

Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman

¹Amiroh, ²Lilis Afifah

Universitas Negeri Malang Jl. Semarang No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

Email: ¹amiroh.1602416@students.um.ac.id, ²lilis.afifah.fs@um.ac.id

Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

Sejarah Artikel

Diterima pada Oktober 2020
Disetujui pada Februari 2021
Dipublikasikan pada Mei 2021
Hal. 241-249

Kata Kunci:

Keterampilan membaca, bahasa Jerman, *Quizizz*, media pembelajaran

DOI:

<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v3i4.566>

Abstrak: Keterampilan membaca adalah bagian dari keterampilan berbahasa yang berfokus pada keterampilan seseorang untuk mendapatkan informasi dari sebuah teks. Di dalam pembelajaran bahasa Jerman, keterampilan membaca merupakan hal yang penting untuk dikuasai oleh peserta didik agar mereka dapat memahami makna dari sebuah teks yang sedang dipelajari. Pada kenyataannya, tidak sedikit peserta didik yang merasa jenuh ketika mereka bekerja dengan teks. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat peserta didik untuk melatih keterampilan membacanya. *Quizizz* adalah media digital yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran karena memiliki tampilan dan fitur yang menarik seperti fitur *leaderboard* yang akan menampilkan peringkat peserta didik sesuai dengan kecepatan dan ketepatan menjawab soal. *Quizizz* juga dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk membahas konsep media *Quizizz* sebagai media pendukung untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman.

PENDAHULUAN

Perubahan zaman yang pesat menjadikan bahasa asing hal yang penting untuk dipelajari di era reformasi industri 4.0 ini. Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di beberapa sekolah. (Iskandarwasid dan Sunendar, 2008) mengungkapkan bahwa bahasa asing merupakan bahasa yang bukan milik asli dari negara itu sendiri namun penting untuk dipelajari. Sejalan dengan pernyataan tersebut, (Sobara, 2012) menyampaikan bahwa bahasa Jerman merupakan bahasa asing yang diajarkan hampir di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Di dalam (Goethe-Institut, 2020) disebutkan bahwa dengan belajar bahasa Jerman seseorang dapat memperoleh kemampuan untuk meningkatkan kualitas hidup profesional seperti, kesempatan studi dan bekerja di Jerman, serta pemahaman pariwisata dan perhotelan dikarenakan wisatawan dari negara Jerman lebih menyukai pemandu wisata yang dapat berbahasa Jerman.

Bahasa Jerman juga memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, salah satunya yaitu keterampilan membaca. Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang harus dimiliki setiap peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami sebuah teks. Sejalan dengan pernyataan tersebut, (Kridalaksana, 2011) mendeskripsikan bahwa membaca

merupakan keterampilan yang sangat mendasar untuk dilakukan oleh peserta didik. Membaca merupakan proses untuk mendapatkan informasi melalui tulisan atau gambar. (Iskandarwasid and Sunendar, 2013) juga mengutarakan bahwa membaca adalah proses untuk mendapatkan makna yang terdapat dalam tulisan. Menurut (Nurgiantoro, 2013) tujuan dari membaca adalah untuk mendapatkan informasi serta memperoleh hiburan dan pengetahuan.

Keterampilan membaca bahasa Jerman untuk tingkat SMA juga telah disepakati sesuai dalam aturan yang berlaku pada *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen (GER)*. (Edrová, 2015) mengungkapkan bahwa *GER* merupakan sistem yang mendeskripsikan penilaian keterampilan berbahasa berdasarkan pada kriteria yang telah disepakati. Salah satu tujuan dari pembelajaran bahasa Jerman pada keterampilan membaca bahasa Jerman adalah agar peserta didik dapat memiliki kemampuan membaca bahasa Jerman sesuai dengan standart *GER*. Standar *GER* yang dimaksud dalam keterampilan membaca untuk level A1 adalah peserta didik dapat memahami kata-kata dan kalimat yang sederhana terkait keluarga dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan keterampilan yang digunakan untuk mendapatkan makna dan informasi dari sebuah teks. Peserta didik diharapkan dapat memiliki keterampilan membaca bahasa Jerman sesuai dengan *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen (GER)*.

