
Penerapan Media *Quizizz* untuk Melatih Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas X MAN 1 Malang

Implementation of *Quizizz* Media to Train German Listening Skill of Class X MAN 1 Malang City Students

Agung Perdana Sakti¹⁾, Lilis Afifah²⁾

Universitas Negeri Malang

aperdana305@gmail.com¹⁾, lilis.afifah.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

This article outlines the research aimed at describes the process of applying Quizizzmedia to train the German listening skill of class X MAN 1 students in Malang City and their responses to the application of this media. The qualitative descriptive method was used by researcher in conducting this research. There are 31 students of class X Religion MAN 1 Malang as the data sources of this study. The instruments used by researcher for data collection were questionnaire sheets and observation sheets. The results of this study indicate that the application of Quizizz media to train the German listening skill of studentin class X MAN 1 Malang took place smoothly and conducively. In addition, students said that Quizizzis an interesting medium to be used in German course because this media has interesting features and appearances in the form of audio and images.

Keywords: Application of media, Quizizz, German Listening skill

Pendahuluan

MAN 1 Malang adalah salah satu sekolah yang terdapat kegiatan pembelajaran bahasa Jerman di kelas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, terdapat kendala saat proses pembelajaran bahasa Jerman berlangsung, meliputi: a) minat siswa di sekolah tersebut rendah saat mempelajari bahasa Jerman sehingga guru harus berusaha dengan keras unruk membangkitkannya, b) Adanya tuntutan terhadap guru untuk melakukan proses pembelajaran dengan tepat dan menarik sesuai zaman, dan c) Dalam pelaksanaan pembelajaran guru menemui kesulitan saat melatih keterampilan menyimak karena penggunaan buku *Deutsch der erste Kontak* yang tidak disertai CD. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah mengoptimalkan media pembelajaran. Siskawati & Pujiati (2016:74) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai bahan ajar untuk siswa berperan penting saat proses pembelajaran di kelas berlangsung karena dengan

adanya media diharapkan siswa dapat dengan mudah menerima informasi atau materi yang diajarkan oleh guru serta untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.

Sukmanasa dkk (2017:172) menyebutkan guru sebaiknya tidak hanya menguasai media konvensional tetapi juga media digital secara maksimal, diharapkan penggunaan kedua media tersebut dapat membangkitkan dan motivasi siswa belajar bahasa Jerman. Selaras dengan pendapat Sukmanasa dkk, Pello (2018:90) mengungkapkan bahwa penggunaan media berupa permainan *online* dalam kegiatan belajar mengajar berjalan dapat mendorong motivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Media digital yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran di kelas salah satu contohnya adalah penggunaan aplikasi. *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berupa permainan kuis berbasis aplikasi.

Wihartanti dkk (2019:364) menguraikan, *Quizizz* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas dan cara memainkannya dengan menggunakan *smartphone* yang terkoneksi internet atau *WIFI*. Sependapat dengan teori di atas, Safitri dkk. (2019) mengatakan bahwa *Quizizz* dalam penerapannya dapat membuat suasana proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan *Quizizz* ialah aplikasi yang berupa permainan kuis yang dapat digunakan di kelas dan proses memainkannya menggunakan *smartphone* yang terkoneksi internet.

Selain itu, *Quizizz* memiliki kelebihan serta kekurangan dalam penggunaannya di kelas. Rusmana (2019:3) mengungkapkan kelebihan yang dimiliki *Quizizz* ialah tampilan yang menarik yang dimiliki aplikasi ini dan kemudahan dalam pembuatan soal beserta jawabannya sangat mudah. Disamping kelebihan, terdapat pula kelemahan dalam media ini Dewi dkk. (2017) menyebutkan bahwa media ini dikatakan lemah karena sangat tergantung pada koneksi internet untuk memainkannya serta waktu untuk mengerjakan kuis yang terbatas.

Terdapat fitur menarik berupa gambar dan audio di dalam *Quizizz*. Fitur tersebut dapat digunakan oleh siswa dalam melatih keterampilan menyimak. Kurniawan dan Huda (2018:250) mengatakan bahwa menyimak adalah satu dari keempat keterampilan berbahasa yang harus dipelajari oleh siswa supaya dapat memahami kata yang diucapkan oleh orang lain.

