simpulkan bahwa *treatment* yang diberikan dengan media pembelajaran menggunakan *zep quiz* cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan interpretasi nilai sedang melalui perbandingan nilai pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada tahap berikutnya, karena asumsi untuk melaksanakan uji parametrik yang tidak terpenuhi sehingga dilakukan uji non parametrik untuk menguji hipotesis dengan uji MannWhitney u. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil pretest dan posttest antara kelas eksperimen menggunakan media permainan *zep quiz* dan kelas kontrol menggunakan media konvensional power point. Uji hipotesis didasarkan pada data nilai n-gain yang telah diperoleh dari kedua kelompok. hasil analisis MannWhitney u diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari $< 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan media permainan *zep quiz* terhadap peningkatan keterampilan membaca Bahasa Jerman siswa.

Pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan kecenderungan serupa, dilaporkan pada penelitian sebelumnya oleh Maulidiyah *et al* (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *zep quiz* dengan berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata bahasa arab siswa, hasil penelitian membuktikan bahwa media gamifikasi *Zep Quiz* efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik, dengan nilai rata-rata siswa meningkat dari 74,73 menjadi 89,67. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan setelah menggunakan media permainan *zep quiz* dalam pembelajaran bahasa. Penggunaan media permainan *zep quiz* merupakan media yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini diperkuat penelitian relevan oleh Maulidiyah *et al* (2025) bahwa media permainan *zep quiz* dapat menjadi media alternatif yang efektif di gunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman siswa. Media *zep quiz* ini tidak hanya menjadikan proses belajar lebih interaktif, tetapi juga memungkinkan guru memantau hasil belajar siswa secara efisien.

Hasil observasi menunjukkan keterlaksanaan setiap tahapan kegiatan pembelajaran berjalan secara sistematis. Kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang direncanakan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selain itu, penggunaan media pada pembelajaran mendukung keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Hasil lembar observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan berjalan menyesuaikan dengan modul ajar yang telah ditentukan.

Pada pertemuan pertama, peserta didik berada pada tahap penyesuaian terhadap materi dan media pembelajaran yang diterapkan sehingga partisipasi aktif belum terlihat secara optimal. Pada pertemuan kedua, keterlibatan peserta didik mulai meningkat, ditandai dengan keaktifan dalam berdiskusi, bertanya dan menjawab pertanyaan. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga, peserta didik menunjukkan peningkatan yang lebih baik dalam memahami materi, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tepat.

Dengan demikian, penggunaan media permainan *zep quiz* dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Jerman siswa kelas XI di SMAN 1 Waru. Hasil tersebut dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata pada hasil pretest dan posttest, hasil uji *n-gain* dengan kategori sedang serta uji hipotesis dengan Mann-Whitney yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan setelah diberikan perlakuan dengan media permainan *zep quiz* pada kelompok eksperimen.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap data penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *zep quiz* terbukti cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di SMAN 1 Waru. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji Mann-Whitney test yang menunjukkan nilai Asymp signifikansi sebesar (2-tailed) $p < 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, seluruh siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan pada tabel ranks tanpa adanya penurunan nilai. Efektivitas media permainan *zep quiz* dalam pembelajaran juga diperkuat dengan perolehan skor *n-gain* pada kelas eksperimen sebesar 56.54% yang termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya, diperoleh nilai rata-

rata terendah adalah 40.76 dan nilai rata-rata tertinggi 72.33 Dengan nilai n gain score minimal .00 dan maksimal 100. Sedangkan untuk kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata rata N-gain score adalah -19.39 termasuk pada kategori rendah. Diperoleh nilai rata-rata terendah adalah -50.52 dan nilai rata-rata tertinggi 11.73 Dengan nilai n gain score minimal -299.62 dan maksimal 100.

Dengan demikian, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *zep quiz* terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI di SMAN 1 Waru.

Saran

Berdasarkan hasil pretest dan posttest serta uji N-Gain yang telah dianalisis dan menunjukkan hasil yang cukup efektif, maka media permainan *zep quiz* dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jerman khusus nya pada keterampilan membaca siswa. Penggunaan media permainan *zep quiz* berguna meningkatkan keterlibatan dan keberhasilan peserta didik pada pembelajaran keterampilan membaca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisya, Z.W. dan Titaley, A.G. (2025) “Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran bahasa Jerman kelas XI SMAN 15 Surabaya,” *Laterne*, 14(02), hal. 61–68. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/69739>.
- Damayanti, A.D., Jannah, A.N. dan Agustin, N. (2022) “Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Muhammadiyah 19 Sawangan,” *Prosiding Samasta*, hal. 29.
- Feriansyah, Z. dan Titaley, A. (2025) “Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media ZEP Quiz,” *Laterne: Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, 14(02), hal. 12–23.
- Fitria Afifah Husen dan Fitria Wulandari (2025) “Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda,” *Jurnal Pendidikan Mipa*, 15(3), hal. 940–947. Tersedia pada: <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>.
- Hariato, E. (2020) “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa,” *Jurnal didaktika*, 9(1), hal. 2. Tersedia pada: <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>.
- Hilda Melani Purba *et al.* (2023) “Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam

- Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi,” *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), hal. 179–192. Tersedia pada: <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>.
- Inayah, A.K. (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas I SDN 1 Wringinanom,” *Social Science Academic*, 1(1), hal. 193–200. Tersedia pada: <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i1.3359>.
- Lenhard, W. (2024) “Leseverständnis und Lesekompetenz,” *Leseverständnis und Lesekompetenz* [Preprint]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.17433/978-3-17-042763-1>.
- Maulidiyah, A. *et al.* (2025) “Efektivitas Gamifikasi dengan Zep Quiz dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab,” 8, hal. 12038–12044.
- Mira, M. dan Putri, A.S. (2022) “Pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar,” *Jurnal Elementary*, 5(1), hal. 41. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31764/elementary.v5i1.6469>.
- Nengsi, A., Ramadhan, M.N.A. dan Hamzah, R.A. (2025) “Mengembangkan Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar,” *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), hal. 14–29. Tersedia pada: <https://doi.org/10.52185/abuyavol3iss1y2025627>.
- Oktaria, N., Nopriyanti, T.D. dan Ayurachmawati, P. (2024) “Pengembangan Media Lupirpa (Ludo Pintar IPA) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Palembang Development Of Lupirpa Media (Ludo Pintar IPA) On Class IV Plant Body Parts Material SD Negeri 13 Palembang,” *Jurnal EduTech*, 10(2), hal. 399–407.
- Rahmayanti, F. *et al.* (2025) “Inovasi Pembelajaran Biologi dengan Media Wordwall dan Zep Quiz di Kelas X SMAN 6 Gowa,” *MOPOONUWA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (MJPM)*, 2(1), hal. 170–176.
- Sabine, D. dan Monika, R. (1998) *Fit für Zertifikat Deutsch Tipps und Übungen*. Diedit oleh M.H. Verlag. Germany.
- Sukirman, D.Y., Hasmawati, H. dan Al-Ilmul, S.F. (2021) “Analisis Kemampuan Membaca Memahami Teks Bahasa Jerman,” *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), hal. 62. Tersedia pada: <https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i1.25690>.
- Valentinna, C.R., Kurnianti, E.M. dan Hasanah, U. (2024) “Jurnal basicedu,” 8(3), hal. 1722–1732.