Pada era saat ini media pembelajaran telah banyak memberikan kemudahan kepada pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut (Nurrita, 2018) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar sehingga tercapai tujuan. (Munadi, 2010) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber sehingga dapat terjadi proses belajar yang efisien dan efektif. Selain itu, (Asyar, 2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga lebih mudah tercipta suasana belajar yang lebih kondusif. Seiring berkembangnya, zaman media pembelajaran telah mengalami perkembangan yang cukup pesat. Berawal dari media konvensional hingga kini telah berkembang menjadi media digital yang tentu saja lebih memberikan kemudahan. Salah satunya yaitu media *Quizizz* yang memiliki keunggulan dari media digital lain. Keunggulan yang dimiliki oleh *Quizizz* adalah adanya fitur *Leaderboard* dan *Redemption Question*, selain *Quizizz* terdapat media digital yang lain dengan fitur yang berbeda dibandingkan *Kahoot*. Berikut merupakan perbandingan fitur antara media *Quizizz* dan *Kahoot*.

Tabel 1. Perbandingan antara *Quizizz* dan *Kahoot*

<i>Quizizz</i>	<i>Kahoot</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Fitur yang lebih banyak disediakan secara gratis - <i>Quizizz</i> tidak support fitur video - Dapat memuat peserta yang banyak 	<ul style="list-style-type: none"> - Diperlukan fitur yang berbayar untuk menikmati semua fitur - Terdapat fitur video - Diperlukan fitur yang berbayar untuk dapat memuat peserta yang lebih banyak - Tidak memiliki fitur <i>Leaderboard</i>

<ul style="list-style-type: none"> - Fitur <i>Leaderboard</i> untuk menampilkan peringkat peserta didik - <i>Redemption Question</i> yang membantu peserta didik untuk menjawab kembali jawaban yang tidak tepat - Diperlukan koneksi internet dan perangkat seperti laptop atau <i>Handphone</i> untuk bermain - Dapat memasukkan kode kuis atau menggunakan link yang disediakan untuk bermain - Bentuk soal yang disajikan lebih variatif - Tidak dapat berinteraksi melalui video - Jawaban akan langsung terdapat pada layar peserta didik tanpa tambahan layar lain 	<ul style="list-style-type: none"> - Fitur <i>Redemption Question</i> tidak terdapat pada <i>Kahoot</i> - Internet dan perangkat diperlukan juga untuk menggunakan <i>Kahoot</i> - Diperlukan kode kuis dari pendidik atau admin untuk digunakan - Pada <i>Kahoot</i> juga disajikan bentuk soal yang variatif - Dapat berinteraksi secara video - Jawaban hanya dapat dilihat melalui layar lain, sehingga diperlukan 2 layar antara peserta didik dan pendidik
--	--

Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis digital dalam yang di dalamnya pengguna dapat membuat kuis sesuai yang diinginkan. Media ini adalah media yang sangat mudah digunakan dan dapat digunakan di mana saja. Peserta didik dapat menjalankan *Quizizz* tidak hanya melalui laptop dengan mengakses laman www.quizizz.com lalu memasukkan kode kuis untuk bergabung pada kuis yang sudah disiapkan oleh pendidik. Selain itu, peserta didik juga dapat mengunduh aplikasi *Quizizz* melalui *playstore* atau *appstore*. Kemudian peserta didik dapat menjawab setiap pertanyaan yang sudah disediakan dan dapat melihat skor yang tertinggi pada *LCD* proyektor apabila peserta didik mengerjakan kuis tersebut di dalam kelas. *Quizizz* adalah media dengan tampilan yang menarik serta dilengkapi berbagai pilihan tipe soal dengan durasi yang dapat diatur oleh penyusun kuis.