Penelitian ini dilakukan untuk membantu siswa kelas X Agama MAN 1 Malang dalam melatih keterampilan menyimak saat mempelajari bahasa Jerman. Media *Quizizz* dipilih karena media

ini belum pernah digunakan untuk melatih keterampilan menyimak siswa di kelas tersebut. Penelitian tentang *Quizizz* terkait keterampilan menyimak tidak banyak yang melakukannya, oleh karena itu peneliti menggunakan media tersebut untuk melatih keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa di kelas X Agama MAN 1 MALANG.

Metode

Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini. Pendekatan tersebut digunakan karena relevan dalam mendeskripsikan penerapan media *Quizizz* untuk melatih keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa kelas X MAN 1 MALANG dan mengetahui respons siswa terhadap media *Quizizz*. Dalam melakukan pengambilan data peneliti berperan sebagai guru dan dibantu tiga teman untuk melakukan observasi di kelas. Kelas X Agama adalah tempat dilakukannya penelitian ini. Sumber data dari penelitian ini adalah 31 orang. Data penelitian terdiri dari aktivitas siswa saat penerapan media *Quizizz* berlangsung dan respons siswa terhadap media tersebut.

Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah lembar angket yang diisi siswa kelas X Agama dan lembar observer yang diisi oleh teman sejawat. Setelah data dikumpulkan, peneliti melakukan analisis data. Menurut Sugiyono (2006:335) analisis data adalah tindakan yang dilakukan peneliti untuk memproses serta menyusun data yang telah didapatkan secara sistematis sehingga diperoleh temuan berdasarkan fokus masalah yang ingin dijawab.

Kemudian data yang dianalisis dicek keabsahannya dengan menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah membandingkan serta mengecek kepepercayaan informasi data yang diperoleh melalui instrumen penelitian yaitu lembar observasi dan lembar angket.

Hasil dan Pembahasan

Sabtu, 14 Maret 2020 dilaksanakan kegiatan belajar mengajar bahasa Jerman menggunakan media *Quizizz* di kelas X Agama MAN 1 Kota Malang. Dalam menerapkan media *Quizizz* peneliti berperan menjadi guru pengajar di kelas tersebut. Tema yang diajarkan peneliti saat proses kegiatan belajar mengajar berjalan ialah *Schule* dengan sub tema *Gegenstände in der Schule*. Peneliti mendapatkan data melalui instrumen penelitian yang telah diisi.

Lembar observasi yang harus diisi oleh *observer* memiliki dua belas pertanyaan. Berdasarkan hasil lembar tersebut dapat diketahui, siswa fokus saat guru memulai pembelajaran bahasa Jerman di

kelas. Guru menggali pengetahuan awal siswa serta siswa pro aktif merespon tanggapan guru mengenai pengetahuan sebelumnya tentang materi *Schule*. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan pada hari tersebut dan siswa juga mengatakan bahwa perintah soal sudah jelas. Terkait dengan kejelasan perintah soal, hal tersebut relevan dari teori Fanani (2018:67) yang menyebutkan bahwa di dalam bentuk soal yang dibuat harus terdapat kalimat perintah yang jelas sehingga mudah dipahami dan dikerjakan siswa.

Sebelum siswa memainkan permainan *Quizizz*, mereka mendapatkan penjelasan tentang prosedur permainan *Quizizz*. Hal ini sebagaimana disyaratkan oleh Agustina (2012) dengan menguraikan bahwa salah satu hal yang harus diperhatikan dalam penerapan permainan di saat pembelajaran yaitu sebelum memulai permainan tata cara memainkannya harus dijelaskan terlebih dahulu agar tidak terjadi kebingungan. Di saat mengoperasikan media *Quizizz*, siswa tidak menemui kesulitan saat memainkan permainan tersebut dan mereka fokus dalam memainkannya. Kegiatan pembelajaran menyimak dengan menggunakan media *Quizizz* berjalan dengan lancar, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta interaktif. Selain itu guru beserta siswa juga membahas soal yang terdapat dalam *Quizizz* dan siswa memberikan respons aktif terhadap pertanyaan guru.

