

**PENERAPAN *KAHOOT!* DALAM PEMBELAJARAN
PREPOSISI BAHASA JERMAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman



Oleh:

Phelia Erlinda Putri

1800133

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

**PENERAPAN *KAHOOT!* DALAM PEMBELAJARAN
PREPOSISI BAHASA JERMAN**

Oleh
Phelia Erlinda Putri

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa
dan Sastra

© Phelia Erlinda Putri
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

PHELIA ERLINDA PUTRI

**PENERAPAN *KAHOOT!* DALAM PEMBELAJARAN
PREPOSISI BAHASA JERMAN**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum.

NIP 197901022003121002

Pembimbing II



Pepen Permana, M.Pd.

NIP 198002102005011002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman



Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum.

NIP 197901022003121002

ABSTRAKSI

Putri, Phelia Erlinda, 2022. Penerapan Kahoot! dalam Pembelajaran Preposisi Bahasa Jerman. Bandung. Skripsi: Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Preposisi dalam bahasa Jerman merupakan salah satu unsur berbahasa yang perlu dikuasai dalam pembelajaran bahasa Jerman. Preposisi atau kata depan ini berfungsi untuk merangkai nomina (kata benda) dengan verba (kata kerja) yang nantinya akan membuat susunan kalimat dengan kata kerjanya menjadi sebuah bentuk klausa yang sempurna. Terdapat aturan-aturan khusus dalam penggunaan preposisi yang membuat materi preposisi ini dianggap sebagai materi yang cukup sulit dikuasai pembelajaran bahasa Jerman. Media Kahoot! merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman serta kemampuan pembelajar dalam menggunakan preposisi bahasa Jerman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) kemampuan peserta didik dalam penggunaan preposisi sebelum penerapan Kahoot!, 2) kemampuan peserta didik dalam penggunaan preposisi sesudah penerapan Kahoot!, 3) perbedaan antara kemampuan peserta didik dalam penggunaan preposisi sebelum dan sesudah penerapan Kahoot! dan 4) efektivitas penerapan Kahoot! terhadap pembelajaran preposisi. Pada penelitian ini digunakan Eksperimen Semu atau *Quasi Experimen* dengan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Lintas Minat Bahasa Jerman SMA Negeri 6 Bandung Tahun Ajaran 2022/2023. Sampel pada penelitian ini adalah 17 orang peserta didik kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan 16 orang peserta didik kelas XI MIPA 5 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kemampuan peserta didik dalam penggunaan preposisi sebelum penerapan Kahoot! masuk dalam kategori baik, 2) kemampuan peserta didik dalam penggunaan preposisi sesudah penerapan kahoot! masuk dalam kategori sangat baik, 3) terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 6 Bandung pada tahun ajar 2022/2023 dalam penggunaan preposisi bahasa Jerman sebelum dan sesudah menerapkan media Kahoot! dalam proses belajar dan 4) Kahoot! terbukti efektif dalam pembelajaran preposisi bahasa Jerman. Hal tersebut dibuktikan dari hasil perhitungan Uji T yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan media Kahoot! dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran preposisi bahasa Jerman.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Kahoot!, Preposisi Bahasa Jerman

KURZFASSUNG

Putri, Phelia Erlinda, 2022. Die Anwendung von Kahoot! beim Erlernen der Deutschen Präpositionen. Bandung. Die Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprach- und Literaturpädagogik. Universitas Pendidikan Indonesia.