Di dalam sebuah pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, meskipun tidak jarang juga terdapat peserta didik yang merasa kesulitan dan jenuh pada saat pembelajaran berlangsung. Pendidik dapat menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran untuk memberikan suasana baru bagi peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan penelitian terdahulu yang menerapkan media *Quizizz* sebagai media pembelajaran bahasa Jerman, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Hana, 2019) dengan judul “*Penerapan Media Pembelajaran Quizizz untuk Melatih Kemampuan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang*”. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut adalah media ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa kelebihan yang terdapat pada sistem ranking memberikan suasana yang baru serta fitur hitung mundur yang terdapat pada *Quizizz* dinilai dapat memberikan motivasi dalam belajar, meskipun di lain pihak sistem tersebut memberikan tekanan bagi peserta didik. Penelitian terdahulu yang selanjutnya dilakukan oleh (Sakti, 2020) dengan judul *Penerapan Media Quizizz untuk Melatih Keterampilan Menyimak Bahasa*

Jerman Siswa Kelas X MAN 1 Malang. Hasil dari penelitian tersebut membuktikan bahwa media *Quizizz* dapat membangkitkan semangat peserta didik ketika pembelajaran bahasa Jerman berlangsung.

Berdasarkan pengalaman penulis ketika melaksanakan Kajian Praktik Lapangan (KPL) di SMAN 9 Malang pada Juli hingga September 2019, didapatkan informasi bahwa bahasa Jerman merupakan bahasa yang cukup sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari guru bahasa Jerman di sekolah tersebut yang mengatakan bahwa hanya 10% peserta didik yang memahami bahasa Jerman, karena sebagian besar dari mereka cenderung tidak memperhatikan penjelasan pendidik ketika pembelajaran berlangsung. Ketika media digital diterapkan di dalam kelas, peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk mempelajari bahasa Jerman dengan melewati kuis-kuis sederhana. Berangkat dari situasi tersebut, artikel ini bertujuan untuk memberikan alternatif media pembelajaran dalam melatih keterampilan membaca bahasa Jerman.

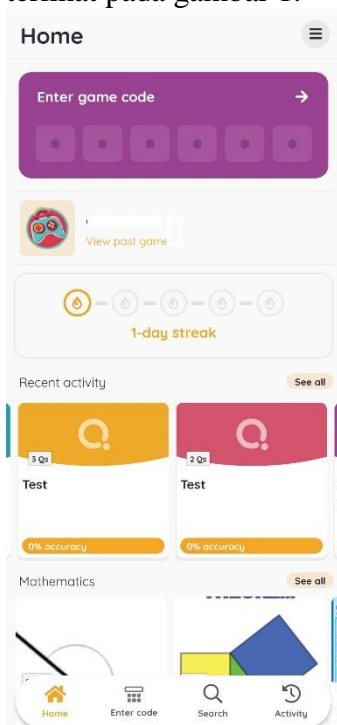
PEMBAHASAN

Pada media *Quizizz* soal disajikan dalam berbagai bentuk seperti *multiple choice* dimana peserta didik diharuskan menjawab soal dengan empat pilihan ganda atau lebih. Selain itu juga terdapat *checkbox*, peserta didik dapat menjawab soal seperti pada tipe *multiple choice* namun dalam bentuk yang berbeda yaitu dengan mengklik tanda centang (✓) pada jawaban yang benar. Bentuk soal lainnya adalah *fill-in-the-blank*, pada tipe ini peserta didik akan mengetik secara langsung jawaban yang dianggap benar pada kotak yang tersedia. Kemudian pada soal dengan bentuk *poll*, jawaban yang mendapat polling tertinggi merupakan jawaban yang paling banyak dipilih. Bentuk yang terakhir adalah *open ended*, pada tipe soal ini peserta didik dapat menjawab pertanyaan soal dengan bebas tanpa adanya pilihan jawaban. Menurut (Syaifulloh, 2020) *Quizizz* adalah aplikasi yang membantu pendidik untuk membuat kuis interaktif dengan peserta didik. Sejalan dengan pernyataan tersebut (Agustina dan Rusmana, 2019) menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan *web tool* yang digunakan untuk membuat kuis interaktif dengan membagikan kode kuis agar peserta didik dapat ikut serta dalam kuis tersebut. Selain itu, menurut (Purba, 2019) *Quizizz* adalah aplikasi berbasis pendidikan dengan berbasis digital dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Di samping memiliki fitur yang menarik, *Quizizz* juga memiliki tampilan yang menarik. Menurut (Citra dan Rosy, 2020) tampilan soal pada *Quizizz* disajikan dengan menarik melalui warna dan gambar.

