

PENERAPAN APLIKASI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN *WECHSELPRÄPOSITION*

Nurul Iffah Agam Zuhdi, Pepen Permana, dan Irma Permatawati

Departemen Pendidikan Bahasa Jerman

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia

nuruliffah99@upi.edu, pepen@upi.edu, irma.permatawati@upi.edu

ABSTRAK

Perbedaan karakteristik tata bahasa antara bahasa Indonesia dan bahasa Jerman menjadi salah satu faktor penyebab siswa kesulitan mempelajari *Grammatik*. Salah satu contohnya adalah dalam penggunaan preposisi. Dalam bahasa Jerman preposisi diikuti oleh beberapa kasus, yaitu *Präposition mit Akkusativ*, *Präposition mit Dativ*, *Präposition mit Genitiv* dan *Wechselpräposition*, sedangkan dalam bahasa Indonesia berbeda. Untuk mengatasi masalah tersebut, dilakukan penelitian mengenai penerapan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran *Wechselpräposition*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) penguasaan *Wechselpräpositionen* siswa sebelum penerapan aplikasi *Wordwall*; 2) penguasaan *Wechselpräpositionen* siswa sesudah penerapan aplikasi *Wordwall*; 3) penguasaan *Wechselpräpositionen* siswa sebelum dan sesudah penerapan aplikasi *Wordwall*; dan 4) efektivitas aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran *Wechselpräpositionen*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang termasuk ke dalam jenis eksperimen semu. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMA Negeri 3 Palu yang mempelajari bahasa Jerman dan sampel dari penelitian ini adalah kelas XII IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII IPS 3 sebagai kelas kontrol. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes berupa soal isian dan kuesioner dalam bentuk skala *likert*. Tes dilaksanakan sebanyak 2 kali, yaitu tes awal dan tes akhir dengan soal sebanyak 30 butir dan kuesioner dengan 15 pernyataan. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa: 1) penguasaan *Wechselpräposition* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum penerapan aplikasi *Wordwall* dapat dikategorikan “gagal”; 2) penguasaan *Wechselpräpositionen* siswa pada kelas eksperimen sesudah penerapan aplikasi *Wordwall* termasuk ke dalam kategori “baik”, sedangkan pada kelas kontrol termasuk pada kategori “cukup”; 3) terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan *Wechselpräpositionen* siswa sebelum dan sesudah penerapan aplikasi *Wordwall*. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 37,50 dan 68,34; dan 4) aplikasi *Wordwall* efektif diterapkan dalam pembelajaran *Wechselpräposition*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji- t yang menunjukkan bahwa nilai $\text{Sig.} = 0,002 < 0,05$. Dengan kata lain, terdapat perbedaan penguasaan *Wechselpräposition* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, hasil pengolahan data ini didukung dengan hasil kuesioner yang berisi tanggapan positif siswa terhadap penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran *Wechselpräposition*. Maka dari itu, aplikasi *Wordwall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran *Wechselpräposition*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Wordwall*, *Wechselpräposition*

ABSTRACT

The difference in grammatical characteristics between bahasa Indonesia and German is one of the factors that cause students to have difficulty in learning Grammar. One example is in the use of prepositions. In German, prepositions are followed by several cases, namely Präposition mit Akkusativ, Präposition mit Dativ, Präposition mit Genitiv and Wechselpräposition, while in bahasa Indonesia it is different. To overcome this problem, a study in the using of the Wordwall application in Wechselpräposition learning was conducted. The aims of this study were to determine: 1) students' mastery in Wechselpräpositionen before using the Wordwall application, 2) students' mastery in Wechselpräpositionen after using the Wordwall application, 3) the differences in students' mastery in Wechselpräpositionen before and after using the Wordwall application, and 4) the Effectiveness of the Wordwall application in Wechselpräpositionen learning. The design used in this study is a Nonequivalent Control Group Design, which is part of the quasi experimental. The population of this research were all students of class XII SMA Negeri 3 Palu who studied German and the samples of this research were class XII IPS 2 as the experimental class and class XII IPS 3 as the control class. The techniques for collecting data in this study were a test questions and questionnaires in the form of a Likert scale. The Test was carried out 2 times, namely as pretest and posttest. The test consists of 30 questions and the questionnaire of 15 statements. Based on the result of the data analysis, it can be seen that: 1) students' mastery in Wechselpräpositionen in the experimental class and control class before using the Wordwall application can be categorized as "failed", 2) students' mastery in Wechselpräpositionen in the experimental class after using the Wordwall application is included in the "good" category, while control class is in the "enough" category, 3) there is a significant difference in students' mastery in Wechselpräpositionen before and after using the Wordwall application. This can be seen from the average pretest and posttest scores of the experimental class of 37.50 and 68.34, and 4) the Wordwall application is effectively applied in Wechselpräposition learning. This is evidenced by the result of the t-test that shows the value of $\text{Sig.} = 0.002 < 0.005$. In other words, there is a significant difference in dmastery between the experimental class and the control class. In addition, the result of the data processing are supported by the results of the questionnaire containing positive student responses to the use of the Wordwall application in Wechselpräposition learning. Therefore, the Wordwall application can be used as an alternative learning media in Wechselpräposition learning.

