

**EFEKTIFITAS MEDIA EDUKASI QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA DALAM KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN
KELAS XI IBB SMAN 1 WARU SIDOARJO**

Lilis Setianawati

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

lilis.19007@mhs.unesa.ac.id

Ari Pujosusanto

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

aripujosusanto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Efektifitas media edukasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* dengan subjek peserta didik kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo yang berjumlah 35 orang. Pengambilan data dilakukan dengan tes menulis kosakata dalam bahasa Jerman dengan tema *Wohnung* kemudian Uji validitas instrumen dihitung dengan rumus *Product Moment Pearson*, hasilnya menyatakan bahwa dari 25 butir soal semua berdistribusi *valid*. Selain itu hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.855. uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai sign sebesar 0,141 dan analisis data menggunakan *uji t* dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *t_{hitung}* sebesar 16.989 dan *t_{tabel}* sebesar 16.970 dengan taraf *signifikansi* 0,05 dan *df*=34. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *t_{hitung}* lebih besar daripada *t_{tabel}* yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman dengan menggunakan media edukasi *Quizwhizzer* dan yang tidak menggunakan media edukasi *Quizwhizzer*. Nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* sebesar 47 dan nilai rata-rata (*mean*) *post-test* sebesar 78. Selanjutnya uji efektifitas juga menunjukkan hasil 0.7200 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil tersebut berarti penggunaan media edukasi *Quizwhizzer* lebih efektif daripada media konvensional dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk keterampilan menulis bahasa Jerman.

Kata kunci : Efektifitas media Quizwhizzer, Kosakata, Keterampilan Menulis.

ABSTRACT

This study intends to ascertain the effectiveness of *Quizwhizzer* educational media to enhance vocabulary mastering in German writing skills of students in class XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo. This type of research is a one group pretest-posttest design with the subjects being students of class XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo, which amounted to 35 people. Data collection was carried out with a vocabulary writing test in German with the theme *Wohnung*, and then the instrument validity test was calculated using the Pearson Product Moment formula. The results stated that of the 25 items, all had a valid distribution. In addition, the reliability test results show a coefficient value of 0.855. The normality test shows normal distribution data with a sign value of 0.141 and data analysis using the t test and the N-Gain test. The result shows that *t_{count}* is 16.989 and *t_{table}* is 16.970, with a significance level of 0.05 and *df* = 34. These results show that the value of *t_{count}* is greater than *t_{table}*, which means that there are differences in the learning outcomes of vocabulary mastery in German writing skills by using *Quizwhizzer* educational media and not using *Quizwhizzer* educational media. The average value (*mean*) of the *pre-test* is 47, and the average value (*mean*) of the *post-test* is 78. Furthermore, the effectiveness test also shows a result of 0.7200 with high criteria. Based on these results, it means that the use of *Quizwhizzer* educational media is more effective than conventional media in learning vocabulary mastery for German writing skills.

Keywords: Effectiveness of Quizwhizzer media, Vocabulary, Writing Skills.

AUSZUG

Diese Untersuchung hat die Ziele die Effektivität der *Quizwhizzer*-Lernmedien zur Verbesserung des Wortschatzes in der deutschen Schreibfertigkeit von Schülern der Klasse XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo zu bestimmen. Diese Studie verwendet ein Ein-Gruppen-pretest-Posttest-Design und die Probanden waren Schüler der Klasse XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo, die 35 Personen umfassen. Die Daten wurden durch einen schriftlichen Worttest zum Thema Wohnung erhoben. die Validität des Gerätmithilfe der Pearson Product Moment Formel berechnet wurde. Die Ergebnisse zeigen, dass jedes der 25 Elemente eine valide Verteilung hat. Außerdem zeigen die Ergebnisse des Reliabilitätstests einen Koeffizientenwert von 0,855. Die Datenanalyse verwendet den t-Test und den N-Gain-Test, und der Normalitätstest zeigt eine normale Verteilung der Daten mit einem Vorzeichenwert von 0,141. Das Ergebnis zeigt, dass t_{count} 16,989 und t_{table} 16,970 beträgt, mit einem Signifikanzniveau von 0,05 und $df = 34$. Diese Ergebnisse zeigen, dass der Wert von t_{count} größer ist als t_{tabel} , was bedeutet, dass es Unterschiede in den Lernergebnissen bei der Beherrschung des Wortschatzes in der deutschen Schreibfertigkeit durch den Einsatz von *Quizwhizzer*-Lernmedien gibt. Der Durchschnittswert(Mittelwert) des Pretests liegt bei 47 und der Durchschnittswert (Mittelwert) des Posttests bei 78. Im Folgenden zeigt der Effektivitätstest ein Ergebnis von 0,7200 mit hohen Kriterien. Auf der Grundlage dieser Ergebnisse bedeutet dies, dass der Einsatz von *Quizwhizzer*-Lernmedien beim Erlernen des Wortschatzes für das Schreiben im Deutschen effektiver ist als herkömmliche Medien.