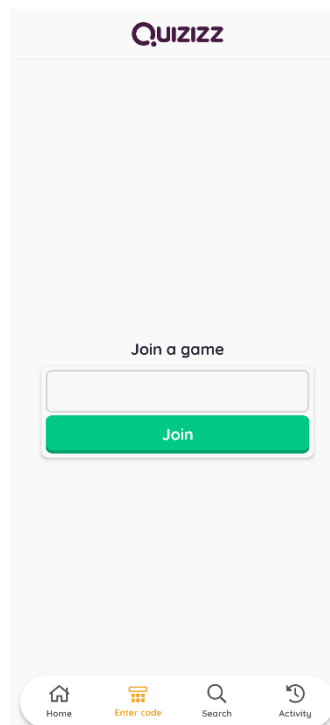
Pendidik dapat memilih setiap tipe soal yang telah disediakan oleh *Quizizz*. Di dalam pemilihan soal untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman penulis memproduksi soal berdasarkan sumber buku yang digunakan yaitu Studio D A1 (Funk Dkk, 2012) dengan menggunakan KD 3.4 dan 3.5. KD tersebut berfokus pada kemampuan peserta didik untuk menafsirkan teks khusus dan deksriptif. Tema yang penulis pilih adalah *Schulleben* (kehidupan di sekolah) untuk kelas X sekolah menengah atas. Penulis juga memberikan materi tambahan seperti penggunaan *W-Frage* dan penyebutan jam dalam bahasa Jerman untuk mendukung soal yang akan disajikan. Penulis menyediakan soal dengan tipe *multiple choice* 4 soal, *check box* 1 soal, *poll* 3 soal, *fill in the blank* 1 soal dan *open ended* 1 soal. Berikut merupakan langkah-langkah penggunaan *Quizizz* dan contoh soal yang

disajikan pada *Quizizz* untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik.

Pada tampilan utama *Quizizz*, peserta didik dapat memasukkan kode soal di kolom “*enter game code*” atau dengan mengklik “*enter code*” seperti yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan utama *Quizizz*



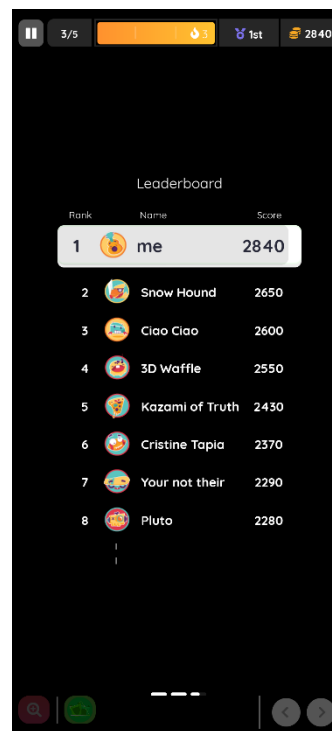
Gambar 2. Tampilan kolom untuk memasukkan kode permainan