Die Präposition ist eine der Wortarten, die Deutschlernende beherrschen bzw. meistern müssen. Diese Präposition fungiert, Nomen mit Verben in Beziehung zu setzen damit die Satzkonstruktion bzw. der Satzbau und die passenden der Verwendung konkreten Teilsatzes bilden kann. Es gibt bestimmte Regeln bei der Verwendung der Präposition, die den Lernenden ziemlich schwerfallen, Kahoot! ist ein Lernmedium das die Lernenden mit solchen Materialien bzw. den deutschen Präposition dem Verstand erfassen kann. Diese Untersuchung hat das Ziel, folgende Punkte herauszufinden: 1) die Beherrschung der Lernenden bei der Verwendung von Präposition von der Anwendung von Kahoot!-Medium, 2) die Beherrschung der Lernenden bei der Verwendung der Präposition nach der Anwendung von Kahoot!-Medium, 3) der Unterschied zwischen der Beherrschung der Lernenden bei der Verwendung von Präposition vor und nach der Anwendung von Kahoot!-Medium, 4) Effektivität von Kahoot!-Medium beim Erlernen von Präpositionen. Die in dieser Untersuchung verwendete Methode ist quantitative Methode mithilfe von Quasi-Experiment. Die Population in dieser Untersuchung waren die Lernenden in der XI Klasse, die Wahlfach Deutsch an der SMA Negeri 6 Bandung im Studienjahr 2022/2023 lernen. Die Stichproben in dieser Untersuchung waren 17 Lernende der Klasse von XI IPS 4 als Versuchsklasse und 16 Lernende der Klasse von XI MIPA 5 als Kontrollklasse. Aus der Untersuchung lässt sich festlegen, dass: 1) die Beherrschung der Lernenden bei der Verwendung der Präposition vor der Anwendung von Kahoot zur Kategorie gut gehört, 2) die Beherrschung der Lernenden bei der Anwendung der Präposition nach der Anwendung von Kahoot in die Kategorie sehr gut aufgenommen wird, 3) es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen der Beherrschung über die Präposition der Lernenden der Klasse XI IPS 4 an der SMA Negeri 6 Bandung im Studienjahr 2022/2023 in Vor und nach der Verwendung von Kahoot!-Medium im Lernprozess, 4) das Kahoot!-Medium für das Lernen der deutschen Präposition wirkt. Dies wurde durch T-Tests belegt, dass der erhaltene Signifikanzwert (2-tailed) niedriger als $(0,001 < 0,05)$ ist. Darüber hinaus ist zu erkennen, dass Kahoot!-Medium als eine Alternative beim Erlernen der Präposition verwendet werden kann.

Schlüsselwörter: Deutsche Präpositionen, Efektivität, Kahoot!-Medium

ABSTRACT

Putri, Phelia Erlinda, 2022. The Application of Kahoot! in Learning of German Prepositions. Bandung. Thesis: Department of German Education. Faculty of Language and Literature Education. Indonesia University of Education.

The prepositions are one of the language elements that need to be mastered by German learner. This preposition has the function of relating nouns to verbs so that the sentence construction or the sentence structure and the appropriate verbs can form concrete sub-sentence. There are certain rules in the use of prepositions that are quite difficult for the learners. A learning media that the learners can grasp with such materials or the German prepositions to the mind. The purpose of this research is to find out: 1) student's ability to use prepositions before the application of Kahoot!, 2) student's ability to use prepositions after the application of Kahoot!, 3) the difference between the abilities of students in the use of prepositions before and after the application of Kahoot! and 4) the effectiveness of implementing Kahoot! to preposition learning. This study used the Quasi Experiment with quantitative methods. The population in this study were student of class XI Cross-Interest in German at SMA Negeri 6 Bandung in the 2022/2023 academic year. The samples in this study were 17 students of class XI IPS 4 as the experimental class and 16 students of class MIPA 5 as the control class. The results showed that: 1) student's ability to use German prepositions before the application of Kahoot! was included in the good category. , 2) student's ability to use German prepositions after the application of Kahoot! was included in the very good category, 3) there is a significant difference in the ability of students in class XI IPS 4 at SMA Negeri 6 Bandung in the academic year 2022/2023 in the use of German prepositions before and after applying the Kahoot! in the learning process and 4) Kahoot! is effective to be used in learning German prepositions. This is proven by the results of the t-test calculation, namely the significance score is lowern that 0,05 ($0,001 < 0,05$). Based on the result of this study, Kahoot! can be used as an alternative learning media in learning german prepositions.