Schlüsselwörter: Effektivität von Quizwhizzer-Medien, Wortschatz, Schreibfähigkeiten.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi manusia yang sangat penting untuk dapat berinteraksi antar manusia lainnya, karena manusia adalah makhluk sosial yang bergantung pada interaksi satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka yang beragam. Akibatnya, manusia tidak mungkin bertahan hidup sendirian tanpa interaksi sosial. Dalam kehidupan sehari-hari manusia dapat menciptakan berbagai macam ide, gagasan, aktivitas dan keterampilan untuk memenuhi apa yang mereka inginkan. Maka dari itu bahasa menjadi unsur paling penting yang mempengaruhi kehidupan manusia. kemampuan berbahasa asing merupakan salah satu hal yang sangat penting agar interaksi berlangsung dengan lancar. Dalam mata pelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik yaitu mendengar (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lain, dimana untuk mencapai empat keterampilan tersebut harus didukung dengan penguasaan kosakata yang kuat, dengan penguasaan kosakata yang kuat maka seseorang akan mudah dalam memperluas wawasan, pikiran dan pengetahuannya sehingga mudah dalam melakukan berbagai interaksi dengan orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMAN 1 Waru Sidoarjo khususnya pada mata pelajaran bahasa Jerman, ditemukan bahwa peserta didik kurang bersemangat dalam belajar bahasa Jerman, hal ini dipengaruhi oleh minimnya kosakata yang mereka miliki sehingga menghambat mereka dalam memahami pelajaran bahasa Jerman. Sementara itu, untuk dapat memahami pelajaran bahasa Jerman atau menguasai keterampilan menulis bahasa Jerman diperlukan penguasaan kosakata yang banyak. Rebecca Vallente (1977 : 223) mengatakan kosakata adalah kata-kata atau kumpulan kata yang memiliki makna dari sebuah bahasa yang dapat menciptakan suatu reaksi bila

didengar atau dibaca. Mempelajari bahasa Jerman adalah salah satu dari beberapa bahasa asing yang membutuhkan pembelajaran kosakata. Penguasaan kosakata yang banyak akan memudahkan peserta didik dalam menguasai keterampilan menulis berbahasa Jerman. Seperti yang dikatakan oleh Yunisah (2007: 11) pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa dan penguasaannya dalam menggunakan kosakata itu baik secara lisan maupun tulisan diukur dengan tingkat penguasaan kosakatanya, kemudian Abbas (2006: 125) mengatakan keterampilan menulis adalah kemampuan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pendapat secara tertulis kepada orang lain. Disamping itu metode pembelajaran yang digunakan di kelas XI IBB jarang sekali melibatkan media berbasis teknologi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa buku paket, papan tulis dan buku catatan. Media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik membuat peserta didik kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, hal ini membuat peserta didik bosan, mengantuk dan berbuat seenaknya ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang menarik agar peserta didik termotivasi dan terdorong untuk belajar bahasa Jerman. Penggunaan media yang unik, kreatif dan menarik dapat membuat kegiatan pembelajaran berkesan. Sesuatu yang berkesan pada kegiatan pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran edukasi *Quizwhizzer* merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama belajar penguasaan kosakata untuk keterampilan menulis bahasa Jerman. Media *Quizwhizzer* adalah media pembelajaran yang berbasis game sehingga peserta didik dapat belajar sekaligus bermain. Menurut Wahyuningsih, (2021: 149) Aplikasi *Quizwhizzer* adalah game edukasi serbaguna yang bersifat interaktif

dan fleksibel. Selain dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, media ini juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Media edukasi Quizwhizzer yang akan digunakan disini berfokus pada penguasaan kosakata untuk keterampilan menulis yaitu dengan mengisi kata-kata bahasa jerman sesuai dengan tema yang sedang dipelajari dengan minimal 15 jawaban benar untuk masing-masing soal baik *pre-test* maupun *post-test*. Berikut adalah tampilan media Quizwhizzer.



