

**PENGARUH PENERAPAN APLIKASI *WORDWALL*
TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN
SISWA KELAS XI SMAN 7 MALANG**

**THE EFFECT OF THE IMPLEMENTATION THE *WORDWALL* APPLICATION
ON THE MASTERY GERMAN VOCABULARY
FOR THE 11TH GRADERS OF SMAN 7 MALANG**

Zahra Rahma Zunairoh¹⁾, Sawitri Retnantiti²⁾
Universitas Negeri Malang

zahra.rahma.1702416@students.um.ac.id¹⁾, sawitrititi.retnantiti.fs@um.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 7 Malang. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan metode quasi eksperimen dan desain penelitian *Pretest* dan *Posttest Control Group*. Metode *purposive sampling* digunakan dalam pengambilan sampel yaitu siswa kelas XI Lintas Minat bahasa Jerman, XI IPS 2 sebagai kelas kontrol (menggunakan *Power Point*) dan kelas XI Bahasa 1 sebagai kelas eksperimen (menggunakan aplikasi *Wordwall*). Metode tes digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis dengan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji T. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai probabilitas $(p) < t_{hitung} = 2,001717 < 4,247526$ yang berarti H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan aplikasi *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 7 Malang.

Katakunci: pengaruh, aplikasi *Wordwall*, kosakata bahasa Jerman

Abstract

*This study aims to determine the effect of the implementation the *Wordwall* application on the mastery German vocabulary for the 11th graders of SMAN 7 Malang. The approach used in this research is quantitative with quasi-experimental method and research design pretest and posttest control group. method Purposive sampling used in sampling is a class XI student Interests German Cross, XI IPS 2 as the control class (using PowerPoint) and XI Languages 1 as an experimental class (using the application *Wordwall*). The test method was used as a data collection technique. Furthermore, the data obtained were analyzed by prerequisite tests and hypothesis testing. Test the hypothesis using the T test. The results of the analysis show that the probability value $(p) < t_{count} = 2.001717 < 4.247526$, which means H_0 is rejected. Thus, it can be concluded that there is an effect of the implementation the *Wordwall* application on the mastery German vocabulary for the 11th graders of SMAN 7 Malang.*

Keywords: effect, *Wordwall* application, German vocabulary

Pendahuluan

Perkembangan dan perubahan pola dan sistem kehidupan masyarakat penutur dalam tataran pendidikan, sosial, budaya, dan IPTEK diselaraskan dengan perkembangan dan perubahan bahasa. Melihat pesatnya teknologi dan ilmu pengetahuan, muncullah tuntutan untuk menguasai bahasa lain setelah bahasa ibu dan bahasa asing. Selain Bahasa Inggris, pentingnya penguasaan kosakata bahasa asing lainnya juga menjadi nilai plus guna mempersiapkan individu berkualitas yang siap bersaing menghadapi kemajuan pada bidang teknologi, sosial, ekonomi, dan pendidikan di masa depan.

Salah satu bahasa asing yang paling banyak dituturkan di dunia adalah bahasa Jerman. Menurut laman resmi *Deutscher Akademischer Austauschdienst* (DAAD, 2021), bahasa Jerman digunakan lebih dari 100 juta orang di dunia, sebagian besarnya penduduk Eropa dan 20 juta orang lainnya di dunia sedang mendalami bahasa Jerman, termasuk Indonesia.

Ada empat keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai oleh pembelajar bahasa asing, yakni: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sebagaimana dikemukakan oleh Godiš (((((Godiš, 2016:6), *“Die heutige Sprachwissenschaft unterscheidet 4 sprachliche Grundfertigkeiten-das Hörverstehen, das Leseverstehen, das Sprechen und das Schreiben.”*. Keempat keterampilan tersebut memegang peranan penting dalam keberhasilan berbahasa seseorang sebab saling bergantung dan tidak dapat dipisahkan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Godiš (((((Godiš, 2016:7) *“Alle Fertigkeiten sind nämlich voneinander abhängig und bilden zusammen einen komplexen Prozess des Spracherwerbs.”*

Selain itu, aspek yang tidak kalah penting dalam belajar bahasa adalah penguasaan kosakata. Usman, dkk (2019) berpendapat bahwa kosakata menjadi faktor krusial yang harus dikuasai pembelajar demi keberhasilan berbahasa itu sendiri. Oleh karena itu, untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa tersebut, seorang pembelajar perlu menguasai sebanyak mungkin kosakata. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (((Tarigan (201: 2) bahwa kualitas dan kuantitas kosakata yang dimiliki seseorang menentukan kualitas berbahasanya. Geissman (((((Geissman dan Uni Logopädie, 2011:19) juga mengatakan: *“Wörter sind die Bausteine unserer Sprache. keine verbale Kommunikation, keine Sätze und keine Geschichten ohne Wörter”* Dari pernyataan tersebut, dapat dilihat bahwa penguasaan kosakata sangat penting. Tanpa Kosakata, tidak akan terjadi komunikasi verbal maupun tulis.

