

**PERSEPSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA JERMAN KELAS XI SMAN 15 SURABAYA**

Zukhruf Walidah Alisya

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
zukhrufwalidah.20016@mhs.unesa.ac.id

Audrey Gabriella Titaley

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Jerman. Hal ini didasarkan pada perlu penerapan inovasi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Jerman dan penyesuaian pada karakteristik peserta didik saat ini yang cenderung aktif menggunakan media digital dalam kehidupan sehari – hari. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan kuesioner untuk pengumpulan data dan untuk analisis data digunakan *System Usability Scale (SUS)*. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas XI. Berdasarkan hasil kuesioner ditemukan bahwa sebanyak 100% responden menyetujui bahwa media *Wordwall* mudah untuk digunakan. Pernyataan tersebut juga didukung dengan sejumlah 93% responden yang tidak setuju bahwa mereka menganggap media *Wordwall* rumit untuk digunakan. Temuan penelitian yang positif tersebut di atas sesuai dengan dengan hasil analisis berdasarkan *SUS*: hasil menunjukkan rata – rata skor sebesar 79,58 yang tergolong *acceptable high* dengan tingkat kepuasan pengguna *excellent*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap media *Wordwall* positif, sehingga media tersebut dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA. Meskipun demikian, siswa perlu mendapat pengenalan penggunaan media *Wordwall* terlebih dahulu, hal ini sesuai pernyataan 16,7% responden. Dengan demikian, siswa dapat menggunakan media *Wordwall* tanpa mengalami kesulitan dan menerima penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Wordwall*, Persepsi, *System Usability Scale (SUS)*, Pembelajaran bahasa Jerman

Abstract

This research was based to explore students perceptions of using *Wordwall* learning media in German language learning in grade XI SMAN 15 Surabaya. This is based on the need to apply innovative use of interactive media in German language learning and to adapt to the characteristics of today's students, who tend to actively use digital media in their daily lives. This research employed a descriptive quantitative method using a questionnaire for data collection, and the *System Usability Scale (SUS)* for data analysis. The research subjects were 30 eleventh-grade students. Based on the questionnaire results, it was found that 100% of respondents agreed that the *Wordwall* platform is easy to use. This statement was also supported by 93% of respondents who disagreed that they found the *Wordwall* platform difficult to use. The positive findings above align with the results of the *SUS* analysis: the average score was 79.58, classified as “acceptable high” with an “excellent” level of user satisfaction. Based on the research results, it could be concluded that students perceptions of the *Wordwall* platform were positive, so it can be recommended for use in German language learning at the high school level. However, students needed to be introduced of using the *Wordwall* platform first, as stated by 16.7% of respondents. Thus, students could use the *Wordwall* platform without difficulty and accept its use in learning.

Keywords: *Wordwall*, Perception, *System Usability Scale (SUS)*, German language learning

Auszug

Diese Untersuchung zielte darauf ab, die Wahrnehmung der Schuler bezüglich des Einsatzes von *Wordwall*-Lernmedien beim Erlernen der deutschen Sprache in der Klasse XI SMAN 15 Surabaya zu untersuchen. Dies basierte auf der Notwendigkeit, den innovativen Einsatz interaktiver Medien beim Erlernen der deutschen Sprache anzuwenden und sich an die Eigenschaften der heutigen Schuler anzupassen, die dazu neigten, digitale Medien aktiv in ihrem taglichen Leben zu nutzen. Diese Untersuchung verwendeten eine deskriptive quantitative Methode, bei der ein Fragebogen zur Datenerhebung und die *System Usability Scale (SUS)* zur Datenanalyse eingesetzt wurde. Bei den Versuchspersonen handelte es sich um 30 Schuler

