

**Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Media Aplikasi Quizizz untuk Menambah Minat Belajar Bahasa Jerman pada Tema Familie**

**Putri Insani Simbolon, Stepani Veronika Sihombing, Mehran Ranieri, Ronald Febri Rumahorbo, Randy Pratama**

Universitas Negeri Medan

Simbolonputri62@gmail.com, stepanisihombing@gmail.com,

mehranranieri74@gmail.com, ronalrumahorbo@gmail.com

**ABSTRACT**

*The development of digital-based learning media on the Quizizz application to improve German language skills on a family theme includes the use of the Quizizz platform as a means to improve understanding and comprehension of German reading. This application aims to make learning German easier by providing family-themed interactive tests and exercises. The main aim of this development is to improve understanding and knowledge of the German language through a digital-based approach that allows students to learn independently and interactively.*

**Keywords:** learning development, Quizizz application, interest in learning, German language, Familie theme

**ABSTRAK**

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jerman bertema keluarga meliputi penggunaan platform Quizizz sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan pemahaman bacaan bahasa Jerman. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah belajar bahasa Jerman dengan menyediakan tes dan latihan interaktif bertema keluarga. Tujuan utama pengembangan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan bahasa Jerman melalui pendekatan berbasis digital yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan interaktif.

**Kata kunci:** pengembangan pembelajaran, aplikasi Quizizz, minat belajar, Bahasa Jerman, tema Familie

**PENDAHULUAN**

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jerman bertema keluarga meliputi penggunaan platform Quizizz sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan pemahaman bacaan bahasa Jerman. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah belajar bahasa Jerman dengan menyediakan tes dan latihan interaktif bertema keluarga. Tujuan utama pengembangan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan bahasa Jerman melalui pendekatan berbasis digital yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan interaktif. Pengembangan pembelajaran peningkatan minat menggunakan aplikasi Quizizz Pembelajaran

bahasa Jerman bertema 'Keluarga' mengacu pada proses perancangan dan penerapan strategi pembelajaran yang menggunakan teknologi Quizizz sebagai alatnya.

Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya topik yang berhubungan dengan keluarga (*Family Topics*). Proses pengembangan ini meliputi langkah-langkah seperti menilai kebutuhan, merancang konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan minat siswa, mengintegrasikan teknologi aplikasi Quizizz ke dalam pembelajaran, mengimplementasikannya di kelas, dan mengevaluasi hasilnya. Aplikasi Quizizz memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif yang menyenangkan dan mendidik, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, pengembangan ini juga mencakup pemantauan dan evaluasi dampak penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat siswa dalam mempelajari dan memahami bahasa Jerman khususnya dalam konteks keluarga.

Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran dengan aplikasi Quizizz bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif dan efektif kepada siswa ketika mempelajari bahasa Jerman.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Kuantitatif dalam penelitian ini Bahan ajar bahasa Jerman dikemas dalam bentuk aplikasi pada *smartphone* sehingga memudahkan mahasiswa melatih kemampuan kosa kata Bahasa Jerman. Sumber data pada penelitian ini adalah mahasiswa bahasa Jerman kelas B 2022 FBS Universitas Negeri Medan, pakar materi, dan pakar media. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara, dan kuesioner.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian Media**

Media berasal dari kata Latin dan sering disebut jamak atau media. Kata “media” sekarang secara harafiah berarti “perantara”. Dalam hal ini perantara yang dimaksud adalah perantara antara sumber informasi atau pesan (*Source*) dan penerima pesan atau informasi (*Recipient*). Oleh karena itu, dalam kehidupan sehari-hari kita sering menjumpai media seperti surat kabar, artikel *online*, film, dan televisi. Sejak media ada di dunia ini, mudah bagi seseorang untuk membantu seseorang dan mudah untuk menyelesaikan apa pun. Padahal, media tersebut dapat mengurangi kesalahpahaman antara pemberi informasi dan penerima informasi.