Penguasaan kosakata yang kurang baik terjadi pada para siswa yang belajar bahasa di SMAN 7 Malang. Di sekolah ini bahasa Jerman diajarkan mulai kelas X sebagai mata pelajaran bahasa asing kedua dengan alokasi waktu sekali dalam seminggu dengan waktu 60 menit.

Data pra penelitian diperoleh dengan membagikan angket melalui *Google Forms* kepada 35 orang siswa. 17 orang siswa dari 27 orang siswa yang mengisi angket mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman terkait tema *“Familie”*. Ada beberapa faktor penyebab siswa kesulitan menguasai kosakata bahasa Jerman. 19 orang siswa sulit dalam mengingat kosakata bahasa Jerman, 10 orang siswa mengatakan bahwa kurangnya media untuk membantu penguasaan kosakata bahasa Jerman. Selain itu, 7 orang siswa mengatakan bahwa keterbatasan waktu belajar juga menjadi salah satu faktor kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman dan 6 orang tidak memiliki

teman belajar. Menurut 25 orang siswa, perlu media untuk membantu dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Dalam pembelajaran, 22 orang siswa lebih memilih menggunakan media digital seperti *game* edukasi dibandingkan media konvensional seperti media cetak karena media digital dirasa lebih efektif, menarik dan mudah dipahami.

Oleh karena itu, perlu dicari solusi alternatif media pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan mudah dipahami agar siswa semangat dalam belajar, khususnya dalam penguasaan kosakata. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, dalam pembelajaran digunakan media yang lebih modern yaitu aplikasi. Menurut (Syani and Werstantia (2018) aplikasi adalah sebuah perangkat lunak berisi kode yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kemauan. Banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menunjang pendidikan seperti *Quizziz*, *Kahoot*, *Quizlet*, dan *Wordwall*. Aplikasi tersebut belum pernah digunakan di kelas XI bahasa Lintas Minat. Di kelas ini media yang digunakan dalam pembelajaran adalah *Video Conference* (*Zoom* dan *Google Meet*), *Whatsapp*, *Power Point* dan *efront*. *Efront* merupakan *platform* pembelajaran online dan pelatihan canggih yang dimanfaatkan untuk membangun kelompok belajar secara interaktif (Saputra, 2015).

Dalam penelitian ini, *Wordwall* dipilih karena memiliki banyak kelebihan, di antaranya adalah banyak jenis permainan yang bisa digunakan seperti kuis (*quiz*), teka-teki silang (*crossword*), mencari padanan (*find the match*), roda acak (*random wheels*), benar atau salah (*true or false*) dan lain sebagainya. Ada pula fitur evaluasi pembelajaran berupa *leaderboard* dan dapat melihat kesalahan dari setiap soal yang dikerjakan oleh siswa, serta terdapat nilai presentase untuk mengetahui soal yang tersulit hingga soal yang termudah. Aplikasi ini juga mudah digunakan, tidak berbayar untuk pilihan *basic*, bisa dioperasikan dimana saja karena aktivitas pada aplikasi bisa dibagikan melalui *Whatsapp*, *Google Classroom*, *E-mail* dan dapat di cetak dalam bentuk PDF untuk memudahkan siswa yang memiliki kendala dalam penggunaan aplikasi *Wordwall*.

Wordwall dapat digunakan sebagai sumber belajar dan alat bantu, dilengkapi dengan alat penilaian berbasis online (Sari dan Yarza, 2021). *Wordwall* merupakan aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis. Aplikasi ini dikembangkan oleh perusahaan asal United Kingdom, Visual Education Ltd. (Khairunisa: 2021).