Keywords: Effectiveness, German prepositions, Kahoot!

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI	i
ABSTRAKSI	ii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORETIS	8
A. Media Pembelajaran	8
1. Hakikat Media Pembelajaran	8
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran/klasifikasi media pembelajaran	10
3. Fungsi Media pembelajaran	12
4. Manfaat Media Pembelajaran	14
B. Pembelajaran Digital	15
1. Hakikat Pembelajaran Digital	15
2. Pembelajaran Berbasis Permainan (<i>Game Based Learning</i>)	18
C. Aplikasi Kahoot!	20
1. Pengertian Aplikasi Kahoot!	20
2. Fitur dan Mode Kahoot!	21
3. Langkah-langkah Menggunakan Kahoot!	22
4. Penelitian yang Relevan	26
D. Hakikat Preposisi	28

1. Pengertian Preposisi.....	28
2. Jenis-jenis Preposisi.....	29
3. Preposisi dan Kasus.....	33
4. Cara Mengukur Penguasaan Preposisi	41
E. Kerangka Berpikir	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Desain Penelitian.....	45
B. Partisipan	46
C. Populasi dan Sampel	47
D. Instrumen Penelitian	47
E. Pengujian Instrumen	48
F. Prosedur Penelitian	50
G. Pengolahan Data	51
H. Hipotesis.....	51
I. Analisis Data.....	52
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Deskripsi Data	53
1. Kemampuan Peserta Didik Dalam Memahami Materi Preposisi Bahasa Jerman Sebelum Perlakuan	53
2. Kemampuan Peserta Didik Dalam Memahami Materi Preposisi Bahasa Jerman Setelah Perlakuan	54
3. Perbedaan Kemampuan Preposisi Peserta Didik Sebelum Dan Sesudah Perlakuan ...	54
B. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	60
1. Tes Awal (<i>Pretest</i>).....	60
2. Perlakuan Pertama	60
3. Perlakuan Kedua	61
4. Perlakuan Ketiga.....	62
5. Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	63
C. Pembahasan Hasil Penelitian	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	67
A. Simpulan	67
B. Implikasi	67

C. Rekomendasi.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN	72
RIWAYAT HIDUP	126

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Kelebihan dan Kekurangan Antara Pembelajaran Tradisional dan <i>Online</i>	16
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu.....	27
Tabel 3. 1 Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	48
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Menurut Arikunto (2013, hlm. 281).....	49
Tabel 4. 1 Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	54
Tabel 4. 2 Nilai Rata-Rata <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	54
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	55
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4. 5 Data Hasil Validitas Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan ketika membuka Kahoot.com	23
Gambar 2. 2 Tampilan setelah <i>log in</i> atau <i>sign up</i>	23
Gambar 2. 3 Tampilan pada beranda Kahoot.....	24
Gambar 2. 4 Tampilan untuk membuat kuis dengan menekan tombol “ <i>create</i> ”	24
Gambar 2. 5 Tampilan membuat soal kuis	25
Gambar 2. 6 (Tampilan setelah membuat soal kuis)	25
Gambar 2. 7 Tampilan setelah berhasil menyimpan soal kuis, lalu muncul PIN untuk memulai permainan.....	26
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Soal Tes Awal (<i>Pretest</i>) dan Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Sebelum Uji Validitas	73
Lampiran. 2 Tabel Hasil Uji Validitas Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	81
Lampiran. 3 Tabel Hasil Uji Reliabilitas Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	82
Lampiran. 4 Soal Tes Awal (<i>Pretest</i>) dan Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Setelah Uji Validitas	85
Lampiran. 5 Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>) dan Akhir (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	92
Lampiran. 6 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	94
Lampiran. 7 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	96
Lampiran. 8 Uji Signifikansi Perbedaan Rata-Rata Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	98
Lampiran. 9 Uji T Independen	100
Lampiran. 10 Media Pembelajaran	101
Lampiran. 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama	102
Lampiran. 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua	107
Lampiran. 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ketiga	114
Lampiran. 14 Surat Pengesahan Bimbingan Skripsi	122
Lampiran. 15 Surat Keterangan Penelitian	124
Lampiran. 16 Dokumentasi Penelitian	125