Gambar 1. Tampilan media edukasi Quizwhizzer

Sementara itu Wahyuningsih, pada halaman lain juga mengemukakan langkah-langkah penggunaan aplikasi Quizwhizzer yaitu

1. Apabila guru belum memiliki akun aplikasi Quizwhizzer, guru dapat mendaftar dengan masuk ke halaman berikut : <https://Quizwhizzer.com/>.
2. Kemudian klik *Try it for free* pada bagian kanan atas laman.
3. Selanjutnya muncul laman yang menampilkan dua pilihan. 1. yaitu *want to play a game* atau 2. *I want to create or host a game*. Kemudian guru dapat memilih pilihan ke 1 yaitu *I want to create or host a game*.
4. Setelah itu akan muncul sebuah laman baru, apabila guru belum memiliki akun guru perlu memasukan beberapa informasi berupa *username* atau nama akun, alamat email yang akan digunakan pada akun, *Password*, dan *Confirm password*, atau disini guru juga dapat menggunakan akun google/email yang telah terhubung dengan chrome, sehingga apabila sudah menggunakan akun google tersebut guru tidak perlu mendaftar dengan memasukan informasi-informasi yang telah disebutkandiawal.
5. Jika akun sudah jadi, selanjutnya akan muncul tampilan *dashboard* dari Quizwhizzer.
6. Kemudian guru sudah dapat membuat materi maupun soal-soal berbasis game diaplikasi Quizwhizzer, untuk membuat pertanyaan guru dapat menekan tombol klik *Make a game*, selanjutnya memilih *templates* yang akan digunakan dan menggunakan fitur yang diinginkan pada bagian kanan laman seperti *Board*, *Question*, *Setting*, dan *Quality score*.
7. Jika guru sudah membuat game pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembelajaran guru. dapat mengeklik tombol *finish*, kemudian game akan muncul dibagian *Your*

Games, dibagian ini guru dapat mengeklik *start*.

8. Selanjutnya akan muncul laman baru, disini guru dapat menentukan game pembelajaran tersebut ingin digunakan secara *Live Race* (langsung)
9. Setelah guru menentukan salah satu pilihan game tersebut digunakan secara langsung kemudian guru dapat menekan tombol *Go*.
10. Selanjutnya akan muncul laman game beserta kode dan link permainan. disini guru dapat mengcopy kode/link permainan yang tersedia pada media Quizwhizzer dan membagikannya pada peserta didik.

11. Setelah peserta didik menerima kode pembelajaran Quizwhizzer dari gurunya, mereka dapat masuk ke laman : <https://app.Quizwhizzer.com/play>, kemudian peserta didik dapat memasukkan lima angka kode yang telah dibagikan oleh guru. Selanjutnya peserta didik menuliskan namanya, kemudian klik "play" dan tunggu sampai guru menekan tombol "Start". Setelah itu peserta didik dapat menjawab semua pertanyaan yang terdapat pada aplikasi

Quizwhizzer. Jika peserta didik sudah menjawab semua pertanyaan atau waktunya telah selesai, kemudian peserta didik dapat melihat *skor* dan ranking yang diperoleh.

Susanto & Ismaya (2022: 108) mengatakan kelebihan media edukasi Quizwhizzer bagi guru yaitu 1. Memudahkan guru dalam membuat soal yang inovatif berbasis teknologi informasi, 2. Memudahkan guru dalam proses assesmen, 3. Memudahkan guru mengecek kehadiran peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman. Sedangkan kelebihan bagi peserta didik antara lain 1. Membuat peserta didik berpikir kritis, mengingat, memprediksi dan menebak arti kata-kata, 2. Menyebabkan peserta didik berpartisipasi aktif, 3. Permainan ini mendorong peserta didik agar lebih teliti dalam menentukan pilihan kosakata dengan gambar yang dimainkan, 4. jika peserta didik menjawab game tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar beserta pembahasannya sehingga dapat digunakan sebagai korelasi mandiri bagi peserta didik, 5. Pemilihan mode acak saat mengerjakan game dapat meminimalisir kecurangan dan melatih kejujuran peserta didik. Dalam halaman yang sama Susanto juga mengemukakan kelemahan media Quizwhizzer diantaranya yaitu 1. Permasalahan ketidak stabilan jaringan atau internet dapat menghambat pembelajaran, 2. Ketika mengerjakan, peserta didik dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet, 3. Peserta didik dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat, 4. Kendala atau permasalahan bisa peserta didik terlambat bergabung. Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media edukasi Quizwhizzer merupakan aplikasi game edukatif yang bersifat praktis, interaktif dan fleksibel. Media ini dapat

membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang telah direncanakan.

Efektifitas media edukasi *Quizwhizzer* dilihat dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media ini. Menurut Kurniawan, Agung (2005 : 109) efektifitas adalah suatu kemampuan dalam melaksanakan tugas, yang berfungsi sebagai operasional kegiatan tugas dan tidak dapat ditekan dalam pelaksanaannya. Efektifitas berhubungan dengan seluruh proses atas suatu tujuan yang mencakup kualitas, kuantitas, dan waktu yang telah dicapai. Maka dari itu tingkat efektifitas juga ditentukan oleh integrasi antara sasaran kegiatan dengan proses kegiatan secara menyeluruh, serta kemampuan kegiatan dalam beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Ukuran keberhasilan ini berasal dari interaksi antara peserta didik dengan gurunya dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dan guru harus berpartisipasi aktif agar suatu konsep pembelajaran menjadi efektif.

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah pada artikel ini adalah “bagaimana efektifitas media edukasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI IBB SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo?” sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media edukasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI IBB SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo?. Efektifitas tersebut akan dicari menggunakan instrumen penelitian berupa tes soal berupa *pre-test* dan *post-test*.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif kemudian desain yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan jenis *one group pretest-posttest design* yaitu desain penelitian yang dilakukan hanya dengan menggunakan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembandingan atau kontrol. Dalam hal ini sugiyono (2012:107), mengatakan dengan adanya perbandingan dengan kondisi sebelum perlakuan (*pre-test*) maka hasil perlakuan (*post-test*) dapat diketahui dengan lebih akurat.

Pre -test	Perlakuan/treatm ent	Post- Test
O ₁	X	O ₂

Tabel 1. Tabel Group *Pre-test* dan *Post-test*

Keterangan:

O₁ : *Pre-test* atau nilai sebelum mendapatkan

treatment

X : Perlakuan/ *treatment* pembelajaran dengan menggunakan media edukasi *Quizwhizzer*

O₂ : *Post-test* atau nilai sesudah mendapatkan *Treatment*

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan/*treatment* yang telah diberikan eksperimen. Eksperimen yang dimaksud adalah untuk mengetahui X (keefektifan media edukasi *Quizwhizzer*) terhadap Y (peningkatan penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman) peserta didik kelas XI IBB SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo. Hasil dari perlakuan/*treatment* tersebut diolah untuk mendapatkan hasil yang signifikan, sehingga dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini secara relevan.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IBB SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo yang berjumlah 35 orang dengan materi pembelajaran bertema *Wohnung*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman. Tes tersebut berupa *pre-test* dan *post-test*, instrumen *pre-test* menggunakan 20 butir soal sedangkan instrumen *post-test* menggunakan 25 butir soal. Kemudian pada penelitian ini juga menggunakan uji validitas. Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui validitas suatu instrumen (Dewi, 2018), adapun uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus *korelasi product moment* dan reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*.

Analisis data pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif yang digunakan untuk mengetahui nilai terendah, nilai tertinggi, *median*, *mean*, *modus* dan setandar deviasi dalam variabel yang telah terkumpul. Kemudian Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak (Ghozali. 2016;103), rumus uji normalitas yang digunakan adalah *One-Sample Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan komputer *IBM SPSS 29*. Uji *paired sampel t-test*, adapun uji tersebut menurut (Sugiyono. 2015) digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata (*mean*) dari variabel yang digunakan. Perhitungan Uji *paired sampel t-test* juga menggunakan bantuan *IBM SPSS 29*. Selanjutnya uji efektifitas (*N-Gain*), uji ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitas media edukasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis dalam keterampilan menulis bahasa Jerman. Perhitungan skor pada penelitian ini menggunakan rumus berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 2. Kriteria indeks gain

