

Transformasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Melalui Aplikasi Quizlet

Mariana Sarila Budiman¹, Iman Santoso²

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia^{1,2}

marianasarilabudiman@gmail.com¹, iman_santoso@uny.ac.id²

Received: 4 December 2023

Reviewed: 18 November 2023

Accepted: 30 May 2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng antara yang diajar dengan menggunakan media aplikasi Quizlet dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional, (2) keefektifan penggunaan media aplikasi Quizlet dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Desain penelitian ini merupakan quasi eksperimen. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (Quizlet) dan variabel terikat (pembelajaran kosakata bahasa Jerman). Data diperoleh melalui tes penguasaan kosakata bahasa Jerman pada pre-test dan post-test. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan simple random sampling, diperoleh dua kelas yaitu kelas XI IBB 2 sebagai kelas eksperimen, yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas XI IBB 1 sebagai kelas kontrol, yang berjumlah 25 peserta didik. Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,158$, yang lebih besar dari $t_{tabel} = 2,009$ dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jerman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bobot keefektifan yang diperoleh yaitu sebesar 5,57%, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,44, yang lebih besar dari kelas kontrol, yaitu 78,08. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizlet efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Kata Kunci: Aplikasi *Quizlet*; pembelajaran kosakata; kosakata bahasa Jerman.

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting yang harus dipelajari dan dikuasai. Di era globalisasi, kemampuan berbahasa asing merupakan salah satu nilai tambah yang perlu diperhatikan. Hal ini dikarenakan orang yang menguasai bahasa asing bisa saling berinteraksi, sehingga memperoleh dampak yang cukup baik. Salah satunya adalah membuat seseorang mampu memahami dan memperoleh banyak informasi terkait bahasa maupun budaya yang dipelajarinya. Bahasa asing merupakan bahasa yang tidak secara umum dipelajari dan digunakan masyarakat serta biasanya dikuasai oleh bahasawan melalui pendidikan formal yang secara rasio kultural tidak dianggap sebagai bahasa sendiri (Krindalaksana, 2011: 24). Lebih lanjut Richard & Schmidt (2002: 206), bahasa asing adalah bahasa yang bukan berasal dari bahasa asli kebanyakan orang di negara atau wilayah tertentu, tidak digunakan sebagai media pengajaran di sekolah, dan tidak banyak digunakan sebagai media komunikasi di pemerintahan, media dan lain-lain. Bahasa asing

biasanya diajarkan sebagai mata pelajaran di sekolah untuk tujuan berkomunikasi dengan orang asing atau untuk bahan bacaan yang dicetak dalam lingkup kebahasaan.

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang telah dimasukkan dalam kurikulum Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia. Bahasa asing seperti bahasa Jerman dianggap penting bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Pembelajaran bahasa Jerman memiliki empat keterampilan yakni keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*), keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), dan keterampilan menyimak/mendengar (*Hörverstehen*). Selain keempat keterampilan berbahasa tersebut, kosakata dan tata bahasa bahasa Jerman diajarkan dan dikembangkan secara terpadu untuk mendukung pemerolehan kemampuan berkomunikasi. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng, pembelajaran bahasa Jerman belum optimal, terutama penguasaan kosakata peserta didik.

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya (Tarigan, 2012:12). Semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Kosakata merupakan unsur utama yang wajib dikuasai oleh seseorang yang ingin mempelajari bahasa, karena kosakata berperan dalam membentuk suatu kalimat dan mengutarakan isi pikiran seseorang secara lisan maupun tertulis (Nurgiyantoro, 2010: 166). Kosakata merupakan keseluruhan kata-kata atau perbendaharaan kata suatu bahasa yang memiliki unsur penting. Penguasaan kosakata yang baik dapat memudahkan komunikasi baik itu lisan maupun tulisan.

Salah satu cara mengatasi pembelajaran kosakata bahasa Jerman yang kurang baik di SMA adalah dengan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran yang tepat. Media berasal dari kata '*medius*' dalam bahasa Latin yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa guna membuat proses belajar terjadi (Sadiman, 2002: 6). Pemilihan media pembelajaran ditentukan oleh materi pembelajaran yang akan diajarkan serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Sudjana & Rivai (2017: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu: a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran, c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Arsyad (2017: 31) mengelompokkan jenis media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi. Media pengajaran tersebut dikelompokkan ke dalam empat kelompok. Pertama, media hasil teknologi cetak. Kedua, media hasil teknologi audiovisual. Ketiga, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer. Keempat, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Pendapat lain dari Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013) mengelompokkan jenis media, sebagai berikut: a) Media cetak, b) Media yang dipamerkan (*displayed media*), c) *Overhead transparency* (OHP), d) Rekaman suara,

