

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA DENGAN TEMA FREIZEIT BERBASIS GAME APLIKASI KAHOOT

Cici Cahyani¹, Elisa Br Lumban Tobing², Irma Tambunan³, Martuana Peronika
Panggabean⁴, Bintang Nurheni⁵

cicicahyani858@gmail.com¹, elisalbntobing@gmail.com², irmatambunan1706@gmail.com³,
martuanaperonikapanggabean@gmail.com⁴, bintangnurheni@gmail.com⁵

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kosakata dengan tema freizeit berbasis game aplikasi kahoot. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari: a).Analysis: meliputi analisis kompetensi dasar dan analisis karakteristik siswa. b).Design: produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran kosakata dengan tema freizeit berbasis game aplikasi kahoot. c).Development: terdiri dari 3 langkah yaitu persiapan produk, penilaian produk, dan revisi produk. d).Implementation: implementasi pembelajaran kosakata dengan tema freizeit berbasis game aplikasi kahoot dikelas 10 SMA NEGERI 19 MEDAN. e).Evaluation: dalam pengembangan media pembelajaran kosakata dengan tema freizeit diperoleh hasil kelayakan yang meliputi aspek validasi, kepraktisan, keefektifan, dan pencapaian karakter siswa. Materi yang dikembangkan adalah kosakata dengan tema freizeit dilevel A1. Diharapkan melalui tema ini siswa di SMA NEGERI 19 MEDAN mampu mengembangkan kosa kata freizeit di level A1, karena menurut data penelitian siswa di SMA NEGERI 19 MEDAN belum mampu secara keseluruhan menguasai kosakata freizeit level A1. Maka dari itu untuk mengembangkan kosakata freizeit, kami menggunakan aplikasi Kahoot.

Kata Kunci: Kahoot, Teknologi, Media, Pembelajaran.

ABSTRACT

This research is a development research that aims to develop learning media with the theme of freizeit based on the kahoot application game. The development model used is the ADDIE model which consists of: a).Analysis: includes analysis of basic competencies and analysis of student characteristics. b). developed is a vocabulary learning media with the theme of freizeit based on the kahoot application game. c). Development: consists of 3 steps, namely product preparation, product assessment, and product revision. d).Implementation: the implementation of vocabulary learning with the theme of freizeit based on the kahoot application game in class 10. kahoot application game in class 10 SMA NEGERI 19 MEDAN. e).Evaluation: in the development of vocabulary learning media with the theme of freizeit based on the kahoot application game. the development of vocabulary learning media with the theme of freizeit obtained feasibility results which include aspects of validation, practicality, and product revision. validation, practicality, effectiveness, and student character achievement. The material developed is vocabulary with the theme of freizeit at level A1. It is expected that through this theme students at SMA NEGERI 19 MEDAN are able to develop the vocabulary of freizeit vocabulary at the A1 level, because according to research data students at SMA NEGERI 19 MEDAN have not been able to fully master the freizeit vocabulary at the A1 level. overall master the A1 level freizeit vocabulary. Therefore, to develop freizeit vocabulary, we use Kahoot application.

Keywords: kahoot, technology, learning media.

PENDAHULUAN

Menguasai kosakata merupakan aspek penting dalam belajar bahasa Jerman. Karena kosakata merupakan dasar struktur kalimat dan komunikasi yang efektif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan penting antara penguasaan kosakata dan keterampilan bahasa Jerman lainnya seperti berbicara dan menulis. Oleh karena itu,

penting bagi pembelajar bahasa Jerman untuk terus memperluas kosakata mereka dengan berbagai cara, seperti membaca teks bahasa Jerman, mempelajari kata-kata baru, dan menggunakan aplikasi game yang mengembangkan kosakata bahasa Jerman. Definisi lain yang sesuai dengan pendapat di atas dapat ditemukan dalam Scholl dalam Hasrar (2018: 32). "Jumlah total kata yang dapat digunakan seseorang. "Dalam hal ini, kosakata mengacu pada keseluruhan kata, kata-kata yang dapat digunakan seseorang. Heyed (1990: 91) menjelaskan dalam bukunya:

``Kosakata berisi seluruh kosakata suatu bahasa, yang mana bahasa Jerman mempunyai antara 300.000 dan 500.000" 300.000 hingga 500.000 kata. Berdasarkan beberapa referensi yang di dapat dari sumber di internet yang telah diteliti, bahwa game aplikasi kahoot efektif untuk mengembangkan kosakata Bahasa Jerman. Sekitar 50% dari pengamatan peneliti siswa-siswa tingkat SMA belum berhasil memahami secara keseluruhan mengenai kosakata freizeit.