Nilai N-Gain	kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah

Sumber: Hake (1998) dalam Sudyana dan Frantius [14]

Tabel 3. Kategori tafsiran efektifitas N-Gain

Presentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Arikunto (1999) dalam Arini [15]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media edukasi Quizwhizzer efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo. Pengolahan statistik dengan komputer IBM SPSS 29 diperoleh data *pre-test* dengan skor terendah sebesar 25, skor tertinggi sebesar 75, skor rata-rata (*mean*) sebesar 47, skor tengah (*median*) sebesar 45, *modus* sebesar 40 dan standar *deviasi* sebesar 13. Kemudian pembuatan tabel distribusi frekuensi dilakukan dengan menentukan jumlah kelas interval, menghitung rentang data, dan menentukan panjang kelas. Penentuan jumlah dan interval kelas tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus H.A Sturges (Sugiyono, 2009: 27) sebagai berikut.

Jumlah kelas interval = $1 + 3,3 \log n$

Panjang kelas = Range/Jumlah kelas

Menentukan rentang data dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

Rentang data (range) = $X_{\max} - X_{\min}$

Dari rumus tersebut diperoleh sebanyak 6

kelas dengan panjang kelas 8, sehingga diperoleh distribusi frekuensi terbanyak berada pada interval 32,9-40,8 sebanyak 10 responden dengan presentase 28,6%, sedangkan jumlah distribusi ferkuensi paling sedikit berada pada interval 40,8-46,7 dan 56,6-64,5 dengan jumlah masing- masing 4 responden atau masing-masing memiliki persentase 11,4%.

Pre_test				
Interval	Frequency	Relatively Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1. 25-32,9	5	14,3	14,3	14,3
2. 32,9-40,8	10	28,6	28,6	42,9
3. 40,8-48,7	4	11,4	11,4	54,3
4. 48,7-56,6	6	17,1	17,1	71,4
5. 56,6-64,5	4	11,4	11,4	82,9
6. 64,5-75	6	17,1	17,1	100,0
Total	35	100,0	100,0	

Tabel 4. Kategori skor pre-test penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman kelas XI IBB

Setelah perlakuan/*treatment* media Quizwhizzer diberikan kepada peserta didik, selanjutnya peserta didik diberi *post-test* penguasaan kosakata untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman.

Adapun hasil *post-test* pada perhitungan program IBM SPSS 29 diperoleh skor terendah 56, skor tertinggi sebesar 100, nilai rata-rata (*mean*) 78, median sebesar 96 dan Modus sebesar 100 dan standar deviasi 7. Dengan penggunaan rumus Sturges untuk menentukan panjang dan jumlah kelas maka didapatkan hasil kelas interval sebanyak 6 kelas dengan panjang kelas 7,3. Sehingga diperoleh distribusi frekuensi terbanyak berada pada interval 92,5-100 sebanyak 18 responden dengan persentase 51,4%, sedangkan jumlah distribusi ferkuensi paling sedikit berada pada interval 77,9-85,2 dengan jumlah 2 responden atau memiliki persentase 5,7%.

Post-test				
Interval	Frequency	Relatively Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1. 56-63,3	6	17,1	17,1	17,1
2. 63,3-70,6	4	11,4	11,4	28,6
3. 70,6-77,9	2	5,7	5,7	34,3
4. 77,9-85,2	1	2,9	2,9	37,1
5. 85,2-92,5	4	11,4	11,4	48,6
6. 92,5-100	18	51,4	51,4	100,0
Total	35	100,0	100,0	

Tabel 5. Distribusi Frekuensi score Post- test penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis kelas XI IBB

Pengujian validitas dan reliabilitas yang dibantu dengan perhitungan menggunakan IBM SPSS 29, dimana dari 25 instrumen yang berikan kepada peserta didik sebagai responden semuanya berdistribusi valid dengan *interpretasi* cukup tinggi. Hal ini dikarenakan data dikatakan *valid* jika nilainya lebih kecil dari 0,05 dan *interpretasi* dinyatakan cukup tinggi jika nilainya lebih dari 0,325. Dari data tersebut diperoleh nilai validasi terkecil 0,001 dan tertinggi 0,050 sedangkan nilai *interpretasi* terkecil 0,334 dan tertinggi 0,70. yang artinya instrumen tersebut layak untuk digunakan.

