

Media Permainan Kahoot dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Bahasa Jerman

Genoveva V. Nena¹, Nurming Saleh^{2*}, Syamsu Rijal³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: nurming.saleh@unm.ac.id

ISSN : 2964-299x

Abstract. The purpose of this research was to determine the students ability to read German texts from class XI SMAN 9 Makassar trough kahoot game as the media. This type of research is classroom action research which consists of two cycles with each cycle consisting of two meetings. The subject of this research was class XI Mia 1 SMA Negeri 9 Makassar. There are two types of research data, namely qualitative data and quantitative data. Qualitative data was obtained from data from teacher and student observations, while quantitative data was obtained from students' German reading test results. The students' German reading test results in the first cycle obtained an average of 74.4 and increased in the second cycle with an average value of 90.4. The results of this study indicate that the use of kahoot game media can improve the students ability to read German teks of class XI Mia SMA Negeri 9 Makassar.

Keywords: *Reading, Media Kahoot, German*

<https://ojs.unm.ac.id/academic>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia. Salah satu fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan ide, gagasan, perasaan ataupun informasi kepada orang baik secara lisan maupun tulisan (Usman, M., 2022; Orinyundi Pasu, 2022). Semakin tinggi penguasaan bahasa seseorang maka semakin bagus pula penggunaan bahasanya dalam berkomunikasi, dengan demikian akan terjalin interaksi sosial yang baik antar sesama manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Bahasa Indonesia yang digunakan sebagai bahasa nasional mempunyai peranan penting, tidak hanya bahasa Indonesia penggunaan bahasa asing juga mempunyai peranan penting dalam kehidupan. Penguasaan bahasa asing merupakan salah satu cara efektif untuk meningkatkan wawasan dan mempersiapkan diri menjadi manusia yang cerdas dalam menghadapi globalisasi. Dewasa ini di berbagai lembaga pendidikan di Indonesia telah diajarkan berbagai bahasa mulai dari bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, bahasa Inggris sebagai bahasa internasional hingga bahasa asing lainnya. Salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah menengah atas (SMA) adalah bahasa Jerman. Bahasa Jerman merupakan bahasa asing kedua yang diajarkan setelah bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jerman melibatkan empat kompetensi yaitu kemampuan membaca memahami (Leseverstehen), kemampuan mendengarkan (Hörverstehen), keterampilan berbicara (Sprechfertigkeit), dan keterampilan menulis (Schreibfertigkeit) yang tentunya saling berkaitan satu sama lain. Keempat kompetensi berbahasa tersebut ditunjang oleh dua kemampuan berbahasa yaitu tata bahasa (Grammatik) dan kosakata (Wortschatz).

Berdasarkan empat kompetensi diatas, membaca memahami (Leseverstehen), adalah salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Dengan menguasai kemampuan membaca, maka siswa akan lebih mudah dalam memahami teks atau bacaan berbahasa Jerman baik dalam proses pembelajaran maupun dalam mencari informasi umum. Mengingat zaman yang semakin modern, informasi atau segala sesuatu yang belum diketahui bisa diketahui melalui dunia maya seperti internet.

Pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jerman, tentunya juga terdapat kendala-kendala seperti kurangnya media yang mendukung proses belajar mengajar, kurangnya kemampuan siswa untuk memahami keempat kemampuan berbahasa, kurangnya keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Jerman SMA Negeri 9 Makassar, diperoleh informasi bahwa kemampuan membaca memahami siswa kelas XI SMA Negeri 9 Makassar masih kurang yakni 45%. Yang diperoleh berdasarkan hasil belajar siswa yaitu hasil nilai kuis dan ulangan harian siswa. Banyak siswa yang belum mencapai standar KKM.

Berdasarkan informasi yang didapat dari Guru bahasa Jerman di SMA Negeri 9 Makassar bahwa guru telah menggunakan berbagai jenis media dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan metode pembelajaran yang variatif namun ternyata belum menampakan hasil yang sesuai dengan harapan. Yaitu masih belum mencapai standar KKM dari sekolah tersebut yakni 75. Sehubungan dengan permasalahan diatas maka diperlukan suatu media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran siswa yaitu kahoot. Dengan adanya media kahoot dalam pembelajaran bahasa Jerman, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca memahami bahasa Jerman.