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. (2015). *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Dellos, Ryan. (2015). *Kahoot!: a digital game resource for learning*. *Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 1-12.
- Duden. (2009). *Die Grammatik Unentvehrlich für richtiges Deutsch*. Mannheim: Dudenverlag.
- Duden. (2016). *Die Grammatik.9., Vollständig überarbeitete und sktualisierte Auflage*. Berlin: Dudenverlag.
- Gagne, R.M dan Briggs, L.J. (1974). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart, Winston.
- Grebe, Paul. (1973). *DUDEM, Die Grammatik. Mannheim / Wien / Zürich* Bibliographisches Institut.
- Götze, Lutz & Ernest W.B. Hess-Lüttich. (1999). *Grammatik. Der deutschen Sprache*. Gütersloh, München: Bertelsmann Lexikon Verlag GmbH.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamdi, I. (2019). *Implementasi Kahoot sebagai Inovasi Pembelajaran*. *Journal of Civic Education*, 2(1), 130. doi: <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>
- Hamid, Abi Mustofa dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hedge, T. (2000). *Teaching and learning in the language classroom*. Oxford University Press.
- Helbig, Gerhard & Buscha, Joachim. (1996). *Deutsche Grammatik. Ein Handbuch für den Ausländerunterricht*. Leipzig: Verlag Enzyklopädie.
- Hidayat, Nandang dan Husnul Khotimah. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran*, 2(1), 10-15.

- Rankin, Jamie & Wells, Larry D. (2016). *Handbuch zur deutschen Grammatik: Wiederholen und anwenden*, Sixth Edition. USA: Cengage Learning.
- Kapp, Karl M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. United States of America: Pfeiffer.
- Khairani. (2013). *Preposisi bahasa Jerman mit dan bei dalam majalah nadi (2009) dan padanannya dalam bahasa Indonesia*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Lakoro, R. (2009). *Mempertimbangkan peran permainan edukasi dalam pendidikan di Indonesia*. In seminar Industri Kreatif ITS Tahun.
- Loubazid, Messaouda. (2012). *Exploring the Difficulties Facing EFL Students Participation in Oral Expression Course*. Disertasi. Univeristas Biskra.
- Nurfadhilah, Septy dkk. (2021) *Media Pembelajaran Pengertian*. Tangerang: Jejak Publisher.
- Pangondian, Roman Andrianto dkk. (2019). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0*, 56-60.
- Perdana, I. (2020). *Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306. doi: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>
- Prasetya, Didik Dwi dkk. (2013). *Digital Game-Based Learning untuk Anak Usia Dini*, 20, 45-50.
- Putra, Ilham Pratama. (2021). *Survei: 44 Persen Anak Bosan Ikut Pembelajaran Jarak Jauh*. (Online). Diakses dari <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/MkMqPEXk-survei-44-persen-anak-bosan-ikut-pembelajaran-jarak-jauh>
- Reiman, Monika. (2002). *Grundstufen-Grammatik : für Deutsch als Fremdsprache*. Ismaning : Max Huber Verlag.
- Rusydia, N. A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya.
- Rusman. (2012). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Sadiman, Arief. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016
- Wang, A. I. (2015). *The wear out effect of a game-based student response system*. Computers & Education, 82, 217-227.
- Wang, A.I & Tahir. R. (2020). *The effect of using Kahoot! for learning – A literature review*. Computer & Education, 149, 1-22.
- Wardana, Selly. (2019). *Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/1019*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, XVII(2), 46-57. doi: <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Zamsinar, dkk. (2021). *Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*. PHONOLOGIE:Journal of Language and Literature, 2(1), 39-46. doi: <https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i1.25683>