der elften Klasse. Die Ergebnisse des Fragebogens zeigten, dass 100% der Befragten der Meinung waren, dass die Wordwall-Plattform einfach zu benutzen waren. Diese Aussage wurde auch von 93% der Befragten unterstützt, die der Aussage widersprachen, dass ihnen die Wordwall-Plattform schwierig zu benutzen waren. Die oben genannten positiven Ergebnisse stimmen mit den Resultaten der SUS-Analyse überein: Die durchschnittliche Punktzahl lag bei 79,58 und wurde als „akzeptabel hoch“ mit einem „ausgezeichneten“ Niveau der Benutzerzufriedenheit eingestuft. Ausgehend von den Forschungsergebnissen kann der Schluss gezogen werden, dass die Wordwall-Plattform von den Schülern positiv wahrgenommen wird, so dass sie für den Einsatz im Deutschunterricht der Oberstufe empfohlen werden kann. Allerdings müssen die SchülerInnen zunächst in die Benutzung der Wordwall-Plattform eingeführt werden, wie von 16,7% der Befragten angegeben. So können die SchülerInnen die Wordwall Plattform ohne Schwierigkeiten nutzen und ihren Einsatz beim Lernen akzeptieren.

Schlüsselwörter: Wordwall, Wahrnehmung, System Usability Scale (SUS)

PENDAHULUAN

Instansi pendidikan di Indonesia memiliki beberapa mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan, salah satunya adalah bahasa Jerman. Bahasa Jerman menjadi salah satu bahasa asing yang diajarkan di beberapa sekolah menengah atas (SMA) atau madrasah aliyah (MA), sekolah menengah kejuruan (SMK) dan menjadi mata pelajaran wajib ataupun peminatan. Dilansir dari laman *Goethe Institut* yang diakses pada 15 April 2024, terdapat beberapa sekolah di Surabaya yang menjadi sekolah mitra dan memiliki hubungan khusus dengan Jerman atau biasa disebut dengan *Pasch Schule*. Salah satu sekolah yang menjadi sekolah mitra, yaitu SMAN 15 Surabaya. Oleh karenanya, bahasa Jerman adalah salah satu mata pelajaran pilihan yang diajarkan di SMAN 15 Surabaya bagi siswa kelas XI dengan tingkat A1 – A2. Berdasarkan pengamatan peneliti saat kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di SMAN 15 Surabaya pada bulan Agustus – November 2023 dan catatan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Jerman, dapat diketahui bahwa penggunaan media interaktif merupakan inovasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Terlebih lagi, pada era digital saat ini, peserta didik cenderung lebih akrab dan terbiasa menggunakan perangkat digital atau gawai dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pembelajaran bahasa Jerman dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran yang digunakan di sekolah tidak luput dari adanya bantuan teknologi. Menurut Susilawati, (2024:394) media pembelajaran merupakan alat bantu yang memiliki pengaruh cukup besar bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dikenal di lingkup pendidikan adalah *Wordwall*. *Wordwall* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang bermanfaat dan interaktif untuk digunakan di dalam kelas. Penggunaan *Wordwall* memberikan kesempatan kepada

siswa untuk berpartisipasi aktif di dalam kelas dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Wordwall dapat diakses dengan mudah dan gratis oleh siswa dan pengajar menggunakan *gadget*, sehingga *Wordwall* menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Senada dengan hal tersebut, Elyas Putri dkk., (2021) menyebutkan bahwa *Wordwall* adalah *website* yang menyediakan berbagai permainan edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Platform *Wordwall* menyediakan fitur yang memungkinkan pendidik untuk merancang berbagai bentuk aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, modul pembelajaran yang digunakan di kelas XI SMA Negeri 15 dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan aktivitas interaktif pada *Wordwall* guna mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Materi bahasa Jerman tema *Essen und Trinken* menjadi fokus peneliti dalam penelitian ini. Materi tersebut merupakan salah satu konten pembelajaran bahasa Jerman yang diajarkan di kelas XI SMA Negeri 15 Surabaya pada semester II yang memiliki banyak kosakata (*Wortschatz*) yang harus dipelajari. Dengan demikian, pemilihan materi ini dinilai relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SMA Negeri 15 Surabaya. Materi tersebut mencakup tentang kata benda, kata sifat dan ungkapan-ungkapan tentang makanan dan minuman dalam konteks *Mahlzeiten (Frühstück, Mittagessen und Abendessen)*. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Melalui pemahaman terhadap persepsi diharapkan dapat diketahui sejauh mana media digital interaktif seperti *Wordwall* sesuai dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman oleh siswa. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai

*Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Jerman
Kelas XI SMAN 15 Surabaya*

referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan yang relevan dengan topik yang dibahas dan memberikan informasi bahwa media digital seperti *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru untuk menyampaikan materi di kelas agar memberikan suasana yang berbeda dan memungkinkan siswa untuk lebih aktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survey. Menurut Sugiyono, (2019:15-16) suatu penelitian disebut sebagai penelitian kuantitatif karena data-data penelitian berupa angka-angka. Penelitian kuantitatif digunakan untuk melakukan penelitian pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen dan analisis datanya bersifat kuantitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada pembelajaran bahasa Jerman, maka digunakan penelitian survey untuk menguji respons mengenai pengalaman dan karakteristik penggunaan suatu obyek. Dalam hal ini, survey dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengalaman dan karakteristik dari *website Wordwall* apabila digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Rancangan penelitian atau gambaran alur pada penelitian ini diawali dengan melakukan identifikasi terhadap masalah yang melatarbelakangi adanya penelitian ini, kemudian melakukan studi kepustakaan yang berkaitan dengan topik pembahasan pada penelitian, yakni media pembelajaran *Wordwall* dan persepsi. Langkah selanjutnya adalah menentukan responden yang mengisi kuesioner dalam bentuk *G-Form*. Responden dalam penelitian ini berjumlah 36 orang siswa dari kelas XI-G2 dari SMAN 15 Surabaya yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Sebelum pengisian kuesioner, siswa diberikan pengenalan *Wordwall* yang difokuskan pada cara mengakses, menggunakan dan mengenalkan fitur – fitur pada media *Wordwall*. Kemudian siswa mengerjakan latihan yang disediakan pada media *Wordwall* dengan harapan agar siswa dapat memberikan persepsi terhadap *Wordwall* sebagai media pembelajaran bahasa Jerman. Setelah mengerjakan latihan, siswa diminta untuk mengisi kuesioner terkait persepsi mereka terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran bahasa Jerman. Tahap selanjutnya, dilakukan analisis data dari hasil skor perhitungan kuesioner yang diperoleh dari *G-Form* yang didapatkan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Tahap terakhir penelitian ini adalah menjabarkan kesimpulan terkait persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada pembelajaran bahasa Jerman kelas XI SMAN 15 Surabaya.

Berdasarkan judul penelitian yang ada, penelitian ini dilaksanakan di SMAN 15 Surabaya dengan populasi yang berjumlah 30 orang siswa kelas XI-G2 pada saat dilaksanakan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yakni non-tes dengan bentuk angket/kuesioner. Kuesioner tersebut berisi sepuluh butir pernyataan yang ditujukan kepada responden, dalam hal ini adalah siswa. Siswa diminta untuk membuka *website Wordwall* dan mencoba berbagai fitur yang tersedia dalam *website* tersebut. Bentuk aktivitas dalam *website* yang digunakan dalam penelitian ini dibuat berdasarkan pada modul pembelajaran dengan tema *Essen und Trinken* pada konteks *Mahlzeiten (Frühstück, Mittagessen und Abendessen)*.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan 10 daftar pernyataan pada *system usability scale (SUS)* yang telah disesuaikan dengan objek penelitian. *System usability scale (SUS)* berdasarkan pada skala Likert 1 – 5. Daftar pernyataan pada kusioner yang diberikan kepada responden dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Daftar pernyataan instrument penelitian berdasarkan metode SUS

No.	Pernyataan	Skor
1.	Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan <i>website Wordwall</i>	1 – 5
2.	Saya menemukan bahwa <i>website</i> ini rumit untuk digunakan	1 – 5
3.	Saya pikir <i>website Wordwall</i> ini mudah untuk digunakan	1 – 5
4.	Saya pikir bahwa saya membutuhkan bantuan dari orang lain untuk dapat menggunakan <i>website</i> ini	1 – 5
5.	Saya merasa fitur-fitur pada <i>website</i> ini berjalan dengan baik	1 – 5
6.	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian di dalam <i>website</i> ini	1 – 5
7.	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari <i>website</i> ini dengan sangat cepat	1 – 5
8.	Saya merasa <i>website Wordwall</i> ini sangat membingungkan	1 – 5
9.	Saya merasa tidak ada hambatan untuk menggunakan <i>website Wordwall</i>	1 – 5
10.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan <i>website</i> ini	1 – 5