Selain data dari lembar observasi peneliti juga mendapatkan data melalui lembar angket. Dari data tersebut dapat dikatakan *Quizizz* memiliki tampilan dan fitur yang menarik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Rusmana (2019:3) yang menyebutkan bahwa terdapat kelebihan dalam aplikasi *Quizizz* yaitu aplikasi ini menampilkan tampilan yang menarik dari berbagai fitur yang disediakan serta kemudahan di saat pembuatan soal beserta jawabannya. Siswa juga menyatakan bahwa cara mengakses dan memainkan permainan ini mudah dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut selaras dari teori Aini (2019:2) mengungkapkan bahwa aplikasi *Quizizz* ini bersifat *online* yang memiliki arti permainan ini hanya berjalan jika terdapat koneksi internet atau *WIFI* yang bagus serta media ini mudah untuk dimainkan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Terdapat juga pendapat siswa yang menyatakan bahwa media *Quizizz* membuat suasana di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung. Pendapat tersebut juga dikemukakan oleh Safitri dkk. (2019) bahwa *Quizizz* adalah salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, siswa menyebutkan bahwa fitur audio dan gambar membantu siswa dalam melatih keterampilan menyimak. Hal tersebut sesuai dengan teori Yana dkk. (2019:145), *Quizizz* memiliki kelebihan salah satunya media ini dilengkapi fitur yang menarik seperti fasilitas untuk menyertakan audio dan gambar.

Simpulan dan Saran

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media *Quizizz* untuk melatih keterampilan menyimak di kelas X Agama MAN 1 Malang berjalan dengan lancar serta kondusif. Ketika siswa melakukan permainan *Quizizz*, mereka tidak menemukan kesulitan saat mengakses maupun memainkannya karena terdapat koneksi internet yang bagus.

Berdasarkan hasil lembar angket diketahui bahwa *Quizizz* dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jerman serta media ini mempunyai tampilan dan fitur yang menarik. Fitur audio dan gambar yang disajikan dapat membantu siswa untuk melatih keterampilan menyimak di saat mempelajari bahasa Jerman.

Selain kesimpulan terdapat juga saran bagi guru dan peneliti selanjutnya. Saran tersebut adalah sebelum memainkan permainan *Quizizz* hendaknya guru lebih selektif dalam menentukan audio yang ingin dimasukkan ke dalam *Quizizz* karena audio yang dapat dimuat di media ini berdurasinya 10 detik. Media ini juga dapat menerima audio dengan format MP3 saja.

Peneliti selanjutnya dapat melaksanakan penelitian terkait penggunaan *Quizizz* sebagai alternatif media pembelajaran untuk keterampilan berbahasa lainnya. Media *Quizizz* ini juga dapat diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi karena media ini dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Guru harus merubah *settings* permainan terlebih dahulu sebelum menggunakan media ini untuk pembelajaran jarak jauh.

Daftar Rujukan

Agustia, Sri Devi. 2012. *Pembelajaran Model Games Untuk meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa*. Dari <https://sumsel.kemendiknas.go.id/files/sumsel/file/file/TULISAN/dzmg1353830080.pdf>
Diakses pada 4 Mei 2020

Aini, Yulia Isratul. 2019. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Bengkulu*. Dari <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567/429>
Diakses pada 3 Mei 2020

Dewi, Nyoman Ayu Purnama dkk. 2017. *The Implementation of Mobile Assisted Language Learning (MAAL) Strategy Through Quizizz Application in*

Gramme Class Of Englisch Language Education Undiksha.

Dari <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/14284>. Diakses pada 02 November 2019.

Fanani, Moc. Zeinal. 2018. *Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (Hots) Dalam Kurikulum 2013.*

Dari <https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/edudeena/article/view/582/455> Diakses pada 3 Mei 2020.

Kurniaman, Otang & Huda, Muhammad Nailul. 2018. *Penerapan Strategi Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru.*

Dari [https://](https://www.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/download/6284/5732)

www.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/download/6284/5732.

Diakses pada 1 November 2019

Pello, Alfa Charisma Sardjono. 2018. *Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kahoot Untuk Topik Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas X SMA IPH 2 Surabaya.*

Dari

http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/buana_matematika/article/view/1733.

Diakses pada 3 November 2019.

Rusmana, Indra Martha. 2019. *Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz.*

Dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2249>

Diakses pada 23 Januari 2019

Safitri, Desy & Putra, ZE Ferdi Fauzan. 2019. *Pemberdayaan Kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Quizizz.*

Dari <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/335>.

Diakses pada 3 November 2019.

Siskawati, Maya & Pujiati, Pujiati. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa.*

Dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JSS/article/view/11522>. Diakses pada 3 November 2019.

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sukmanasa, Elly dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor*. Dari

<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2138>. Pada diakses 4 November 2019.

Wihartanti, Liana Vivian dkk. 2019. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis.*

Dari <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/335>.

Diakses 3 November 2019.

Yana, Annisa Ulfa dkk. 2019. *Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz.*

Dari <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/14284>. Diakses 3

November 2019.