Berkaitan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Setiawan (2020) menyatakan bahwa media permainan kahoot efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. Media kahoot dalam pengajaran struktur bahasa Inggris menyimpulkan bahwa penggunaan media kahoot dalam pembelajaran struktur bahasa Inggris memberikan manfaat yang baik kepada siswa dimana dapat membantu siswa dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan.

Pengertian Media

Sadiman (2012) menyatakan “media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses pembelajaran terjadi” (hal. 7) Schaumburg & Prasse (2019) mengatakan “die Medien als unterrichtlichen Lerngegenstand und die Medien als Mittel der Anregung von Lernprozessen. Medien sind ein bewusst eingesetztes Mittel der Unterrichtsgestaltung”. Maksud dari pernyataan tersebut yaitu media sebagai subjek pembelajaran dan media sebagai sarana merangsang proses pembelajaran.

Arsyad (2017) mengatakan bahwa: kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (hal. 3). Gervé & Peschel (2013) mengatakan: “Medien sind Mittler, sie repräsentieren, verdeutlichen und transportieren gewissermaßen Sachverhalte und Meinungen. Im sachunterrichtlichen Kontext sind damit Gegenstände, Symbole oder Sprachen, Ausdrucks- und verstehen (Medien erschließen Phänomene, verdeutlichen Zusammenhänge, machen Unzugängliches zugänglich) und zu gestalten (Medien helfen, Vorstellungen und Erkenntnisse auszudrücken, festzuhalten, mitzuteilen und zu diskutieren). Pernyataan tersebut, berarti bahwa media adalah mediator, yang mewakili, dalam menyampaikan fakta dan pendapat. Dalam konteks aktual adalah objek, simbol atau bahasa, sarana dan juga ekspresi dan komunikasi yang membantu anak dalam memahami suatu hal (media membuka fenomena, mengklarifikasi koneksi, memperjelas, membuat hal-hal yang tidak dapat diakses dapat diakses) dan desain (media membantu untuk mengekspresikan, merekam, berkomunikasi dan mendiskusikan ide dan pengetahuan).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari penutur ke penerima,

sebagai sarana untuk memahami suatu hal termasuk dalam proses pembelajaran dalam kehidupan manusia sehari-hari.

Hakikat Kahoot

Menurut Lutfhi & Atri Walid dkk (2019) Kahoot merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Kahoot juga dapat memotivasi guru dan siswa. Untuk dapat menggunakan kahoot didalam kelas, guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dalam bidang teknologi. Fitur-fitur yang dimiliki kahoot sangat ramah pengguna. Aplikasi ini dapat digunakan berulang kali dalam kelas sehingga ini memberikan umpan balik positif dari siswa dan menciptakan lingkungan yang kompetitif dalam mendorong pembelajaran Dellos (2015: 52).

Kahoot juga dapat digunakan oleh siapapun karena tidak ada kategori khusus dalam mengakses aplikasi ini, karena aplikasi ini dapat diakses menggunakan android maupun ios sampai komputer karena dapat diakses melalui web sehingga mempermudah siswa maupun guru dalam mengaplikasikan (Zamsinar, M., 2021) Pembelajaran menggunakan teknologi dalam bentuk elektronik atau digital berbasis web dalam situs internet bertujuan untuk membantu proses belajar siswa dalam bentuk aktivitas latihan-latihan soal dari materi yang diberikan sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan. Piskorz (2016) menyatakan: “Kahoot is an online application that is free and accessible for the teachers of all subjects and can be used at various levels” (hal:18). Kahoot merupakan aplikasi gratis dan dapat diakses oleh guru dari semua mata pelajaran dan bisa digunakan berbagai tingkatan.