Penggunaan aplikasi *Wordwall* ini telah diteliti oleh Safitri (2021). Teknik pengumpulan data berupa observasi dan kuesioner. Hasilnya menunjukkan bahwa media daring *Wordwall* dapat membantu siswa untuk memahami *Grammatik* bahasa Jerman pada materi *Artikel im Nominativ, Konjugation und Uhrzeit* untuk kelas X Bahasa. Persamaan dengan penelitian tersebut terdapat pada penggunaan *Wordwall*. Adapun perbedaannya, pada penelitian ini variabel terikatnya yaitu kosakata dengan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian tersebut adalah penelitian kualitatif deskriptif. Selain itu, hasil penelitian tersebut tidak hanya mengenai pemahaman siswa terhadap *Grammatik* namun juga respon siswa terhadap implementasi *Wordwall*.

Penelitian serupa lainnya adalah penelitian oleh Fakhruddin, dkk (2021). Pendekatan yang digunakan kuantitatif dengan teknik wawancara, kuesioner, tes dan dokumentasi. Hasilnya membuktikan bahwa *Wordwall* dinilai cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Tidak hanya itu, aplikasi *wordwall* juga dapat menambah minat, motivasi dan semangat siswa dalam menekuni bahasa Arab.

Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel terikatnya, yaitu Kosakata Bahasa Arab, sedangkan penelitian ini variabel terikatnya adalah kosakata bahasa Jerman. Selain itu, penelitian tersebut dilakukan secara luring dengan bantuan LCD, adapun penelitian ini dilakukan secara daring dengan membagikan *link* aktivitas aplikasi *Wordwall*.

Penjelasan tentang hasil penelitian terdahulu tersebut mendukung adanya kelebihan dari aplikasi *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 7 Malang.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Kuantitatif adalah kegiatan memperoleh pengetahuan faktual atau konklusi dengan menggunakan data numerik sebagai pondasi awal yang nantinya akan dianalisis untuk diketahui dan dipahami (Kasiram, 2008)

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan *Quasy Experimental Method* dengan *Pretest* dan *Posttest Control Group design*. Adapun desain tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. *Pretest and Posttest Control Group Design*

| Group | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|------------|----------------|----------------|----------------|
| Eksperimen | O ₁ | X ₁ | O ₂ |
| Kontrol | O ₃ | X ₂ | O ₄ |

Sumber: Sugiyono, 2018

Keterangan :

O₁: *pretest* (kelas eksperimen)

O₂: *posttest* (kelas eksperimen)

O₃: *pretest* (kelas kontrol)

O₄: *posttest* (kelas kontrol)

X₁: Perlakuan menggunakan aplikasi *Wordwall*

X₂: Perlakuan menggunakan *Microsoft Power Point* (PPT)

Seluruh siswa kelas XI SMAN 7 Malang yang belajar bahasa Jerman merupakan populasi dalam penelitian ini. Dalam pengambilan sampel digunakan metode *purposive sampling* yang terdiri dari siswa kelas XI Lintas Minat bahasa Jerman yang berjumlah 60 orang siswa, Kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol dan kelas XI Bahasa 1 sebagai kelas eksperimen.

Teknik perolehan data dilakukan dengan metode *test*. Metode *test* menggunakan instrumen berupa soal *Pretest* yang dibagikan sebelum *treatment* dan *Post-test* setelah *treatment* dengan soal yang sama, namun dibedakan pada penomoran soal. Instrumen soal tes diujicobakan di luar sampel, yaitu kelas XI Bahasa 2 untuk diuji validitasnya dengan rumus *Pearson Product Moment* dan uji reliabilitas yang menggunakan rumus *Cronbach's Alfa*. Adapun teknik analisis data dilakukan dengan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat dilakukan untuk melihat apakah pengujian hipotesis dapat

menggunakan analisis parametrik atau tidak. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji Normalitas dilakukan untuk melihat sebaran data pada sekelompok data. Dalam penelitian ini digunakan rumus *Kolmogorov Smirnov*. Adapun uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji kesamaan varian diantara kelompok data dan digunakan rumus uji-F. Jika uji prasyarat terpenuhi, maka selanjutnya digunakan Uji T untuk pengujian hipotesis. Dilakukan uji hipotesis guna mengetahui apakah suatu hipotesis diterima atau ditolak, kemudian dapat diambil keputusan.