Keywords: Learning media, Wordwall application, Wechselpräposition

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 mengakibatkan perubahan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Selama pandemi, pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh. Guru berinteraksi dengan siswa melalui *video conference* atau melalui media sosial seperti *whatsapp*. Terjadinya perubahan bentuk kegiatan pembelajaran mengakibatkan munculnya kendala dan masalah dalam proses pembelajaran, mulai dari kendala terkait jaringan internet, kehadiran siswa, hingga hasil belajar siswa yang menurun.

Pengamatan yang dilakukan selama melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) menunjukkan bahwa turunnya hasil belajar siswa di antaranya terjadi karena kurangnya minat dan motivasi belajar siswa. Siswa kesulitan dalam memahami materi *Grammatik* atau tata bahasa yang dianggap sulit. Selain itu, siswa juga jarang mengulang kembali materi yang telah dipelajari sehingga hasil belajar siswa mengalami penurunan yang signifikan selama pembelajaran jarak jauh.

Dalam bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak (*Hörverstehen*), berbicara (*Sprechfertigkeiten*), membaca (*Leseverstehen*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeiten*). Agar dapat menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut, diperlukan penguasaan tata bahasa (*Grammatik*) yang baik. Hal ini dikarenakan penguasaan tata bahasa merupakan dasar untuk menguasai keterampilan berbahasa. Namun, adanya perbedaan karakteristik tata bahasa antara bahasa Indonesia dan bahasa Jerman mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi *Grammatik*.

Salah satu contoh perbedaan karakteristik tata bahasa antara bahasa Indonesia dan bahasa Jerman ialah mengenai preposisi. Preposisi atau kata depan dalam bahasa Indonesia memiliki banyak jenis yang dibedakan ke dalam preposisi kata dasar, kata berafiks dan preposisi gabungan, sedangkan dalam bahasa Jerman, preposisi dibedakan berdasarkan kasusnya, yaitu *Präposition mit Akkusativ*, *Präposition mit Dativ*, *Präposition mit Genitiv* dan *Wechselpräposition*.

Media pembelajaran tidak selalu berupa gambar atau video. Media pembelajaran juga dapat berupa permainan interaktif dan edukatif. Di era perkembangan teknologi dewasa ini muncul banyak permainan interaktif dan edukatif yang berbentuk *website* atau aplikasi, salah satunya adalah aplikasi *Wordwall*.

Wordwall merupakan aplikasi permainan interaktif dengan permainan yang dapat dibuat dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pengguna dapat membuat permainan dari beragam jenis *template* yang tersedia, seperti *true or false*, *group sort*, *game show quiz*, *Match up*, *Word search* dan lainnya. *Wordwall* juga memiliki fitur *printable* sehingga siswa yang belajar dengan menggunakan *Wordwall* dapat mengulang kembali materi pelajaran yang telah dipelajari tanpa menggunakan jaringan internet. Penerapan aplikasi ini diasumsikan dapat membantu siswa dalam mempelajari bahasa Jerman dikarenakan fiturnya yang beragam. Pada penelitian ini aplikasi *Wordwall* akan diterapkan pada pembelajaran bahasa Jerman, yaitu materi *Wechselpräpositionen*.