Tabel Validasi			
No.soal	Pearson correlation	Nilai Sig	Kesimpulan
Soal 1	0,558	0,001	VALID
Soal 2	0,445	0,007	VALID
Soal 3	0,350	0,039	VALID
Soal 4	0,373	0,027	VALID
Soal 5	0,467	0,005	VALID
Soal 6	0,598	0,001	VALID
Soal 7	0,334	0,050	VALID
Soal 8	0,350	0,039	VALID
Soal 9	0,380	0,024	VALID
Soal 10	0,410	0,014	VALID
Soal 11	0,378	0,025	VALID
Soal 12	0,350	0,039	VALID
Soal 13	0,356	0,036	VALID
Soal 14	0,423	0,011	VALID
Soal 15	0,592	0,001	VALID
Soal 16	0,373	0,027	VALID
Soal 17	0,551	0,001	VALID
Soal 18	0,700	0,001	VALID
Soal 19	0,674	0,001	VALID
Soal 20	0,430	0,010	VALID
Soal 21	0,604	0,001	VALID
Soal 22	0,373	0,027	VALID
Soal 23	0,423	0,011	VALID
Soal 24	0,551	0,001	VALID
Soal 25	0,535	0,001	VALID

Tabel 6. Hasil uji validasi soal penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman kelas XI IBB

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu angket (butir soal) yang digunakan pada penelitian, sehingga angket (butir soal) tersebut dapat diandalkan untuk mengukur variabel penelitian. Adapun pengambilan keputusan uji reliabilitas yaitu jika

nilai *Cronbach's Alpha* >0,60 maka angket (butir soal) dapat dinyatakan reliabel atau konsisten sedangkan jika nilai *Cronbach's Alpha* <0,60 maka angket (butir soal) dapat dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,855 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,60 sehingga uji reliabilitas tersebut berdistribusi reliabel atau konsisten.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.855	25

Tabel 7. Hasil uji reliabilitas penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman kelas XI IBB

Kemudian uji analisis data, uji ini menggunakan uji normalitas dengan teknik analisis *One-Sample Kolmogrov-Smirnov* yang dibantu dengan perhitungan menggunakan *IBM SPSS 29*. Adapun dasar pengambilan keputusan uji normalitas yaitu data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai *signifikansi* (Sig.) > 0,05 dan data dikatakan berdistribusi tidak normal jika nilai *signifikansi* (Sig.) < 0,05. Dari perhitungan dua variabel (*pre-test* dan *post-test*) didapatkan hasil sebesar 0.141 dimana hasil tersebut lebih besar dari 0.05, sehingga berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan kedua variabel berdistribusi normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.32657716
Most Extreme Differences	Absolute	.130
	Positive	.065
	Negative	-.130
Test Statistic		.130
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.141
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.134
	99% Confidence Interval	
	Lower Bound	.126
	Upper Bound	.143

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 743671174.

Tabel 8. Hasil uji normalisasi penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman kelas XI IBB

Uji *t* pada penelitian ini masih dilakukan dengan perhitungan program *IBM SPSS 29*. Dimana uji *t* memiliki kriteria yaitu apabila nilai *signifikansi* (Sig.) > 0,05 maka H_0 diterima, dan H_a ditolak, dan Sebaliknya, jika nilai *signifikansi* (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Dari tabel perhitungan uji *t* yang telah dilakukam ditunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* sebesar 54,43 dan *post-test* sebesar 78,14. Selisih nilai pada *pre-test* dan *post-test* tersebut cukup jauh yaitu sebesar 23,41. kemudian dari tabel dibawah ini juga ditunjukkan nilai signifikasi uji *t* sebesar 0.001, dimana nilai tersebut lebih kecil dari nilai signifikasi 0,05. Kemudian *thitung* menunjukan nilai sebesar 16.989

dan *t tabel* menunjukan nilai sebesar 16,970 Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test*, yang artinya ada perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* dengan media konvensional dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo.