Game ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa. Penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membuat peserta didik tertarik untuk berinteraktif dalam pembelajaran. Kelebihan dari aplikasi kahoot ini ialah aplikasi kahoot ini merupakan aplikasi populer pada masa ini yang melibatkan peserta didik dan pendidik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dalam bentuk permainan, kuis, survei, dan jajak pendapat. Aplikasi Kahoot merupakan salah satu alat pembelajaran interaktif yang bisa membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton untuk peserta didik maupun pendidik. Aplikasi ini fokus pada gaya belajar yang mendorong partisipasi aktif dan kompetitif dari peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Kahoot juga merupakan media pembelajaran yang mudah dan menarik untuk digunakan dan dapat digunakan dari anak usia sekolah sampai kalangan orang dewasa.

Penggunaan aplikasi kahoot ini dapat menarik engagement yang meningkatkan motivasi belajar dikelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa penggunaan dari aplikasi kahoot yang diterapkan oleh pendidik dapat meningkatkan interaktivitas antara peserta didik dengan smartphone dalam proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Selain itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian menggunakan studi kasus dan jenis data yang digunakan yaitu data primer dan sekunder. Data primer yang digunakan berupa data wawancara, observasi, dokumentasi. Sedangkan data sekunder nya berupa data yang secara tidak langsung memberikan data kepada peneliti seperti jurnal, artikel, dan internet.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan adalah dua jenis penelitian yang digunakan. Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membuat barang dan menguji seberapa efektif barang tersebut. Menurut Sugiyono (2019, h 297), desain penelitian dan pengembangan ini terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Permainan interaktif menggutukan Kaboot adalah produk hasil penelitian ini. Studi ini dilakukan di SMAN 19 Medan yang berlokasi di II. Seihuai, Kecamatan Pelabuhan Medan, Kota Medan. Sumatera Utara.

Dalam penelitian pengembangan ini, model ADDIE diterapkan pada desain model ADDIE dipilih karena memungkinkan produksi produk dan proses yang dapat diuji di lapangan, dievaluasi, dan ditingkatkan secara sistematis untuk memenuhi standar efektivitas dan efektivitas yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata-kata sebagai bagian dari penelitian ini, telah dibuat produk media pembelajaran game interaktif online untuk siswa kelas X SMA Negeri 19 Medan. Model pengembangan ADDIE adalah dasar penelitian ini. Model pengembangan ini terbagi dalam lima langkah utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Analisis merupakan langkah awal untuk mengumpulkan informasi atau data terkait masalah yang ingin dipecahkan. Analisis menunjukkan bahwa siswa memerlukan materi pembelajaran online interaktif dan permainan Kahoot untuk memahami pelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya. Oleh karena itu media. studi dikembangkan sebagai bagian dari penelitian ini karena aplikasi ini memenuhi persyaratan saat ini. Menurut Dew (2018), "Kahoot merupakan aplikasi web yang memungkinkan pengguna mengajukan kuis yang berdasarkan pertanyaan dan menyajikannya dalam jenis permainan. Mirip dengan Supriad et al. (2019) sebelumnya. Peneliti membuat flowchart untuk menggambarkan proses pembuatan permainan media edukasi interaksional. " Tujuannya untuk memberikan gambaran visual tentang cara kerja media ini.

Peneliti juga mengumpulkan bermacam gambar, animasi dan video. Selain itu, proses ini mencakup pembuatan storyboard sebagai pedoman pengembangan pembelajaran tersebut. Pada tahap pengembangan beberapa dilakukan penilaian fakta antara lain laporan ahli, materi, dan media Alat evaluasi media pembelajaran interaktif yang memenuhi kejelasan, ketepatan isi, relevansi, validitas isi, ketidakberpihakan, dan ketepatan kebahasaan . Pakar peneliti Surya Masriani M.Hum, dosen program bahasa Jerman, bertanggung jawab atas validasi alat penilaian. Meskipun alat ini dinilai "untuk digunakan tanpa revisi", pakar peneliti memberikan beberapa komentar dan perbaikan, terutama mengenai ejaan dan tata bahasa umpan balik yang benar.