KAJIAN PUSTAKA

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara

atau pengantar. Anitah (dalam Setiawan, Putria dan Suryani, 2018, hlm. 2) menyatakan bahwa “media secara umum merupakan perantara penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima pesan” selaras dengan pendapat tersebut, Roigk (2010, hlm. 6) berpendapat “*Mit Medien werden im allgemeinen alle Verfahren und Mittel benannt, die zur Informationsverbreitung genutzt werden.*” Kutipan ini kurang lebih berarti ‘media merupakan segala tindakan dan alat yang digunakan untuk menyebarkan informasi’. Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut, media secara umum dapat diartikan sebagai segala hal yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan dari sumber pesan ke penerima pesan.

Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Arsyad (2017, hlm. 4) mengemukakan “Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.”, sejalan dengan pendapat tersebut Petko (dalam Petko, Kiel, Herzh, Maier & Sandfuchs, 2019, hlm. 1) menjelaskan bahwa “*Im didaktischen Kontext lassen sich Medien als Werkzeuge der Speicherung, Übermittlung und Verarbeitung von lern- und unterrichtsrelevanten Informationen verstehen, die individuelle Denk- und soziale Kommunikationsprozesse unterstützen können*”. Kutipan ini kurang lebih berarti ‘dalam konteks pembelajaran, media dapat dipahami sebagai alat untuk menyimpan, menyampaikan dan mengolah informasi yang relevan dengan pengajaran dan pembelajaran yang dapat mendukung proses berpikir dan komunikasi sosial individu.’

Perkembangan media pembelajaran tidak terlepas dari

perkembangan zaman dan teknologi. Perkembangan dalam media pembelajaran memunculkan keberagaman jenis dan bentuk media pembelajaran. Rusman (2018, hlm.145) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam lima jenis, yaitu:

1. Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera pengelihatian yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
2. Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contohnya seperti program kaset suara dan program radio.
3. Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut dengan media pandang-dengar. Contoh dari media ini adalah program video/televise pendidikan, video/televise instruksional dan program slide suara (*sound slide*).
4. Kelompok Media Penyaji yang menurut Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan ke dalam tujuh jenis, yaitu: (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televise dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

5. Media Objek dan Media Interaktif Berbasis Komputer: Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.

Levie & Lentz (dalam Setiawan dkk., 2018, hlm. 13) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran terutama media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi, yang berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, berfungsi mengguagah emosi dan sikap siswa melalui gambar atau lambang visual.
3. Fungsi kognitif, berfungsi memperlancara penvcapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar atau lambang visual.
4. Fungsi kompensatoris, berfungsi membantu siswa yan lemah dalam membaca atau memahami teks dengan cara memberikan konteks

sehingga lebih mudah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks.

Dalam pembelajaran bahasa asing terutama bahasa Jerman, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mendorong pencapaian kompetensi siswa agar dapat mencapai keterampilan bahasa yang ditetapkan. Selain itu, media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Jerman juga berfungsi untuk memotivasi siswa dalam belajar dan memberikan rangsangan belajar baru. Erdmenger (1997, hlm. 5) menyatakan fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa asing sebagai berikut:

Motivation, Motivierung zur Teilnahme und Mitarbeit im Unterricht und zum Lernen, Wissensvermittlung, Vermittlung von Informationen, also Sachwissen oder Verfahrenkenntnissen, Anleitung zur Arbeit, z.B beim Üben und Lösen von Aufgaben, Anreiz zum Sprechen, zum Besprechen von Sachverhalten, Meinungen und Gefühlen, Kontrolle, Feststellung von Ergebnissen des Unterricht

Pernyataan di atas dapat diartikan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi 1) untuk memotivasi siswa dalam berpartisipasi dan bekerjasama di kelas dan memotivasi untuk belajar, 2) untuk mentransfer ilmu dan informasi baik berupa pengetahuan khusus maupun pengetahuan empiris, 3) sebagai pedoman untuk bekerja, misalnya saat berlatih dan mengerjakan tugas, 4) sebagai perangsang untuk berbicara, mendiskusikan masalah, pendapat dan perasaan, 5) sebagai kontrol, penentuan dari hasil belajar.