Selain itu media juga bisa kita gunakan untuk belajar. Semakin banyak seseorang belajar, semakin banyak ilmu dan wawasan yang diperolehnya. Selain itu, media yang lebih umum digunakan sebagai media komunikasi juga sering digunakan oleh para pekerja dan aktor politik yang ingin mencalonkan diri. Media yang sering muncul pada masa Partai Demokrasi Indonesia biasanya dikenal sebagai media

komunikasi politik. Oleh karena itu, tidak heran jika pada masa Partai Demokrat Indonesia banyak informasi yang hanya berisi topik dan fakta politik yang keluar dari berbagai media. Bila media digunakan secara optimal, informasi yang diberikan akan maksimal dan pendengar, penerima, atau pembaca informasi memperoleh informasi yang bermanfaat. Namun apabila media tersebut digunakan hanya untuk tujuan tertentu, maka keaslian informasi pada media tersebut tidak dapat dijamin dan kemungkinan terjadinya kesalahpahaman antara pemberi informasi dan penerima pesan tidak dapat dikesampingkan.

Faktanya, konflik bisa saja terjadi.

## **Pengertian Quizizz**

Quizizz adalah platform pembelajaran yang menawarkan berbagai alat untuk membuat pelajaran Anda menyenangkan, menarik, dan interaktif. Quizizz merupakan *web tool* untuk membuat kuis yang sangat cocok digunakan dalam pendidikan jarak jauh (pembelajaran *online*). Seiring berjalannya waktu, pesatnya perkembangan teknologi dan informasi seperti yang kita kenal saat ini telah melahirkan banyak media pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien. Quizizz adalah aplikasi *online* yang memfasilitasi kuis, ujian, dan pemecahan masalah. Quizizz sendiri memiliki dua prinsip utama: penentuan nasib sendiri dan gamifikasi. Pertanyaan Quizizz dipelajari sendiri dan dibuat sesuai kecepatan masing-masing siswa.

## **Pengertian Bahan Ajar**

Peran guru dalam kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan masih tergolong tinggi. Peran guru berkaitan dengan peran siswa dalam pembelajaran. Sebab pada saat belajar, siswa melakukan aktivitas belajar yang sangat berbeda-beda. Contoh: mendengarkan/memperhatikan penjelasan instruktur, menyaksikan instruktur mendemonstrasikan, mengerjakan latihan, membaca, menulis, menggambar, menjawab pertanyaan, me-review bahan cetakan, dan lain-lain. Hal ini menuntut peran pendidik lebih dari sekedar pemberi informasi atau pengajar. Materi pembelajaran adalah seperangkat materi atau isi pembelajaran yang disusun secara konsisten dan sistematis serta memberikan gambaran utuh tentang kompetensi yang diperoleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Materi tersebut memungkinkan peserta didik mempelajari kompetensi secara konsisten dan sistematis sehingga menghasilkan penguasaan seluruh kompetensi secara utuh/terpadu. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk mempunyai kemampuan mengembangkan materi pembelajaran yang baik sesuai dengan kebutuhan dan kebutuhannya. Dengan demikian, materi pembelajaran dapat diajarkan dengan baik dan siswa juga dapat melakukan aktivitas belajar dengan sangat baik.

Menurut Biggs dan Tefler (Dakir et al, 2000; 31), motivasi belajar beberapa siswa ditingkatkan melalui peristiwa belajar. Misalnya, motivasi instrumental siswa, motivasi sosial, dan motivasi berprestasi yang rendah dapat mengondisikan siswa untuk mengambil peran belajar yang lebih tinggi. Peristiwa pembelajaran yang mempengaruhi proses pembelajaran ditentukan oleh guru. Beberapa kondisi

eksternal yang mempengaruhi siswa. Yang terpenting, guru dapat menyiapkan/merancang bahan ajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