Hakikat Membaca

Menurut Neugebauer (2006) “Lesen ist der Prozess, in dem man schriftliche Informationen aufnimmt und versteht” (hal.6). Hal tersebut berarti membaca merupakan proses yang di dalamnya orang memahami dan menemukan informasi secara tertulis. Membaca dalam pengajaran bahasa Asing adalah memahami bacaan. Dalam kehidupan normal, selain pengajaran bahasa, membaca dapat memiliki fungsi yang sangat berbeda. Kita membaca misalnya karena mungkin ingin bersantai dengan membaca Roman yang menarik atau karena kagum terhadap penulis terutama penggunaan kata yang dipilih oleh penulis. Selanjutnya menurut Prasetyo (2008) membaca adalah kegiatan pikiran yang dilakukan dengan penuh konsentrasi dan memahami suatu informasi melalui indra penglihatan (hal.57). Dengan pendapat yang hampir sama, Sumadyo (2011) mengatakan bahwa membaca adalah: “Kegiatan interaktif untuk memetik dan memahami makna yang terkandung dalam bahan tertulis. Lebih lanjut dikatakan bahwa membaca merupakan proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis (hal.1)”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa membaca adalah suatu kegiatan yang melibatkan berbagai macam kemampuan seperti kemampuan visual dan kognitif untuk memahami makna yang disampaikan penulis dalam bentuk tulisan. Karena itu, dengan membaca secara tidak langsung terdapat komunikasi antara pembaca dengan penulis.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau classroom action research dengan menggunakan model Hopkins yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alasan peneliti memilih model Hopkins karena alurnya lebih mudah dipahami oleh peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 9 Makassar yang berjumlah 25 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah lembar observasi dan tes hasil belajar siswa selama menggunakan media kahoot. Data yang diperoleh pada penelitian adalah dari data membaca teks bahasa Jerman siswa. Data nilai membaca bahasa Jerman siswa dianalisis secara kuantitatif dengan mencari rata-rata.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data diperoleh dari hasil tes membaca yang diberikan kepada siswa dengan tema *die Kleidung*. Sebelum siswa diberikan tes, observer terlebih dahulu melakukan pembelajaran dengan menggunakan media kahoot. Pembelajaran ini dilakukan dalam dua siklus di mana masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan materi dan satu pertemuan evaluasi. Adapun hasil tes membaca bahasa Jerman siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 70,4. Diketahui bahwa kemampuan membaca teks bahasa Jerman siswa dengan menggunakan media kahoot dengan kelas interval 85-90 sebanyak 8 siswa dengan tingkat persentase 32%, sedangkan siswa dengan tingkat interval 79-84 sebanyak 3 siswa dengan tingkat persentase 12%, kemudian kelas interval 73-78 terdapat 8 siswa dengan tingkat persentase 32% dan interval 55-60 terdapat 6 siswa dengan tingkat persentase 24%.

Setelah peneliti bersama guru melihat nilai rata-rata ini, maka diambil kesimpulan bahwa nilai tersebut masih rendah. Oleh karena itu dilanjutkan ke siklus II. Adapun nilai rata-rata nilai tes siswa pada siklus II ini adalah 90,4. Diketahui bahwa kemampuan membaca teks bahasa Jerman siswa dengan menggunakan media kahoot siklus II dengan kelas interval 100-103 sebanyak 4 siswa dengan tingkat persentase 16%, sedangkan siswa dengan tingkat interval 92-95 sebanyak 6 siswa dengan tingkat persentase 24%, kemudian kelas interval 88-91 terdapat 6 siswa dengan tingkat persentase 24%, kelas interval 84-87 terdapat 6 siswa dengan tingkat persentase 24% dan kelas interval 80-83 terdapat 3 siswa dengan tingkat persentase 12%. Sedangkan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran siklus I berlangsung dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disediakan. Adapun pada lembar observasi siswa, hasil observasi guru pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa terdapat beberapa kegiatan yang belum dilaksanakan oleh guru dan pada siklus II mengalami perubahan yaitu baik siswa maupun guru sudah melaksanakan kegiatan dengan baik.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Makassar, kota Makassar Sulawesi Selatan dengan subjek penelitian berjumlah 25 siswa yakni kelas

XI Mia 1. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus di mana masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan pembahasan materi dan satu kali evaluasi. Selama proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan media permainan kahoot. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kahoot ini menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran terdapat peningkatan baik pada guru maupun pada siswa. Hal ini dibuktikan dari pengamatan selama penerapan media permainan kahoot dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan. Adapun pada lembar observasi siswa pada siklus I pada pertemuan pertama terdapat 7 aktivitas yang tidak dilakukan dan pada pertemuan kedua 5 aktivitas yang tidak dilakukan yakni siswa. Dan kemudian pada siklus II meski tidak terlalu sempurna, tetapi seluruh kegiatan di dalam lembar observasi telah terlaksana.