Berdasarkan instrumen pernyataan pada tabel 1, *System Usability Scale* memiliki skala 1 – 5 untuk dijawab oleh responden berdasarkan pada seberapa banyak responden setuju dengan setiap pernyataan (Saputra, 2018:209). Skor dari pilihan jawaban tersebut dapat dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 2 Skala penilaian skor

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-Ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Menurut Saputra, (2018:209) tahap yang dilakukan setelah data-data yang didapatkan dari penyebaran kuesioner kepada responden adalah melakukan konversi tanggapan responden dengan cara sebagai berikut.

1. Pernyataan pada tabel 3.2 dengan nomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) dihitung dengan mengurangi 1 nilai dari skor yang diberikan responden.

$$\text{Skor SUS ganjil} = \sum Px - 1$$
(Px adalah jumlah pernyataan ganjil)
2. Pernyataan pada tabel 3.2 dengan nomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10) dihitung dengan mengurangi 5 nilai dari skor yang diberikan responden.

$$\text{Skor SUS genap} = \sum 5 - Pn$$
(Pn adalah jumlah pernyataan genap)
3. Hasil dari konversi tersebut dijumlahkan untuk setiap responden kemudian dikalikan 2,5 agar mendapatkan rentang nilai 0 – 100.

$$(\sum \text{skor ganjil} - \sum \text{skor genap}) \times 2,5$$
4. Setelah skor dari setiap responden sudah diketahui, tahap selanjutnya adalah mencari rata-rata dengan menjumlahkan semua hasil skor dan dibagi dengan jumlah responden yang ada. Hasil dari rumus tersebut akan diperoleh nilai rata-rata dari seluruh penilaian skor responden.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor *System Usability Scale* (SUS)

n = jumlah responden

Dalam menginterpretasikan hasil perhitungan SUS dapat diketahui dengan tiga bentuk, yaitu *adjective ratings*, *grade scale* dan *acceptability ranges*. Hasil perhitungan dengan tiga bentuk tersebut dapat dijabarkan seperti sebagai berikut.

1. Skor SUS dalam *adjective ratings* mengubah bentuk numerik pada *grade scale* dengan kata sifat, yakni *worst imaginable* (terburuk/sangat buruk) dengan rentang *score* 0 – 25, *poor* (buruk) dengan rentang *score* 26 – 39, *ok*

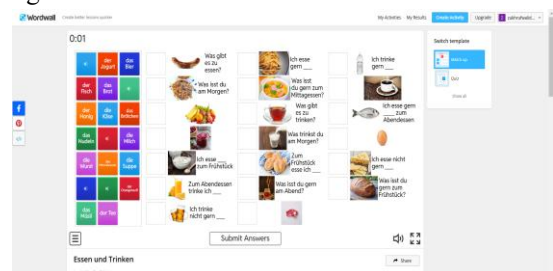
(cukup) dengan rentang *score* 40 – 52, *good* (baik) dengan rentang *score* 53 – 73, *excellent* (sangat baik) dengan rentang *score* 74 – 85, dan *best imaginable* (terbaik) dengan rentang *score* 86 – 100.

2. Skor SUS dalam bentuk *grade scale* dibagi menjadi lima, yakni A (90 – 100), B (80 – 90), C (70 – 80), D (60 – 70) dan F (<60).