Gambar ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan interaktif online Kahoot valid dalam hal ini dan dapat digunakan untuk penelitian Bahan dan media divalidasi dalam satu langkah. Dosen FBS UNIMED bertanggung jawab untuk memvalidasi materi pembelajaran yang diperlukan untuk pengembangan lingkungan pembelajaran permainan interaktif. Pada tahap penerapan, media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dapat digunakan dengan nyaman dan efektif. Hasil pembelajaran bermanfaat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Upaya tersebut, menurut Fathurrahman dkk (2019), meningkatkan hasil belajar dan memotivasi mereka belajar merupakan bagian dari efektivitas pembelajaran. Menurut Supriyono dan Abu Ahmad (2014), efektivitas pembelajaran berarti kinerja dan hasil terbaik dari setiap aspek. Hasil pembelajaran bermanfaat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Upaya tersebut, menurut Fathurrahman dkk (2019), meningkatkan hasil belajar anak dan mendorong mereka untuk belajar. adalah komponen dari efektivitas pembelajaran. Supriyono dan Abu Ahmad (2014) menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran berarti kinerja dan hasil terbaik dari setiap aspek pembelajaran. Permainan Kahoot interaktif ponsel belajar Kahoot dinilai sebagai "Sangat Praktis", menurut hasil guru dan siswa, yang memiliki rata-rata tingkat persetujuan sebesar 90%, dan termasuk dalam kategori "Sangat Praktis tanpa memutar Efektivitas lingkungan permainan interaktif berbasis Kahoot diukur dengan hasil sebelum juga sesudah tes. Nilai yang diperoleh sebelum juga sesudah tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pengajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Selain itu penggunaan sumber daya tersebut juga memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelumnya.

Media ini dianggap sangat efektif dalam pembelajaran. Proses paling akhir adalah proses penilaian. Peneliti saat ini sedang mengembangkan dan memproduksi produk yang terdiri dari video game online Kahoot, serta menguji efektivitas, kepraktisan, dan kesesuaian produk.

Hasil kelayakan produk bervariasi pada tingkatan yang berbeda. Setelah dilakukan pengecekan oleh ahli material, mendapat rating 81% dan termasuk dalam kategori “dapat digunakan tanpa pengerjaan ulang”. Sebaliknya, hasil uji ahli media memberikan skor 80% yang juga termasuk dalam kategori “dapat digunakan secara bebas”. Pada umumnya, program media tersebut mendapat rating 95% dan masuk dalam kategori “sangat praktis”. Validitas ekologi dinilai berdasarkan skor sebelum dan sesudah tes, dengan validitas 0,64. Efek ini dimasukkan ke dalam kategori “kuat”. Gambar tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran interaktif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan pembelajaran interaktif Kahoot, yang tersedia secara online, dapat digunakan, efektif, dan bermanfaat dalam proses pendidikan. Evaluasi materi memberikan hasil sebesar 80% yang menunjukkan bahwa lingkungan dapat digunakan tanpa modifikasi. Namun aspek media juga mendapat rating 80% yang menunjukkan bahwa ini adalah "media yang layak digunakan tanpa modifikasi". Video game interaktif online Kahoot dianggap sebagai lingkungan pembelajaran langsung. Respon guru mencapai 90%, respon siswa mencapai 93%, dan rata-rata respon 95% sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Maria.C.M, Syamsul Rijal. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman dengan Menggunakan Media Cerita Pendek. *Journal of Social and Educational* 1(2), 102-109. Amalia. Ayu. Dinda.dkk. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Journal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2(2), 311-326. Ikimah Layla. Dkk. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1(3), 343-348 Sapriyah.
- (2019) Media Pembelajaran Dalam Proses belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2(1), 470-477 Koasih, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara. Rusmayana. Taufik. (2021). Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19. Bandung: CV. Widina Media Utama
- Iis Aisyah., Astri Srigustini. (2023).Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Grafis dan Matematis Model ADDIE pada pembelajaran Teori Ekonomi Mikro.*Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*13(1),82-93.
- Huang. Yingying. (2024). *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*. Jurnal Sciendo 9(1), 1-14
- Pujiriyanto, Rieska Anviani. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Epistema* 3(1) Sari, D. R. N. K. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA BRUDERKARTE UNTUK PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA JERMAN SMA KELAS XII SEMESTER 1. *LATERNE*, 9(1).
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. In Antasari Press. Antasari Press.
- Sugiyono. (2019a). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/ R&D). Alfabeta. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Remaja Rosdakarya.
- Subadi, Tjipto. Inovasi Pendidikan. Surakarta: Muhammadiyah university press, 2012.

- Suswandari, Meidawati. "COOPERATIVE LEARNING: STRATEGI PENGEMBANGAN INOVASI PENDIDIKAN DI INDONESIA." *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* Vol. 01, No. 01 (2019).
- Sutikno, M. Sobry. *INOVASI PENDIDIKAN*. Mataram: Sanabil, 2021.
- Yasir, Muhammad. "Peran Pentingnya Inovasi Pendidikan Dan Manajemen Pendidikan Dalam Perkembangan Zaman." *Seri Publikasi Pembelajaran* Vol. 1 No. 1 (2022)