Wordwall merupakan aplikasi permainan interaktif yang diluncurkan pada tahun 2016. Pembuatan aplikasi ini terinspirasi dari media *Wordwall* yang kemudian dikembangkan menjadi

aplikasi berbasis web, sehingga mudah digunakan dan dapat diakses oleh semua orang. Melalui aplikasi ini pengguna dapat membuat permainan interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan 18 jenis *template* permainan yang dapat digunakan dan diakses secara gratis, seperti *true or false*, *group sort*, *game show quiz*, *Match up*, *Word search* dan lain sebagainya. Pengguna dapat berganti dari satu *template* permainan ke permainan lain dengan mudah. Selain itu, permainan yang telah didesain oleh pengguna dapat dibagikan secara mudah dengan cara menyalin tautan yang telah tersedia. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dapat memudahkan kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut yaitu, aplikasi ini dapat diakses melalui *website* ataupun dapat diunduh di *Google Play* untuk pengguna *Android* dan *Apple store* untuk pengguna *Iphone*. Permainan yang telah dibuat juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas, sehingga siswa yang ingin mengulang materi pembelajaran tidak memerlukan jaringan internet dan hasil dari permainan dapat dipindahkan ke *Microsoft Excel*, fitur ini mempermudah guru menganalisis kemampuan belajar siswa.

Wechselpräposition merupakan preposisi atau kata depan yang diikuti oleh dua kasus, yaitu kasus *Akkusativ* dan *Dativ*. Preposisi ini termasuk ke dalam *lokale Präposition* atau preposisi yang berguna untuk menunjukkan posisi, letak atau lokasi suatu benda maupun orang. Kasus yang mengikuti sebuah *Wechselpräposition* dapat ditentukan dengan pertanyaan *Wo?* ‘di mana?’ atau *Wohin?* ‘ke mana?’. Terkait hal ini, Hauschild (2014, hlm. 150) menyatakan bahwa:

Man benutzt Wechselpräpositionen mit dem Akkusativ bei Verben der Bewegung, oder für eine Bewegung zu einem Ziel hin. Man fragt:

wohin..? und man benutzt den Dativ, um einen Zustand oder eine Situation zu beschreiben.

Kutipan di atas dapat diartikan bahwa ‘seseorang menggunakan *Wechselpräposition* dengan kasus *Akkusativ* jika menggunakan verba yang menunjukkan pergerakan atau untuk menunjukkan pergerakan menuju suatu tujuan. Seseorang bertanya: ke mana..? dan *Dativ* digunakan untuk menunjukkan atau menggambarkan keadaan atau situasi.’ Untuk lebih jelasnya, perbedaan penggunaan kasus *Wechselpräposition* dapat dilihat dari subjeknya. Jika verba menunjukkan adanya perpindahan tempat, maka kasus yang digunakan adalah *Akkusativ*, sebaliknya jika verba tidak menunjukkan adanya perpindahan tempat, maka kasus yang digunakan adalah *Dativ*. Contoh Hauschild (2014, hlm. 150):

Ich habe das Buch auf den Tisch gelegt. (Akkusativ)

‘Saya telah meletakkan buku ke atas meja.’

Das Buch liegt auf dem Tisch. (Dativ)

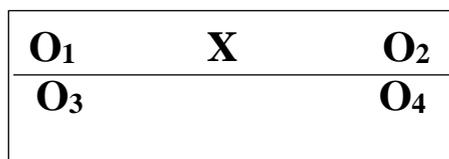
‘Buku itu terletak di atas meja.’

Preposisi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah *Wechselpräposition*. Dalam penelitian ini siswa diminta menggunakan *Wechselpräposition* untuk mendeskripsikan *wo und wohin* ‘ke mana dan di mana’ saat mereka berlibur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini termasuk ke dalam desain penelitian eksperimen kuasi atau eksperimen semu. Penelitian dengan menggunakan desain ini melibatkan dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, desain ini

memiliki kesamaan dengan *Pretest-Posttest Control Group Design* dalam eksperimen murni, yang membedakan keduanya adalah cara menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam *Nonequivalent Control Group Design* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Langkah-langkah *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 *Nonequivalent Control Group Design*

(Sugiyono, 2019, hlm. 138)

Keterangan:

O₁ dan O₃ : *Pretest*

X :Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen

O₂ dan O₄ : *Posttest*

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa dalam desain ini terdapat dua kelompok yang telah dipilih sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kemudian dua kelompok tersebut diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal kelompok. Dalam penelitian ini *pretest* tersebut digunakan untuk menguji penguasaan siswa terhadap materi *Wechselpräposition*. Setelah diberi *pretest*, kelompok eksperimen kemudian diberi *treatment*, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan berupa penerapan aplikasi *Wordwall*.