Rating sifat tersebut juga terdiri dari tingkat penerimaan pengguna yang memiliki tiga kategori, yaitu *not acceptable*, *marginal* dan *acceptable*. Interpretasi SUS ke dalam rating sifat tersebut untuk menentukan sistem dapat diterima atau tidak oleh pengguna (Ramadhan dkk., 2019:140). Disebutkan tingkat penerimaan pengguna yang dapat dijabarkan bahwa jika sistem memiliki rentang skor 0 – 49 dikatakan *not acceptable* (tidak dapat diterima), rentang skor 50 – 61 dikatakan *marginal* (diragukan) dan rentang skor 62 – 100 dikatakan *acceptable* (dapat diterima). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa sebuah sistem dapat diterima atau dikatakan *acceptable* apabila memiliki hasil skor >62.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI-G2 SMAN 15 Surabaya pada tanggal 12 Juni 2024. Penelitian ini dilakukan dengan satu kali pertemuan karena adanya keterbatasan waktu penelitian dengan menyesuaikan jadwal pembelajaran di sekolah yang padat. Pada awal pelaksanaan penelitian, siswa dikenalkan dengan 5 fitur pada *Wordwall*. Langkah selanjutnya, siswa diberikan *link Wordwall* yang telah disiapkan sesuai dengan tema materi *Essen und Trinken*. Bentuk isi materi berdasarkan pada modul pembelajaran yang dimasukkan ke dalam media *Wordwall* menggunakan *template match up* adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Konten pada media Wordwall

Setelah mengisi *Wordwall* tersebut, peserta didik diminta mengisi kuesioner untuk mengetahui persepsi terhadap penggunaan media *Wordwall*, sehingga diketahui hasil kuesioner sebelum data dihitung dan dianalisis adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Jawaban responden pada kuesioner sebelum melalui tahap 1 dan 2 metode SUS

*Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Jerman
Kelas XI SMAN 15 Surabaya*

Responden	Skor Asli									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Responden 1	3	2	4	3	5	2	4	2	4	3
Responden 2	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1
Responden 3	5	1	4	1	5	2	4	3	5	2
Responden 4	5	1	5	2	5	3	4	1	5	2
Responden 5	5	2	5	3	5	2	4	2	4	3
Responden 6	5	1	4	2	5	1	5	1	5	2
Responden 7	5	1	5	3	5	3	5	1	5	4
Responden 8	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5
Responden 9	4	3	5	2	4	2	4	2	3	2
Responden 10	3	2	4	3	3	2	3	2	3	3
Responden 11	5	1	5	3	5	3	5	2	4	3
Responden 12	4	1	5	2	3	1	3	2	5	3
Responden 13	4	3	4	3	5	2	4	3	2	3
Responden 14	3	1	5	1	5	1	4	1	5	1
Responden 15	4	3	5	3	5	2	4	2	4	4
Responden 16	5	2	5	2	5	1	5	1	5	3
Responden 17	5	2	5	1	3	2	5	1	5	2
Responden 18	2	1	5	1	4	1	5	2	5	2
Responden 19	4	1	5	5	5	1	4	2	4	4
Responden 20	4	3	4	3	4	2	4	3	4	2
Responden 21	4	2	4	2	2	4	2	4	2	2
Responden 22	5	2	5	1	5	2	5	1	5	1
Responden 23	3	2	4	1	3	2	2	1	5	3
Responden 24	5	4	4	1	5	1	5	1	5	5
Responden 25	5	2	5	3	5	2	5	1	4	2
Responden 26	4	1	5	2	5	2	5	1	5	2
Responden 27	5	1	5	2	4	2	4	1	5	2
Responden 28	5	1	5	2	5	2	3	1	5	2
Responden 29	5	3	5	2	5	1	5	1	5	2
Responden 30	5	1	4	2	5	2	4	3	4	2

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 30 responden yang mengisi kuesioner dengan 10 butir pernyataan yang dihitung untuk mendapatkan hasil dari persepsi siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Terdapat 5 pilihan jawaban yang diberikan kepada responden dengan bentuk skala 1 – 5. Skala 1 menunjukkan jawaban sangat tidak setuju, skala 2 menunjukkan jawaban tidak setuju, skala 3 menunjukkan jawaban ragu-ragu, skala 4 menunjukkan jawaban setuju dan skala 5 menunjukkan jawaban sangat setuju atas pernyataan pada setiap butir pernyataan pada kuesioner.