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre_test	54.43	35	11.743	1.985
Post_test	78.14	35	7.343	2.790

Paired Samples Test									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p
					Lower	Upper			Two-Sided p
Pair 1	Pre_test - Post_test	-30.714	10.994	1.858	-34.491	-26.938	-16.989	34	.001

Tabel 9. Hasil uji t-test penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman kelas XI IBB

Selanjutnya Uji efektifitas (*N-Gain*) digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitas media edukasi *Quizwhizzer* dalam meningkatkan penguasaan kosakata untuk keterampilan menulis bahasa Jerman. Adapun penghitungan uji efektifitas yaitu menggunakan rumus
$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$
 yang dihitung menggunakan program *IBM SPSS 29* untuk mendapatkan skor rata-rata (*mean*). Dimana skor rata-rata (*mean*) digunakan sebagai acuan kategori dan tafsiran efektifitas. Berikut hasil uji *N-Gain* dari perhitungan *IBM SPSS 29* yang ditunjukkan dalam bentuk tabel.

Descriptive Statistics Uji N-Gain					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	35	.27	1.00	.7200	.28080
Valid N (listwise)	35				

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman kelas XI IBB

Dari hasil perhitungan yang ditunjukkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa hasil *mean* gain skor sebesar 0.7200, sehingga nilai tersebut masuk dalam kategori tinggi dengan tafsiran cukup efektif. Sebagai acuan data tersebut dikatakan berkategori tinggi dan tafsiran cukup efektif yaitu berdasarkan tabel 4 dan tabel 5 yang terdapat dibab 3. Dengan hasil tersebut artinya pembelajaran penguasaan kosakata untuk keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo cukup efektif.

Selain dari uji *t* dan uji *n gain* untuk mengetahui

efektifitas media Quizwhizzer pada penelitian ini juga menggunakan uji skala likert Menurut Anwar (2006) skala likert adalah metode pengukuran yang digunakan untuk mengetahui sikap dan untuk mengetahui respon. Dimana respon yang diajukan peneliti bisa berbentuk pernyataan positif ataupun pernyataan negatif. Pengukuran skala likert pada penelitian ini melibatkan 35 responden yaitu peserta didik kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo dengan 4 kriteria dalam mengukur efektifitas media Quizwhizzer yaitu sangat setuju (s), setuju(s), kurang setuju (ks) dan tidak setuju (ts). Dari perhitungan tersebut didapatkan skor terendah 70 dan skor tertinggi 97,5 serta nilai rata-rata (*mean*) sebesar 80 dengan kategori sangat baik. Berikut tabel yang menunjukkan hasil skala likert dari 35 responden beserta kriteria yang digunakan.

No	Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	JUMLAH SKOR	SKOR MAKSIMAL	KRITERIA
1	AZM	4	3	2	4	3	3	4	4	1	4	32	40	80
2	AYF	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	32	40	80
3	AFZP	3	3	2	3	4	4	3	4	1	3	30	40	75
4	AARS	3	3	2	4	4	4	4	3	2	4	33	40	82,5
5	AVP	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	32	40	80
6	DS	4	4	1	4	4	4	3	4	1	4	33	40	82,5
7	DMPR	4	3	1	2	4	3	3	3	2	4	39	40	97,5
8	DIS	4	4	2	4	3	4	4	4	1	4	34	40	85
9	EMN	4	4	1	3	3	4	3	4	1	4	31	40	77,5
10	FMH	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	29	40	72,5
11	FZH	4	3	1	3	3	4	3	3	1	4	29	40	72,5
12	JAF	4	4	3	4	4	4	3	4	1	4	35	40	87,5
13	JZM	4	3	1	4	3	4	3	3	1	4	30	40	75
14	MMK	3	3	2	3	4	4	3	3	1	4	30	40	75
15	MMFAB	4	3	4	3	4	4	3	3	1	4	33	40	82,5
16	MRS	3	3	4	3	1	3	4	3	2	2	28	40	70
17	MFDS	4	4	1	4	3	4	4	3	1	4	32	40	80
18	MIP	4	4	2	4	4	3	4	4	1	4	34	40	85
19	MAH	3	4	1	4	3	3	4	4	1	4	31	40	77,5
20	MAF	3	3	2	3	4	4	3	4	2	4	32	40	80
21	MNAW	3	4	4	3	3	4	3	4	1	4	33	40	82,5
22	NAM	4	3	1	4	3	4	4	4	1	4	32	40	80
23	NF	3	3	1	4	3	4	4	4	1	4	31	40	77,5
24	NAH	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	40	72,5
25	NOR	4	3	1	4	4	3	4	4	1	3	31	40	77,5
26	PAP	3	4	1	4	4	4	4	3	1	4	32	40	80
27	RPP	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	40	95
28	RFS	4	4	4	3	4	3	4	3	2	4	36	40	90
29	RAD	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	35	40	87,5
30	SAR	4	3	4	4	3	4	3	3	1	4	33	40	82,5
31	WM	4	4	1	3	4	4	3	4	1	4	32	40	80
32	YA	4	4	4	3	3	4	2	4	1	3	32	40	80
33	YAA	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	31	40	77,5
34	ZAS	4	4	3	4	2	4	4	2	1	4	32	40	80
35	NLM	4	4	1	3	4	4	3	4	4	3	34	40	85
													80.14285714	