Sebagai langkah terakhir, kedua kelompok mengerjakan *posttest* sebagai alat untuk mengukur kemampuan kelompok eksperimen setelah perlakuan dan kemampuan kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 3 Palu yang berada di Jalan Dewi Sartika No.104, Birobuli selatan, Kota Palu, Sulawesi Tengah. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII yang mempelajari bahasa Jerman di SMAN 3 Palu, yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 176 orang dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas, yaitu kelas XII IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII IPS 3 sebagai kelas kontrol. Jumlah siswa masing-masing kelas sebanyak 25 orang.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan sebanyak tiga jenis, yaitu:

1. Soal

Soal yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 soal dengan bentuk soal isian yang dibagi ke dalam 3 bagian. Sebelum soal diberikan kepada sampel sebagai instrumen penelitian, soal telah diuji validitas dan reliabilitas. Tes diberikan dengan menggunakan bantuan *Google Form*. Skala yang digunakan dalam penilaian soal adalah skala 1-100. Hasil dari perhitungan soal ini dapat dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 1 Tabel Kriteria Penilaian
 (Arikunto, 2018, hlm.281)

Nilai	Keterangan
80-100	Baik Sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
30-39	Gagal

2. Kuesioner

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kuesioner dengan pertanyaan tertutup yang memberikan alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan. Hal ini membantu responden untuk menjawab lebih cepat serta memudahkan peneliti dalam mengolah dan menganalisis data yang telah terkumpul dan kuesioner yang digunakan menggunakan skala likert yang

berguna untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap variabel penelitian. Kuesioner dalam penelitian ini terdiri atas 15 pernyataan. Kuesioner diberikan secara daring dengan menggunakan *Google Form*. Dalam kuesioner ini telah disediakan empat alternatif jawaban pada setiap pernyataan. Keempat alternatif jawaban tersebut dapat digambarkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1 Skor Kuesioner Skala Likert
 (Riduwan dan Sunarto, 2017, hlm. 22)

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini sebagai acuan untuk pelaksanaan proses pembelajaran. Tema RPP disesuaikan dengan silabus yaitu *der*

Urlaub. Ada 3 RPP yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu RPP untuk *treatment* 1, RPP untuk *treatment* 2 dan RPP untuk *treatment* 3. Pengajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan *Google Meet*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini dipaparkan data hasil penelitian berupa *pretest* (X) dan *posttest* (Y) tentang kemampuan siswa dalam pembelajaran *Wechselpräposition*.

1. Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran *Wechselpräposition* Sebelum Perlakuan

Hasil *pretest* yang diperoleh oleh kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi

sebesar 55,5 dan nilai terendah sebesar 28,5 dari total skor maksimal 100 dengan nilai rata-rata sebesar 37,50. Adapun hasil *pretest* di kelas kontrol menunjukkan hasil yang sama dengan kelas eksperimen, yaitu nilai tertinggi sebesar 55,5 dan nilai terendah 28,5 dengan nilai rata-rata sebesar 39,42. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menurut Arikunto (2018, hlm. 281), kemampuan awal siswa di kedua kelas terhadap penguasaan *Wechselpräposition* termasuk ke dalam kategori gagal.

2. Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran *Wechselpräposition* Setelah Perlakuan

Hasil *posttest* di kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi sebesar 82,5 dan nilai terendah sebesar 49,5 dengan nilai rata-rata sebesar 68,34. Nilai rata-rata ini termasuk dalam kategori baik (Arikunto, 2018, hlm. 281), Adapun hasil *posttest* di kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi sebesar 73,5 dan nilai terendah sebesar 40,5 dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 60,18. Berdasarkan kriteria penilaian menurut Arikunto (2018, hlm. 281), nilai rata-rata kelas kontrol termasuk dalam kategori cukup.

3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa sebelum dan sesudah Perlakuan

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan terlebih dahulu uji signifikansi data dengan menggunakan uji t. Sebelum uji tersebut dilakukan data yang diperoleh telah dipastikan berdistribusi normal dan bersifat homogen.

a) Uji *Paired Sample t-Test*

Dasar pengambilan keputusan dari uji *Paired Sample t-Test* ini, yaitu jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0

diterima dan H_a ditolak. Hipotesis yang dapat dirumuskan dalam uji *Paired Sample t-Test* adalah sebagai berikut:

H_0 = tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest*

H_a = ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

(1) *Paired Sample t-Test* data *pretest* dan *posttest* Kelas Eksperimen

Nilai rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen adalah sebesar 37,50 dan *posttest* sebesar 68,34. *Output* hasil perhitungan *Paired Sample t-Test* dengan taraf keberhasilan 95% menunjukkan hasil nilai Sig. = 0.000, yang berarti nilai Sig. = 0.000 $< \alpha = 0.05$ sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran *Wechselpräposition*.