Sumber: Aplikasi *Quizizz*

Pada bagian ini peserta didik harus memasukkan kode kuis untuk dapat memulai sebuah kuis. Setelah peserta didik memasukkan kode tersebut maka peserta didik akan diarahkan langsung pada soal kuis seperti yang terdapat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan soal dengan tipe *Checkbox*



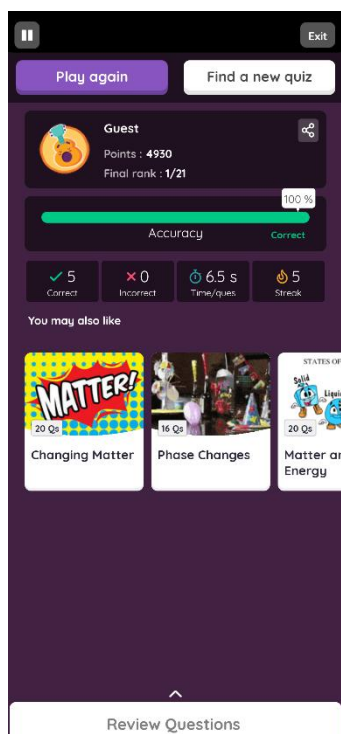
Gambar 4. Tampilan *Leaderboard*

Sumber: Aplikasi *Quizizz*

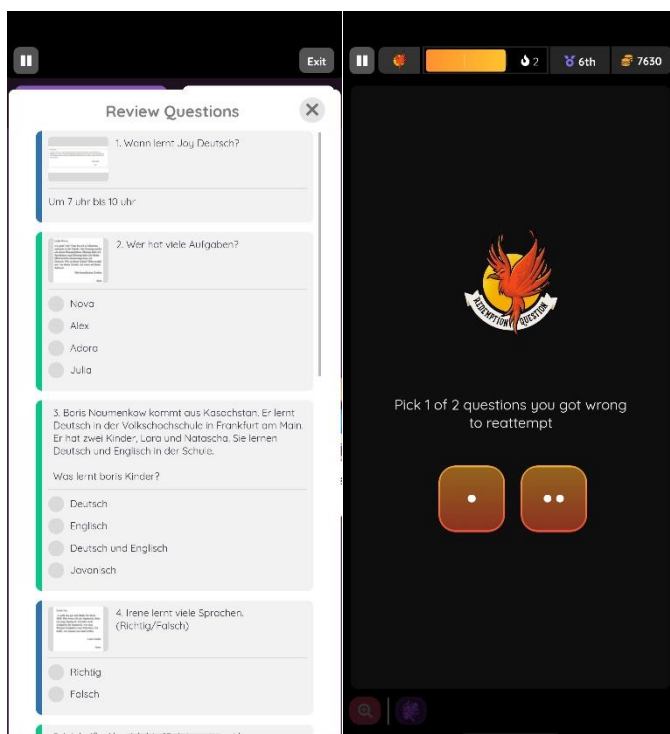
Peserta didik dapat mulai mengerjakan kuis yang ada dengan jawaban yang benar. Selain bentuk soal *Checkbox* seperti yang terdapat pada gambar 3, penulis juga menyajikan soal dalam bentuk *poll*, *multiple choice*, *fill in the blank* dan *open ended*.

Terdapat salah satu fitur yang menarik pada *Quizizz* yaitu *leaderboard*. Ketika peserta didik selesai mengerjakan setiap soal akan muncul tampilan peringkat sesuai dengan kecepatan dan ketepatan menjawab. Fitur ini dapat memberikan semangat lebih pada peserta didik dalam mengerjakan soal. Berikut merupakan tampilan peringkat yang akan muncul selesai mengerjakan soal seperti pada gambar 4.