Hasil dan Pembahasan
Uji Coba Instrumen
Uji Validitas

Tabel 2. Hasil Uji Validitas
Pearson Product Moment

| | Jumlah Butir Soal | r_{tabel} | Keterangan |
|---------|-------------------|--------------------|------------|
| Seri I | 32 | 0,4973 | Valid |
| Seri II | 30 | | |

Berdasarkan analisis data uji validitas dengan rumus *Pearson Product Moment*, hasilnya menunjukkan bahwa dari 39 butir pertanyaan, diperoleh 30 item Valid dan 9 item tidak valid yang memiliki nilai kurang dari r_{tabel} : 0,4973. Setelah dilakukan uji validitas, instrumen yang valid di uji realibilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alfa*.

Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas
Cronbach's Alfa

| Reliabilitas Instrumen | R_{11} | Status |
|------------------------|-------------|----------|
| Seri I | 0,992755806 | Reliabel |
| Seri II | 0,997994567 | Reliabel |

Berdasarkan kriteria uji reliabilitas, dikatakan reliabel jika suatu data memiliki koefisien Alpha Cronbach (r_{hitung}) > 0,70. Dari pengujian tersebut diperoleh $r_{\text{hitung}} > 0,70 = 0,997 > 0,70$ maka data dinyatakan reliabel.

Uji prasyarat
Uji Normalitas

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas
Kolmogorov-Smirnov Test

| | Pre-Eks | Post-Eks | Pre-Kontrol | Post-Eks |
|-----------|----------|----------|-------------|----------|
| Rata-rata | 72,44444 | 87,44444 | 74,22222 | 77,44444 |

| | | | | |
|----------------|----------|----------|----------|----------|
| Simpangan Baku | 20,5468 | 11,43643 | 10,93111 | 9,292329 |
| D | 0,163103 | 0,176676 | 0,102281 | 0,127154 |
| K | 0,242 | 0,242 | 0,242 | 0,242 |

Keterangan:

D : nilai $|f_t - f_s|$ terbesar

f_t : probabilitas kumulatif normal

f_s : probabilitas kumulatif empiris

K : nilai tabel *Kolmogorov Smirnov*

Analisis uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan taraf sig. $\alpha = 0,05$ dan jumlah sampel (n) = 30. Dikatakan berdistribusi normal jika $D < K$. Dari tabel 4. dapat dilihat bahwa nilai $D < K$. Dengan demikian, data secara keseluruhan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas
F-Test Two-Sample for Variances

| Kelas | Varians | F_{hitung} | F_{tabel} | Keterangan |
|------------|---------|--------------|-------------|------------|
| Eksperimen | 131 | 1,51 | 1,86 | Homogen |
| Kontrol | 86 | | | |

Uji homogenitas menggunakan *F-Test* dengan taraf sig. $\alpha = 0,05$ dan dk $n-1 = 30-1 = 29$. Berdasarkan kriteria uji homogenitas, dikatakan varian data dari kedua kelompok homogen jika hasil menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dari sajian tabel 5. diketahui bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,51 < 1,86$. Dengan demikian data tersebut bersifat homogen.

Berdasarkan uji prasyarat yang telah dilakukan, didapat bahwa kedua kelas memiliki sampel yang berdistribusi normal dan bersifat homogen. Dengan terpenuhinya prasyarat tersebut, maka uji hipotesis selanjutnya menggunakan uji T.

Uji Hipotesis

Hipotesis yang akan di uji pada bagian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh penerapan aplikasi *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 7 Malang.

H_1 : Ada pengaruh penerapan aplikasi *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 7 Malang.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis
Independent Sample T-Test

| Kelas | Rata-rata | Standar Deviasi | t_{hitung} | P |
|------------|-----------|-----------------|--------------|----------|
| Eksperimen | 87 | 11,43643 | 4,247526 | 2,001717 |
| Kontrol | 77 | 9,292329 | | |

Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan taraf sig. $\alpha = 0,05$. Berdasarkan kriteria uji hipotesis, apabila nilai probabilitas (p) < t_{hitung} maka H_0 ditolak. Dari sajian tabel 6. diketahui bahwa nilai probabilitas (p) < $t_{hitung} = 2,001717 < 4,247526$. Selain itu, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol ($87 > 77$) yang artinya kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, artinya ada pengaruh penerapan aplikasi *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 7 Malang.

Setelah pengujian hipotesis, selanjutnya dapat dilakukan uji Gain untuk mengetahui gambaran umum peningkatan nilai antara sebelum dan sesudah diberi *treatment*.