(2) *Paired Sample t-Test* data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Nilai rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol adalah sebesar 39,42 dan *posttest* sebesar 60,18. *Output* hasil perhitungan *Paired Sample t-Test* dengan taraf keberhasilan 95% menunjukkan hasil nilai Sig. = 0.000, yang berarti nilai Sig. = 0.000 $< \alpha = 0.05$ sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

b) Uji t Independen

Dasar pengambilan keputusan dari uji *Independent Sample t-Test*, yaitu jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hipotesis yang dapat dirumuskan dalam uji *Paired Sample t-Test* adalah sebagai berikut:

H_0 = tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan *Wechselpräposition* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_i = ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan *Wechselpräposition* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_i : \mu_1 \neq \mu_2$$

Berikut ini merupakan hasil perhitungan uji *Independent Sample t-Test* dengan menggunakan SPSS.

(1) Uji *Independent Sample t-Test* Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,339 yang berarti lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan *Wechselpräposition* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

(2) Uji *Independent Sample t-Test* Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan *Wechselpräposition* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan dapat diketahui bahwa hasil perhitungan data *Pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil yang sama. Hasil *Pretest* kedua kelas tergolong ke dalam kategori gagal

dan berdasarkan tabel uji *Independent Sample t-Test*, dengan taraf 95%, menghasilkan nilai Sig. = 0,002 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penguasaan *Wechselpräposition*. Hasil pengolahan data ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* efektif dalam pembelajaran *Wechselpräposition*.

Penggunaan aplikasi *Wordwall* juga mendapat respon yang positif dari siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengolahan kuesioner yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa menjawab setuju terhadap 15 pernyataan positif yang diberikan dan hasil tersebut tergolong dalam kategori kuat menurut Riduwan dan Sunarto (2017, hlm. 23)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian mengenai penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran *Wechselpräposition*, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penguasaan *Wechselpräposition* tergolong pada kategori gagal. Dapat dilihat dari rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen, sebesar 37,50 dengan nilai tertinggi 55,5 dan nilai terendah 28,5 dari total maksimal skor 100. Begitu pula dengan kelas kontrol, rata-rata hasil *pretest* sebesar 39,42 dengan nilai tertinggi 55,5 dan nilai terendah 28,5.

2. Penguasaan materi *Wechselpräposition* siswa kelas eksperimen setelah penggunaan aplikasi *Wordwall* meningkat dari kategori tidak baik menjadi baik. Berdasarkan hasil *posttest* siswa, nilai tertinggi sebesar 82,5 dan nilai terendah sebesar 49,5 dengan rata-rata 68,34. Sedangkan untuk kelas kontrol juga mengalami peningkatan dari kategori tidak baik menjadi cukup. Nilai rata-rata hasil *posttest* siswa kelas kontrol

adalah sebesar 60,18 dengan nilai tertinggi 73,5 dan nilai terendah 40,5.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uji t independen hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,002 jumlah nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yang berarti nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dan terdapat perbedaan penguasaan materi *Wechselpräposition* antara siswa kelas eksperimen dan diswa kelas kontrol.

4. Hasil dari pengolahan data menunjukkan bahwa aplikasi *Wordwall* efektif digunakan pada pembelajaran *Wechselpräposition*. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan aplikasi ini mendapat respon yang positif dari siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil kuesioner siswa yang responnya tergolong ke dalam kategori kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Kedua). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Erdmenger, M. (1997). *Medien im Fremdsprachenunterricht: Hardware, Software und Methodik. Seminar für Engl. und Franz. Sprache und deren Didaktik an der Techn. Univ. Braunschweig*.
- Hauschild, A. (2014). *PONS Praxis-Grammatik Deutsch als Fremdsprache*. Pons.
- Petko, D., Kiel, E., Herzig, B., Maier, U., & Sandfuchs, U. (2019). Medien im Unterricht. *Handbuch Unterrichten in allgemeinbildenden Schulen*, 249-256.
- Riduwan & Sunarto, H. (2017). *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Roigk, S. (2010). *Medien im Unterricht*. Universität Postdam: Postdam.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan, A., Putria, A., & Suryani, N. (2020). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.