Sedangkan untuk lembar observasi guru berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran siklus I berlangsung dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disediakan, diperoleh data bahwa pada pertemuan pertama terdapat 7 aktivitas yang tidak dilakukan oleh guru. Kemudian pada pertemuan kedua terdapat 6 aktivitas yang tidak dilakukan. Selain itu, peningkatan terhadap hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari hasil tes membaca teks bahasa Jerman yakni pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 74,4% dan mengalami peningkatan sebanyak 11,80% pada siklus II menjadi 90,4%. Adapun kesalahan yang paling banyak terjadi pada tes membaca siswa pada siklus I yaitu kekeliruan terhadap artikel dari kata benda dan kurangnya penguasaan kosa kata siswa. Sedangkan pada siklus II didapati bahwa kesalahan siswa pada siklus I sudah mulai berkurang. Siswa sudah mulai mengafal artikel kata benda terutama pakaian dan sudah memiliki lebih banyak kosa kata. Melihat data hasil penelitian tersebut maka, dapat dikatakan bahwa penggunaan media permainan kahoot dapat meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Jerman siswa. Selain itu, melalui Kahoot, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, pembahasan dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1. Perencanaan yang dilakukan oleh observer bersama dengan guru bahasa Jerman melalui penerapan media permainan kahoot dalam meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Jerman yang terdiri atas beberapa aspek, yaitu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sumber belajar yakni buku paket Deutsch ist einfach, pembuatan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca teks bahasa Jerman siswa, serta pembuatan lembar observasi terhadap guru dan juga siswa. Dengan perencanaan ini, pembelajaran membaca teks bahasa Jerman dengan menerapkan media permainan kahoot siswa kelas XI Mia 1 dapat terlaksana dengan baik. 2. Proses pembelajaran membaca teks bahasa Jerman siswa kelas XI Mia 1 SMA Negeri 9 Makassar mengalami peningkatan melalui penggunaan media kahoot peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 90,4 sedangkan pada siklus I yaitu 74,4. Selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan kahoot siswa mengalami perubahan seperti sudah aktif dalam pembelajaran baik dalam bertanya maupun menjawab, interaksi yang terjalin antara pengajar dan siswa, dan interaksi sesama

siswa sangat baik, siswa lebih memperhatikan saat guru mengajar dan keadaan kelas yang kondusif. 3. Hasil tes kemampuan membaca teks bahasa Jerman kelas XI Mia 1 SMA Negeri 9 Makassar dengan menggunakan media permainan kahoot dinyatakan meningkat. Hal ini dibuktikan dari data hasil tes siswa pada siklus I hanya 74,4 dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 90,4 dan telah mencapai kriteria ketuntasan Minimum (KKM) dan masuk dalam kategori baik. Adapun peningkatan yang terdapat dari skor I ke skor II adalah 11,80.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning, *International Journal of Intrucional Technology and Distance Learning*, 12(4)-52.
- Gervé, F., & Peschel, M. (2013). *Medien im Sachunterricht*. Gläser, E./Schönknecht, G.: *Sachunterricht in Der Grundschule. Entwickeln- Gestalten-Reflektieren. Arbeitskreis Grundschule-Der Grundschulverband*, 139, 58-79.
- Lutfhi, Z. F., Irwan, I., & Walidi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Neugebauer, A. (2006). *Schulisches Lesen und Schreibenlernen im Kontext der Veränderung mit dem kritischen Blick auf das Konstrukt der Legastheine*. Norderstedt Germany: GRIN Verlag.
- Orinyundi Pasu, J., & Usman, M. (2022). Keterampilan Berbicara (Sprechfertigkeit) Bahasa Jerman Melalui Metode Gruppenarbeit. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences Vol*, 1(2).
- Piskorz, E. (2016) "Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar?." *Teaching English with Technology* 16.3: 17-36.
- Prasetyo, D. S. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think
- Sadiman, A. dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Schaumburg, H. & Prasse, D. (2019). *Medien und Schule. Theorie – Forschung – Praxis*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt. 288 Seiten, ISBN 978-3-8252-4447-7. *journal für lehrerInnenbildung*, 20 (1), 126-131. https://doi.org/10.35468/jlb-01-2020_rez
- Setiawan, F. (2020) *The Effectiveness Of Using Kahoot! As A Media To Improve Students' reading Comprehension In Narrative Text*. Retain 8.3.
- Sumadyo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha ilmu
- Usman, M., Maukafeli, S. N. E., & Achmad, A. K. (2022). Implementasi Strategi Active Learning Dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 2(2).
- Zamsinar, M. M., & Rijal, S. (2021). Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE Journal of Language and Literature*, 2, 40-46.