Uji Gain

Tabel 7. Hasil Uji Gain Score

| Kelas | Nilai N-Gain | Kategori |
|------------|--------------|----------|
| Eksperimen | 0,5 | Sedang |
| Kontrol | 0,1 | Rendah |

Dari tabel 7. dapat dilihat bahwa nilai N-Gain dari kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 0,5 dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,1. Sesuai dengan kriteria *effect size* menurut Dali S. Naga (2005: 2) dikatakan memiliki efek sedang apabila $0,2 < d \leq 0,8$, artinya penerapan aplikasi *Wordwall* memberikan efek sedang yang berarti lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan PPt.

Berlandaskan data yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Wordwall* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 7 Malang. Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh Fakhrudin, dkk (2021) yang mengemukakan bahwa aplikasi *Wordwall* dinilai cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Keduanya memiliki variabel terikat bahasa asing. Pengujian tersebut didukung oleh perhitungan nilai pretest dan posttest dengan menggunakan rumus s N-Gain yang menunjukkan bahwa aplikasi *Wordwall* membawa pengaruh yang lebih baik daripada *Power Point*, dimana media tersebut sering digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Nurohmah (Nurohmah, 2015), media dikatakan menarik perhatian yang membuat siswa tetap terjaga dalam memperhatikan pelajaran, dapat meningkatkan motivasi siswa serta efek khusus yang diciptakan dari media menimbulkan keingintahuan yang dapat merangsang siswa untuk lebih berfikir. Sama halnya dengan penelitian ini, terlihat bahwa penerapan aplikasi *Wordwall* sebagai media pengajaran mampu meningkatkan antusias dan semangat siswa untuk mengikuti

proses pembelajaran sebab bukan hanya melihat dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melihat gambar, warna, dan mendengarkan audio dari permainan *Wordwall* serta setiap pertemuan menggunakan jenis permainan yang berbeda. Selain itu, tampilan yang menarik pada aplikasi *Wordwall* membuat siswa lebih memperhatikan dan lebih cepat dalam mengingat kosakata bahasa Jerman. Sesuai dengan penelitian (Vitianingsih, 2016) yang mengklaim bahwa game edukasi dapat mendorong pemain untuk aktif menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuannya saat bermain dan meningkatkan logika serta daya ingat.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Wordwall

Dalam pembelajaran, motivasi siswa termasuk komponen penting untuk menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran. Menurut Sardiman A.M (Sardiman, 2011:92) motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan dengan kompetisi, yaitu persaingan sebagai sarana untuk mendorong motivasi siswa agar bersemangat dalam belajar. Selain itu, saat mengetahui hasilnya, terlebih jika ada peningkatan maka siswa akan terdorong untuk lebih rajin belajar. Jika grafik hasil belajar semakin naik, motivasi siswa dalam pembelajaran akan meningkat pula dengan berharap hasil belajar akan terus mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dicapai dengan Aplikasi *Wordwall* karena terdapat fitur *Leaderboard* (papan urutan) berisi urutan *ranking* sesuai dengan skor yang didapat siswa dan akan terlihat pada layar setelah siswa menyelesaikan soal yang diberikan. Adanya hasil *ranking* tersebut dapat meningkatkan jiwa kompetitif yang memacu siswa untuk belajar dan mendapatkan skor tertinggi.

| Leaderboard | | | |
|-------------|-------------------------|-------|------|
| Rank | Name | Score | Time |
| 1st | Afida Rahma Tsabita | 10 | 2:08 |
| 2nd | Kevin marantika XI BHS | 10 | 2:24 |
| 3rd | ardine marcella | 10 | 2:38 |
| 4th | Naufal ayman | 10 | 2:42 |
| 5th | ABHYASTA PRANAYA MA | 10 | 2:46 |
| 6th | Ahmad Prasetyo T.W | 7 | 2:56 |
| 7th | XI BHS 1 KHANSA NARIS | 6 | 1:45 |
| 8th | Muhammad Rideantra H | 5 | 1:29 |
| 9th | Ana Nur Azizah | 4 | 1:08 |
| 10th | Eltaft Gemma Bening/16 | 4 | 1:22 |
| 11th | aura dewayani | 4 | 1:28 |
| 12th | Nadya gelacia XI Bahasa | 4 | 1:46 |
| 13th | Aflah Faraatul'ula | 3 | 1:06 |
| 14th | Nadila Ramadhani | 2 | 1:04 |
| 15th | ACHMAD NAUFAL SATRI | 1 | 48.0 |
| 16th | Amarullah Jaka Surya Ra | 1 | 51.0 |
| 17th | Hanafi | 0 | 50.2 |