Setelah memperoleh data tersebut di atas, data dianalisis dengan empat tahap pada metode SUS (*System Usability Scale*), dua tahap pertama yaitu pada pernyataan nomor ganjil (1, 3, 5, 7 dan 9) akan dikurangi 1 nilai dari setiap jawaban yang diberikan responden dan nomor genap (2, 4, 6, 8, 10) akan dikurangi 5 nilai dari setiap jawaban atau skors yang diberikan responden. Hasil perhitungan pada tahap satu dan tahap dua dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4 Jawaban responden pada kuesioner setelah melalui tahap 1 dan 2 metode SUS

Responden	Skor Asli									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Responden 1	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2
Responden 2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Responden 3	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3
Responden 4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	3
Responden 5	4	3	4	2	4	3	3	3	3	2
Responden 6	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3
Responden 7	4	4	4	2	4	2	4	4	4	1
Responden 8	4	0	4	0	2	0	4	0	3	0
Responden 9	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3
Responden 10	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Responden 11	4	4	4	2	4	2	4	3	3	2
Responden 12	3	4	4	3	2	4	2	3	4	2
Responden 13	3	2	3	2	4	3	3	2	1	2
Responden 14	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4
Responden 15	3	2	4	2	4	3	3	3	3	1
Responden 16	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2
Responden 17	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3
Responden 18	1	4	4	4	3	4	4	3	4	3
Responden 19	3	4	4	0	4	4	3	3	3	1
Responden 20	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3
Responden 21	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3
Responden 22	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
Responden 23	2	3	3	4	2	3	1	4	4	2
Responden 24	4	1	3	4	4	4	4	4	4	0
Responden 25	4	3	4	2	4	3	4	4	3	3
Responden 26	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3
Responden 27	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3
Responden 28	4	4	4	3	4	3	2	4	4	3
Responden 29	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3
Responden 30	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3

Pada tahap ketiga metode SUS, hasil dari konversi menurut metode SUS pada tabel di atas mengalami proses pengkalian dengan poin 2,5 untuk setiap responden. Setelah itu didapatkan hasil perhitungan dengan rentang skor 0 – 100. Skor SUS tertinggi setelah perhitungan diperoleh nilai tertinggi 97,50 dan nilai terendah 70,00.

Kemudian pada tahap keempat metode SUS dicari rata-rata dengan menjumlahkan semua hasil skor dan dibagi dengan jumlah responden yang ada. Hasil perhitungan tahap keempat didapatkan jumlah 2387,5 dengan rata-rata skor 79,58.

Tabel 5 Hasil perhitungan setelah melalui tahap 3 dan 4 metode SUS

Responden	Skor SUS
Responden 1	70,00

Responden 2	97,50
Responden 3	85,00
Responden 4	87,50
Responden 5	77,50
Responden 6	92,50
Responden 7	82,50
Responden 8	42,50
Responden 9	72,50
Responden 10	60,00
Responden 11	80,00
Responden 12	77,50
Responden 13	62,50
Responden 14	92,50
Responden 15	70,00
Responden 16	90,00
Responden 17	87,50
Responden 18	85,00
Responden 19	72,50
Responden 20	67,50
Responden 21	70,00
Responden 22	95,00
Responden 23	70,00
Responden 24	80,00
Responden 25	85,00
Responden 26	90,00
Responden 27	87,50
Responden 28	87,50
Responden 29	90,00
Responden 30	80,00
Jumlah : 2387,5	
Rata – rata skor SUS : 79,58	

Berdasarkan perhitungan tahap 1 – 4 metode SUS dapat diketahui bahwa hasil akhir dari rata-rata skor SUS adalah 79,58 yang berarti *website Wordwall* termasuk dalam *grade C* dalam rentang nilai rata-rata sangat baik (*excellent*) dengan tingkat penerimaan pengguna tinggi (*acceptability high*) agar lebih sering digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran.

Tabel 6 Hasil pengujian usability

	Hasil
Skor SUS	79,58
Grade scale	C
Adjective ratings	Excellent
Acceptability range	Acceptable High

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil pengujian *usability* dengan metode SUS diperoleh 79,58 yang dikonversikan ke dalam tiga bentuk, yakni *grade scale* pada kelas C, *adjective ratings* dengan bentuk *excellent* (sangat baik) dan *acceptability range* (penerimaan pengguna) pada rentang *acceptability high*. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* yang digunakan dalam penelitian ini

dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman di SMAN 15 Surabaya.