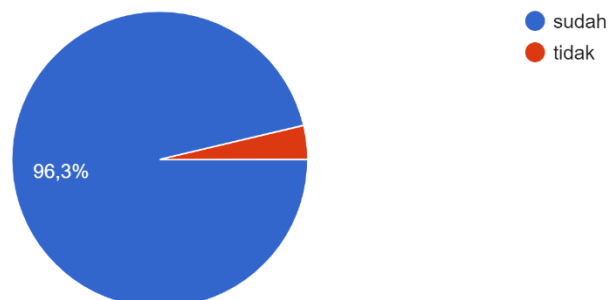
Menurut Sungkono dkk., (2003: 1), materi pembelajaran adalah seperangkat materi pendidikan yang memuat materi atau isi pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran meliputi materi, pesan, atau muatan teknis, seperti gagasan, fakta, konsep, prinsip, kaidah, teori, dan lain-lain yang tercakup dalam mata pelajaran pelatihan menurut suatu disiplin ilmu, dan informasi lain dalam bidang pembelajaran. Berdasarkan keterbatasan tersebut maka dapat diketahui bahwa pengertian bahan pembelajaran adalah mengenai “desain” bahan pendidikan atau isi pelatihan, yang diwujudkan dalam bentuk benda atau bahan yang dapat digunakan untuk belajar siswa dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran hadir dalam bentuk benda dan isi pembelajaran. Muatan pendidikan meliputi pengetahuan, perilaku, nilai, sikap, dan metode pembelajaran. Misalnya, “hak asasi manusia” merupakan salah satu materi pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan dan kemajuan akademi kepolisian. Fungsi penyiapan bahan ajar adalah sebagai berikut:

- Berfungsi sebagai pedoman bagi siswa untuk membimbing mereka melalui seluruh kegiatan proses pembelajaran dan isi kompetensi yang akan dipelajari/diperoleh.
- Pedoman bagi guru untuk memandu seluruh kegiatan dalam proses pembelajaran dan isi kompetensi yang bertujuan untuk mengajar/melatih siswa.
- Alat untuk menilai kinerja/penguasaan hasil pembelajaran Materi pembelajaran tersedia.

Contoh kelompok materi pembelajaran ini antara lain pembelajaran dengan materi berbeda, pembelajaran dengan transparansi, pembelajaran dengan buku teks, peta, bola dunia, model kerangka manusia, dan lain-lain. Dengan menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai. Pengembangan materi pembelajaran merupakan kegiatan “mentransformasikan materi pembelajaran menjadi materi yang dapat segera diterapkan/digunakan dalam proses pembelajaran”.

Apakah anda sudah pernah menggunakan aplikasi Quiziz?

27 jawaban

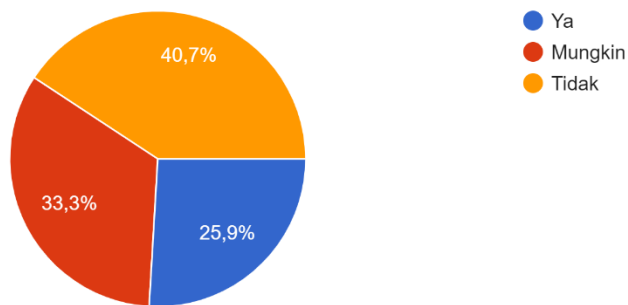


### Gambar 1. Pie Chart Jawaban Responden

Berdasarkan diagram di atas, 96,3 % responden mengetahui Tentang aplikasi Quiziz. Dari data yang terhimpun, tampak bahwa mahasiswa Pendidikan bahasa jerman kelas B 2022 sudah banyak mengetahui tentang aplikasi Quizizz. Tetapi juga ada sebagai mahasiswa Pendidikan Bahasa jerman tidak mengetahui

Apakah ada kesulitan belajar tema Die Familie dalam bahasa jerman?

27 jawaban



### Gambar 2. Pie Chart Kesulitan Belajar Bahasa Jerman

Berdasarkan diagram di atas, 40,7% mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman kelas B2022 merasa sulit belajar dalam tema Familie. Dan ada 33,3% mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman kelas B 2022 juga merasa mungkin masih mampu belajar pada tema Familie. Dan 25,9% mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman sudah mampu menguasai tema Famile pada proses pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dapat membantu instruktur dalam pembelajaran selama pembelajaran sehingga siswa tidak bosan pada awal pembelajaran. Dengan mempelajari cara menggunakan aplikasi, siswa juga dapat meningkatkan keterampilannya dan memahami topik yang belum mereka pahami.

Jadi intinya sebaiknya ikuti perkembangan pembelajaran saat ini dengan menggunakan *handphone*, laptop, dan aplikasi Quizizz yang akan membantu Anda menambah pengetahuan.