Setelah peserta didik menyelesaikan semua soal, *Quizizz* akan menampilkan jumlah soal yang benar dan salah serta waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan soal seperti pada tampilan gambar 5 berikut:



Gambar 5. Tampilan Akhir Kuis



Gambar 6. Tampilan *Review Question* dan *Redemption Question*

Sumber: Aplikasi *Quizizz*

Di dalam aplikasi *Quizizz* juga terdapat fitur durasi pada setiap soalnya. Sehingga hal ini mendorong peserta didik untuk berpikir secara cepat. Durasi yang disajikan juga beragam mulai dari 5 detik hingga 15 menit, yang dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal. Berikut merupakan gambar durasi pada soal.

Selain fitur yang telah dijelaskan diatas, terdapat fitur lain yaitu *Review Question*. Pada fitur ini pendidik dan peserta didik dapat membahas kembali mengenai soal-soal yang telah selesai dikerjakan. Selain itu, terdapat fitur *Redemption Question* yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memilih salah satu soal dengan jawaban salah agar dapat diperbaiki. Pada fitur ini peserta didik hanya dapat memilih satu soal untuk diperbaiki. Gambar 6 merupakan tampilan dari *review Question* dan *redemption Question*.

Soal *Quizizz* yang telah penulis susun dapat diakses melalui link berikut: <https://quizizz.com/admin/quiz/5ee76a397537ff00208b0d6b> . Link tersebut dapat diakses tanpa harus mengunduh aplikasi *Quizizz* melalui *playstore/appstore*.

KESIMPULAN

Quizizz merupakan media digital yang dapat digunakan di dalam pembelajaran saat ini. Tampilan yang menarik serta fitur *Leaderboard* dan durasi yang terdapat di setiap soal akan memberikan suasana dan semangat dalam pembelajaran selain itu, fitur *review Question* juga dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam membahas soal-soal yang telah dikerjakan, dan fitur *redemption Question* dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki jawaban yang salah.

Dengan adanya artikel ini penulis berharap media *Quizizz* dapat diaplikasikan menjadi bahan untuk penerapan keterampilan membaca yang lebih lanjut.

SARAN

Hasil kajian dari artikel ini dapat diwujudkan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman untuk melatih kemampuan membaca. Media *Quizizz* juga dapat membantu pendidikan dalam memberikan suasana pembelajaran yang baru bagi peserta didik. Peneliti selanjutnya juga dapat memanfaatkan artikel ini untuk menjadi bahan pembahasan yang lebih lanjut.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, L. dan Rusmana, I. M. (2019). *Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz*, p. 4. tersedia di: <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/download/2249/1777>.
- Asyar, R. (2012) *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Depdiknas.
- Citra, C. A. dan Rosy, B. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>, 8, p. 263. tersedia di: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/download/8242/4081>.
- Edrová, K. (2015) *Die Sprechfertigkeit Sprechen im DaF-Unterricht*. Chech: Masaryk Universität.
- Funk, H. Dkk (2012) *Studio D AI*. Jakarta: Katalis.
- Hana, H. D. (2019) *Penerapan Media Pembelajaran Quizizz untuk Melatih Kemampuan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Goethe-Institut (2020) tentang *Untuk Apa Belajar Bahasa Jerman*. tersedia di: www.goethe.de/ins/id/m/spr/wdl.html. diakses 15 juni 2020
- Iskandarwasid dan Sunendar, D. (2008) *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya Offset.
- Iskandarwasid dan Sunendar, D. (2013) *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya Offset.
- Kridalaksana, H. (2011) *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurgiantoro, B. (2013) *Penilaian Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *Jurnal Misykat*, 03 No 01, p. 173. diakses 16 juni
- Purba, L. S. L. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*, *Dinamika Pendidikan*, p. 29. tersedia di: <https://core.ac.uk/download/pdf/236428707.pdf>.
- Sakti, A. P. (2020) "*Penerapan Media Quizizz untuk Melatih Keterampilan*

Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas X MAN 1 Malang". Universitas Negeri Malang.

Sobara, I. (2012). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. tersedia di: www.sobara.wordpress.com. diakses 30 mei 2020

Syaifulloh, Mohammad (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.*