Hasil jawaban responden berdasarkan kuesioner dapat dijabarkan sebagai berikut. Pada pernyataan 1, mayoritas responden menunjukkan bahwa mereka merasa bahwa *Wordwall* menarik untuk digunakan secara berkelanjutan, serta memiliki antarmuka yang mudah digunakan dan dipahami berdasarkan pernyataan 3 dan 7. Selain itu, pada pernyataan 2, 4, 6 dan 8 menunjukkan bahwa siswa tidak membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan *website* ini dan tidak menemukan fitur yang membingungkan atau tidak sesuai. Pada pernyataan 5 dan 9, sebagian besar responden juga tidak mengalami hambatan berarti dalam mengakses dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia, serta pada pernyataan 10 responden merasa bahwa tidak diperlukan pembelajaran yang rumit sebelum mulai menggunakan *Wordwall*. Hasil tersebut dapat disimpulkan pada tabel 7 berikut.

Tabel 7 Simpulan jawaban responden pada kuesioner

Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
Pernyataan 1 (kecenderungan siswa untuk lebih sering menggunakan media <i>Wordwall</i>)	60%	26,7 %	10%	3,3 %	0%
Pernyataan 2 (<i>Wordwall</i> merupakan media yang rumit untuk digunakan)	3,3%	3,3%	20%	30%	43,3 %
Pernyataan 3 (<i>Wordwall</i> merupakan media yang mudah untuk digunakan)	76,7 %	23,3 %	0%	0%	0%
Pernyataan 4 (siswa membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan media <i>Wordwall</i>)	6,7%	0%	26,7 %	30%	36,7 %
Pernyataan 5 (fitur-fitur yang tersedia pada	70%	13,3 %	13,3 %	3,3 %	0%

*Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Jerman
Kelas XI SMAN 15 Surabaya*

Wordwall berjalan dengan baik)					
Pernyataan 6 (banyak ketidaksesuaian pada fitur – fitur Wordwall)	3,3%	0%	10%	46,7%	40%
Pernyataan 7 (Wordwall merupakan media yang user-friendly dan mudah dipelajari oleh banyak orang)	56,7%	33,3%	6,7%	3,3%	0%
Pernyataan 8 (penggunaan media Wordwall membingungkan bagi siswa)	3,3%	0%	6,7%	26,7%	63,3%
Pernyataan 9 (siswa tidak mengalami hambatan dalam menggunakan media Wordwall)	63,3%	26,7%	6,7%	3,3%	0%
Pernyataan 10 (siswa harus mempelajari banyak hal sebelum menggunakan media Wordwall)	6,7%	10%	20%	40%	23,3%

Berdasarkan hasil jawaban responden pada kuesioner tabel 7 di atas, siswa secara umum menyatakan tanggapan sangat setuju terhadap penggunaan *Wordwall* yang ditunjukkan pada pernyataan 1 sebanyak 60% siswa menyatakan akan lebih sering menggunakan media *Wordwall*, serta pada pernyataan 7 sebanyak 70% siswa menyatakan bahwa *Wordwall* adalah media yang *user friendly* dan mudah dipelajari. Meskipun demikian, tetap diperlukan adanya pengenalan media *Wordwall* kepada siswa sebelum digunakan agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, karena sebanyak 16,7% siswa pada pernyataan 10 menyatakan bahwa mereka harus mempelajari banyak hal sebelum menggunakan *Wordwall*. Maka, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* diterima dengan sangat baik oleh siswa dan dinilai