Agar otak Kizuta juga bisa berkembang dan memajukan negara. Pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membantu siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Menurut Arif Sudirman, belajar adalah suatu usaha yang disengaja untuk memanipulasi sumber belajar sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar dalam diri siswa. Proses pembelajaran biasanya melibatkan dua pihak yaitu siswa yang menjadi subjek belajar dan guru yang menjadi subjek pengajaran. Serangkaian tindakan pendidik dan siswa didasarkan pada hubungan timbal balik dan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sudah selesai. Dalam proses pembelajaran ini terjadi komunikasi dua arah pada saat mempelajari materi. Pertama pengajaran oleh pendidik, kedua pembelajaran oleh peserta didik, dan kedua

pembelajaran oleh peserta didik. Selain faktor guru dan siswa, faktor lain juga berperan dalam merancang pembelajaran yang berkualitas: penggunaan model, media, dan materi.

Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari pengenalan media dan materi, dan penggunaan materi merupakan salah satu upaya untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang bermakna dan bermakna. Peran bahan ajar dalam pembelajaran adalah menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar. Dengan menggunakan materi yang sesuai dengan tujuan, Anda dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Bahan ajar adalah seperangkat materi atau isi yang disusun secara sistematis dan mewakili keseluruhan kompetensi yang dipelajari peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran. Bahan ajar memungkinkan siswa mempelajari kompetensi secara konsisten dan sistematis, sehingga seluruh kompetensi dapat dikuasai secara kumulatif dan integratif, serta guru dapat memahami isi pembelajaran yang akan dipelajari.

Materi yang dikembangkan dengan partisipasi siswa dalam menemukan konsep-konsep dalam materi yang tersimpan dalam ingatan dalam jangka waktu yang lebih lama (*long-term memory*). Peserta dapat mengeksplorasi keterampilan dan kreativitas penciptaan desain, mengeksplorasi keterampilan dan kreativitas penciptaan desain, serta menemukan konsep materi.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses pendidikan, seperti cerita, buku cetak, media audiovisual, gambar, dan media interaktif. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode pembelajaran dan kebutuhan siswa. Media ini bertindak sebagai perantara pesan-pesan guru, menyampaikan informasi secara efektif, dan memfasilitasi dialog antara pengajar dan siswa. Quiziz merupakan media pembelajaran berbasis web yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap kosa kata dan hasil belajar bahasa Jerman melalui permainan interaktif yang dapat diakses dari *smartphone* dan laptop. Penggunaan media untuk pembelajaran bermanfaat bagi instruktur dan siswa. Karena anak jaman sekarang terlalu malas belajar dari buku, dan terlalu malas belajar dari aplikasi yang bisa dipelajari dimana saja. Anda harus mengikuti perkembangan zaman di era teknologi. Untuk menggunakan Quiziz, Anda memerlukan koneksi internet yang stabil dan kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak. Hal ini memungkinkan instruktur untuk mengembangkan kreativitasnya dengan pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kualitas media pembelajaran kuis dengan menggunakan metode kuantitatif berdasarkan pengukuran objektif dan analisis matematis dari data yang diperoleh untuk menguji hipotesis.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amiroh, & Afifah, L. (2021). Quizizz sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 6(2).
- Bintoen, W., & Rijal, S. (2022). Membaca memahami bahasa Jerman melalui media Quizizz. *Phonologie*, 3.
- Kurniati, W. A. (2010). Peningkatan kemampuan pembelajaran bahasa Jerman dengan pendekatan pembelajaran kontekstual pada siswa SMA Negeri 8 Makassar. *Lingua Didaktika*, 4.
- Oviana, W., Nurdin, S., & Cibro, N. A. Pengembangan bahan ajar berbasis model pembelajaran Discovery Learning di SD/MI. *Ar-Raniry*, 5. Diakses 2023.
- Prabawati, C. V. Pengaruh minat belajar bahasa Jerman dan penguasaan kosakata terhadap keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Yogyakarta.
- Sakti, A. P., & Afifah, L. (2020). Penerapan media Quizizz untuk melatih keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa kelas X MAN 1 Malang. *Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesia*, 4, 48–54.