Gambar 2. Leaderboard pada aplikasi Wordwall

Penggunaan aplikasi ini pun sangat mudah, siswa hanya perlu masuk *link* yang telah diberikan oleh guru kemudian mengerjakan sesuai batas waktu yang diberikan. Pernyataan Fithri dan Setiawan (Fithri, Diana L., Setiawan, 2017) yang menyatakan bahwa aplikasi berbasis game edukasi dapat menjadi tambahan referensi belajar dan dapat menjadikan gaya belajar formal menjadi lebih menyenangkan semakin mendukung penerapan aplikasi *Wordwall* ini menjadi alternatif dalam pemilihan media pembelajaran salah satunya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Simpulan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penerapan aplikasi *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 7 Malang. Dalam pembelajaran, aplikasi *Wordwall* membawa pengaruh yang lebih baik daripada *Power Point*, dimana media tersebut sering digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui fitur yang bergambar dan berwarna aplikasi ini dapat membuat siswa lebih antusias dan bersemangat untuk belajar. Selain itu, tampilan yang menarik pada aplikasi *Wordwall* juga membuat siswa lebih memperhatikan dan mudah dalam mengingat kosakata bahasa Jerman. Fitur *Leaderboard* yang tersedia dapat meningkatkan motivasi dan jiwa kompetitif, karena memacu siswa untuk terus belajar dan mendapatkan skor tertinggi. Dengan demikian, aplikasi *Wordwall* dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran salah satunya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan sebelumnya, ada beberapa saran yang dikemukakan. Sebaiknya guru lebih interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang memiliki fitur bergambar, berwarna dan audio seperti aplikasi *Wordwall* agar pembelajaran tidak membosankan sehingga siswa memiliki semangat yang lebih untuk belajar. Kemudian, bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan aplikasi

Wordwall dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, ataupun menulis.

Daftar Rujukan

- Dali S. Naga. (2005). *Ukuran Efek dalam Laporan Hasil Penelitian*. Diakses dari <http://dali.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/399/4861-aARCHE.doc>. Pada tanggal 28 November 2021.
- Deutscher Akademischer Austauschdienst. (2021). <https://www.daad.id/en/study-research-in-germany/studying-in-germany/>. Online. diakses pada tanggal 12 Oktober 2021.
- Fakhrudin, Abdul Aziz dkk. (2021). Aplikasi Wordwall sebagai Media untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa SMP. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217-234. <http://dx.doi.org/10.29240/jba.v5i2.2773>.
- Fithri, Diana L., Setiawan, Dave Andre. (2017). Analisa dan Perancangan Game Edukasi sebagai Motivasi Belajar untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Simetris*, 8(1), 225-230.
- Geissman, Hilda. (2011). *Welche Bedeutung hat der frühe Wortschatz für den Spracherwerb?* dalam SAL-Bulletin No. 140. Rorschach: Schweizerische Arbeitsgemeinschaft für Logopädie SAL.
- Godiš, Tomáš. (2016). *Produktive und rezeptive Fertigkeiten Teil 1: Lesen und Hören*. Trnava: Universitas Tyrnaviensis.
- Kasiram, Mohammad. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Malang: UIN Malang Press.
- Khairunisa, Yuyun. (2021). Pemanfaatan Fitur Daring Maze Chase-Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Mediasi: Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1).
- Nurohmah, Yesi Apriyani. (2015). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tarikh Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sardiman, AM. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Safitri, Choirun Nisa' Nur. (2021). *Penerapan Media Daring WordWall untuk Melatih Penguasaan Grammatik Bahasa Jerman Bagi Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Malang*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Saputra, Reza. *Pengenalan Tentang eFront*. <http://re321za.blogspot.com/2015/10/pengenalan-tentang-efront.html> . Diakses pada 11 Oktober 2021.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi*. 4(April), 195–199.

- Syani, M., & Werstantia, N. (2018). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, 1, 86-95.
- Tarigan, H.G. (2011). *Pengajaran kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Usman, M., & Dalle, A. (2019). Pengembangan model pembelajaran Teams-Games-Tournament (TGT) dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jerman (Wortschatz) di SMA Kota Makassar. 1(1)
- Vitianingsih, Anik Vega. (2016). Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inform*, 1(1), 1-8.