sebagai media pembelajaran yang mudah, praktis, dan *user-friendly* dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Jerman di kelas.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian dari hasil analisis penelitian pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap media pembelajaran *Wordwall* bagi siswa kelas XI-G2 SMAN 15 Surabaya adalah sangat baik. Persepsi tersebut dibuktikan dengan hasil analisis penyebaran kuesioner melalui empat tahap metode SUS (*System Usability Scale*) yang mendapatkan rata-rata 79,58. Hasil skor tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tiga bentuk, yakni *grade scale* pada kelas C, *adjective ratings* dengan bentuk *excellent* (sangat baik) dan *acceptability ranges* berada pada poin *acceptable* yang artinya *website Wordwall* memiliki tingkat penerimaan pengguna yang tinggi. Artinya, peserta didik kelas XI-G2 SMA Negeri 15 Surabaya memberikan persepsi yang positif terhadap *Wordwall* sebagai media pembelajaran bahasa Jerman.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disampaikan beberapa saran, antara lain: sesuai dengan hasil uji *usability* dapat diartikan bahwa persepsi dari penggunaan media *Wordwall* berada dalam kategori sangat baik sebagai media pembelajaran bahasa Jerman yang dibuktikan dengan hasil perolehan skor SUS berada pada poin *acceptable* yang berarti dapat diterima oleh pengguna. Hasil tersebut juga dikonversikan dengan bentuk tingkatan kelas yang menunjukkan kelas C dengan bentuk *adjective ratings excellent*, sehingga dapat diketahui bahwa persepsi penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jerman yang ditandai dengan hasil nilai skor yang dikonversi termasuk dalam kategori *excellent* dan *acceptable high*. Maka dari itu, media *Wordwall* dapat dijadikan sebagai pilihan untuk guru selama jam pembelajaran bahasa Jerman. Peneliti juga memberikan rekomendasi kepada pengembang terkait keoptimalan penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran, yakni menyediakan akses fitur-fitur interaktif dengan lebih banyak pilihan secara gratis kepada pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Ahdelia, I., B, N., & Mardiah, S. (2023). Efektivitas Model *Discovery Learning* Berbantu Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VII A3 Smp Negeri 5 Makassar. (Vol. 5, Issue 2).

- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur.
- Elyas Putri, E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Journal of Language and Literature*, 2(1).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, A. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Goethe Institut. Sekolah Mitra (*Pasch*) di Indonesia. Diakses pada 15 April 2024. <https://www.goethe.de/ins/id/id/spr/eng/pas/sch.html>
- Hasan, Muhammad. (2021). Media Pembelajaran.
- Kana Messeni, A. C. (2023). *Mit Tools und Apps unterrichten: Fundiertheit und Nützlichkeit ihres Einsatzes im Kameruner DaF-Unterricht*. In J. Mbongue (Hrsg.), RIGA, Vol. 1, Richardson: IEM Press, S. 279–299.
- Keziantri, Jaalani. (2022). Efektivitas Penggunaan *Google Classroom* Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Tarik.
- Kurniahtunnisa, Maria Y. Manuel, M. Aini, Tika P. Agustina. (2025). Persepsi dan Sikap Siswa Terhadap Penggunaan Artificial Intelligence. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 15 No. 1, Januari 2025: 47-59.
- Maricar, M. A., & Pramana, D. (2020). Usability Testing Pada Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB Stikom Bali. *Jurnal Eksplorasi Informatika*, 9(2), 124–129.
- Mufida, F., & Rizqi, E. (2021). Efektivitas Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Daring Siswa Kelas VB SDN Sumberejo II Surabaya. *Pedagogik*, 5(2).
- Olivia, D. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab. In *Lantanida Journal* (Vol. 4, Issue 2).
- Pandutama, I., Kurniawan, E., & FebiantI, K. (2023). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pengajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *BaJET*, 7(2), 464–467.
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, B. R. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif.
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 349–358.
- Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (2019). Pengujian *Usability Website Time Excelindo* Menggunakan *System Usability Scale (Sus)* (Studi Kasus: *Website Time Excelindo*). *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 04(02), 139–147.
- Ramadhani, Novia Rahmah Laily. (2023). Efektivitas Media Komik Strip dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Naratif Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IBB di SMA Negeri 2 Sidoarjo.
- Saputra, A. (2018). Penerapan *Usability* Pada Aplikasi Pentas dengan Menggunakan Metode *System Usability Scale (Sus)* (*Usability Implementation Pentas Application Using The System Usability Scale (Sus) Method*). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(3), 206–212.
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Media Pembelajaran.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.
- Susilawati, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Materi *Recount Text* di SMPN 3 Panumbangan. 4(1), 393–399.
- Trihardini, A., Rizky W., Magry N. (2022) Persepsi Mahasiswa Terhadap Pengajar Penutur Jati dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Pembelajarannya* (Vol. 9 No.2).