Tabel 11. Hasil perhitungan skala likert

skor Skala Likert	
skor	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Tabel 12. Skor skala likert

Interval	Kriteria
76-100%	sangat Baik
51-75%	Baik
26-50%	Kurang Baik
0-25%	Buruk

Tabel 13. Interval dan kriteria skala Likert

Berdasarkan hasil perhitungan skala likert dengan skor rata-rata (*mean*) sebesar 80, dan masuk pada

interval 76-100% dengan kriteria sangat baik, maka dapat diartikan sebagian besar responden atau peserta didik sangat setuju dengan penggunaan media Quizwhizzer dalam pembelajaran bahasa Jerman. Sehingga dari hasil perhitungan yang sangat baik tersebut dapat disimpulkan bahwa media edukasi Quizwhizzer efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo.

PENUTUP

Kesimpulan

Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas XI IBB SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo yang diajar menggunakan media Edukasi Quizwhizzer dengan peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai hasil rata-rata (*mean*) *pre-test* yakni sebesar 47 dengan hasil rata-rata (*mean*) *post-test* sebesar 78. Kemudian uji normalitas variabel *pre-test* dan *post-test* juga berdistribusi normal, dimana hasil tersebut lebih besar dari 0,05 y akni sebesar 0,141. Tidak hanya itu perbedaan penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman juga dapat dilihat dari *uji t*, *uji t* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan penggunaan media Quizwhizzer dengan media konvensional dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada keterampilan menulis bahasa Jerman, hasil dari *uji t* tersebut menunjukkan nilai 0,001 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Selanjutnya hasil uji *gain* menunjukkan nilai 0.7200 dengan berkategori tinggi, data tersebut dikatakan tinggi karena nilainya berada pada kategori jika $g > 0.70$. kemudian hasil uji skala likert menunjukan skor rata rata (*mean*) sebesar 80 dengan kriteria sangat baik, sehingga dari beberapa uji yang telah dilakukan semuanya memberikan suatu hasil yang positif maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media edukasi Quizwhizzer efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman kelas XI IBB SMAN 1Waru Sidoarjo.

Saran

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* serta uji *N-Gain* yang telah dianalisis dan menunjukkan hasil yang cukup efektif maka media edukasi Quizwhizzer dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Jerman yang berfungsi sebagai variasi media dalam pembelajaran penguasaan kosakata pada keterampilan menulis bahasa Jerman guna meningkatkan minat, motivasi dan keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S. (2006). Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas.
Dewi, D. (2018). Modul Uji Validitas dan Reliabilitas. Universitas Diponegoro, 3, 1–

14.

https://www.researchgate.net/profile/DianAyunitaDewi/publication/328600462_Modul_Uji_Validitas_dan_Reliabilitas/links/5bd7e05c4585150b2b90c294/Modul-Uji-Validitas-dan-Reliabilitas.pdf

Kurniawan, Agung. *Tranformasi Pelayanan Publik*, (Yogyakarta: Pembaruan, 2005), hlm. 109

Rebecca Vallente, *Modern Language Testing* (New York: Harcourt Brace Jovandich, inc, 1977), hlm. 223.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko*. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 104-110.

Yunisah, Aris. (2007). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP 1 Depok, Sleman, Yogyakarta*. Skripsi. FBS- UNY.

Wahyuningsih, F., P., R. D., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021). *Utilization of Quizwhizzer Educational Game* *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 525-532.