e) Slide suara dan film strip, f) Presentasi multi gambar, g) Video dan film, dan h) Pembelajaran berbasis komputer (*computer based instruction*).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan banyak media baru (*New Media*). Istilah media baru digunakan untuk berbagai teknologi komunikasi dengan digitalisasi dan ketersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi (McQuail, 2011). Banyak perusahaan dan lembaga pendidikan yang meluncurkan aplikasi-aplikasi edukasi untuk memudahkan seseorang dalam belajar. Aplikasi harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dan harus mampu merangsang peserta didik untuk selalu mengingat apa yang sudah dipelajari serta mampu memberi rangsangan belajar bagi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan media aplikasi *Quizlet*. *Quizlet* merupakan perangkat pembelajaran daring yang dikembangkan oleh seorang siswa sekolah menengah atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Media ini biasa digunakan untuk pembelajaran bahasa, akan tetapi dalam perjalanannya seringkali digunakan untuk mata pelajaran lain (Kalecky dalam Sari, 2019). *Quizlet* dirancang pada tahun 2005, namun kemudian dirilis ke publik pada bulan Januari 2007 dalam bentuk *website*. Selanjutnya, pada bulan Agustus 2012 *Quizlet* diluncurkan dalam bentuk aplikasi mobile untuk iOS (*Iphone Operating System*). Setahun berikutnya disusul aplikasi *Quizlet* untuk Android pada bulan Agustus 2013.

Fitur dalam *Quizlet* dapat dibagi menjadi 8 bagian, yaitu: *Flashcard*, *Learn* (Pelajari), *Write* (Tulis), *Spell* (Pengeja), *Test* (Tes), *Match* (Mencocokkan), *Gravity* (Gravitasi), *Live*. Dalam penggunaan media *Quizlet* tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Wisudariani, dkk (2022) memaparkan beberapa kelebihan *Quizlet*, yakni *Quizlet* merupakan aplikasi yang tidak berbayar dan mudah untuk digunakan baik untuk peserta didik maupun guru. Kedua, *Quizlet* menyediakan media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk lebih mandiri dalam belajar, baik melalui laptop maupun *smartphone*. Ketiga, *Quizlet* menghubungkan para peserta didik dengan gaya belajar visual, audio-visual, maupun kinestetik. Hal ini dikarenakan dalam aplikasi *Quizlet*, tidak hanya terdapat gambar-gambar dalam *flashcards* saja akan tetapi juga disediakan *button* untuk pengejaan kata, baik dalam bahasa Indonesia, bahasa Jerman, maupun dalam bahasa lainnya. Selain kelebihan yang dimiliki, terdapat juga kekurangan dari *Quizlet* ini, yakni memerlukan jaringan internet dalam mengakses aplikasi maupun *website*. Selain itu, kosakata yang digunakan hanya berupa materi dasar sehingga pengguna yang ingin memperdalam materi melalui aplikasi ini masih kurang mendukung.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) perbedaan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng antara yang diajar menggunakan media aplikasi *Quizlet* dan yang diajar menggunakan media konvensional, (2) keefektifan penggunaan media aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperiment* atau eksperimen semu dengan desain *Pre-test* dan *Post-test Control Group*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yang digunakan sebagai sasaran penelitian. Masing-masing kelompok ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media aplikasi *Quizlet*, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan media konvensional. Adapun desain penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2019: 116), yakni:

Tabel 1. Tabel *Group Pre-test* dan *Post-test*

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-test
E	Q1	X	Q2
K	Q3	-	Q4

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

K : Kelompok kontrol

X : Perlakuan

O1 : *Pre-test* kelompok eksperimen

O2 : *Post-test* kelompok eksperimen

O3 : *Pre-test* kelompok kontrol

O4 : *Post-test* kelompok control

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yakni media aplikasi *Quizlet* sebagai variabel bebas dan penguasaan kosakata peserta didik kelas XI SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng sebagai variabel terikat. Gambar hubungan antara kedua variabel menurut Sugiyono (2019), yakni:



Gambar 1. Hubungan Antar Variabel

Keterangan:

X : media aplikasi *Quizlet*

Y : penguasaan kosakata peserta didik kelas XI SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng

Penelitian ini berlangsung dari tanggal 25 Januari sampai 17 Maret 2023. Penelitian ini dilaksanakan di SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng yang mendapat pelajaran bahasa Jerman berjumlah 4 kelas yakni XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI IBB 1, dan XI IBB 2 dengan jumlah peserta didik sebanyak 114 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* diperoleh kelas XI IBB 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IBB 1 sebagai kelas kontrol. Penelitian eksperimen ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu pertama tahap pra- eksperimen, yang kedua tahap pemberian perlakuan (*treatment*), dan yang ketiga tahap pasca eksperimen.

Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan tes kosakata bahasa Jerman. Tes dilaksanakan dua kali. Tes pertama yakni *pre-test* sedangkan tes kedua yakni *Post-test*. *Pre-test* dilaksanakan pada awal sebelum adanya perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Setelah adanya tindakan maka dilakukan *Post-test* dengan tujuan agar mengetahui hasil akhir peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. *Pre-test* dan *Post-test* dilaksanakan dalam dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan program *SPSS 25 for Windows*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t, untuk membuktikan hipotesis. Sebelum dilakukan pengujian, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis agar kesimpulan yang ditarik tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya ditarik. Untuk memenuhi persyaratan tersebut dilakukan uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi Uji normalitas

sebaran digunakan untuk mengetahui kondisi masing-masing variabel penelitian, apakah sebaran datanya berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas bertujuan untuk menguji homogen atau tidaknya data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hipotesis Statistik

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini, yakni:

- Ho : $\mu_1 = \mu_2$ Tidak ada perbedaan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik antara yang diajar menggunakan media Quizlet dengan media konvensional
- Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat perbedaan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik antara yang diajar menggunakan media Quizlet dengan media konvensional
- Ho : $\mu_1 = \mu_2$ Penggunaan media Quizlet sama efektifnya dengan penggunaan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik
- Ha : $\mu_1 > \mu_2$ Penggunaan media pembelajaran *Quizlet* lebih efektif daripada penggunaan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian terdiri dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebelum dan setelah diberikannya *treatment* atau perlakuan yakni penggunaan media aplikasi *Quizlet* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Rangkuman hasil deskriptif nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Deskriptif *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Minimum	Maximum	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi
<i>Pre-test</i> Eksperimen	46	72	60,46	60,00	60	7,343
<i>Post-test</i> Eksperimen	70	93	81,44	80,00	80	5,803
<i>Pre-test</i> Kontrol	46	73	60,16	66,00	66	8,189
<i>Post-test</i> Kontrol	70	86	78,08	80,00	80	5,187

Berdasarkan tabel 2 di atas, diperoleh nilai tertinggi *pre-test* kelas eksperimen sebesar 72 dan nilai terendah 46; *mean* sebesar 60,46, median sebesar 60,00, modus sebesar 60 dan standar deviasi sebesar 7,343. Adapun, *pre-test* kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 46; *mean* sebesar 60,16, median sebesar 66,00, modus sebesar 66 dan standar deviasi sebesar 8,189. Data *post-test* kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi sebesar 93, nilai terendah sebesar 70; *mean* sebesar 81,44, median sebesar 80,00, modus sebesar 80 dan standar deviasi sebesar 5,803. Sementara itu, *post-test* kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 86 dan nilai terendah ; *mean* sebesar 78,08, median sebesar 80,00, modus sebesar 80 dan standar deviasi sebesar 5,187.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat analisis sebelum melakukan analisis data yaitu dengan melakukan uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi pada penelitian ini. Uji normalitas sebaran digunakan untuk mengetahui kondisi masing-masing variabel penelitian, apakah sebaran datanya berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diujikan pada masing-masing variabel penelitian yaitu *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas

kontrol. Pengujian tersebut dilakukan menggunakan bantuan program *SPSS 25 for Windows*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai taraf signifikansi hitung lebih besar dari pada nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil dari uji normalitas masing-masing variabel disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Sebaran *Pretest* dan *Post-test*

Variabel	P (Sig.)	Keterangan
<i>Pre-test</i> Eksperimen	0,624	Normal
<i>Post-test</i> Eksperimen	0,272	Normal
<i>Pre-test</i> Kontrol	0,181	Normal
<i>Post-test</i> Kontrol	0,059	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh variabel *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi masing-masing kelas lebih dari 0,05 ($p > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Secara lengkap hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran uji normalitas sebaran.

Setelah hasil uji normalitas sebaran dinyatakan normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas variansi. Uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Tes statistik yang digunakan adalah uji F. Rangkuman hasil uji homogenitas variansi data disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Variansi

Kelompok	Db	F_h	F_t	P (Sig.)	Keterangan
<i>Pre-test</i>	1:48	0,122	4,034	0,411	$F_h < F_t = \text{Homogen}$
<i>Post-test</i>	1:48	0,030	4,034	0,731	$F_h < F_t = \text{Homogen}$

Data di atas menjelaskan bahwa untuk data kelompok *pre-test* dan kelompok *post-test* menunjukkan hasil nilai F_{hitung} lebih kecil dari pada nilai F_{tabel} dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data atau sampel yang diambil dari populasi homogen, sehingga dapat memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t.

Lebih lanjut, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *pre-test* akan diuji untuk mengetahui apakah mempunyai kemampuan yang sama atau tidak ada perbedaan. Pengujian tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t. Pada bagian ini, kriteria diterima apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya jika nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi = 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji-t *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji-t *Pretest* Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Kelas	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	P (Sig.)	Keterangan
Kontrol	60,16	0,145	2,009	0,885	$t_{hitung} < t_{tabel}$ (Tidak Signifikan)
Eksperimen	60,48				

Berdasarkan tabel 5 di atas, diperoleh informasi bahwa perbedaan *mean* kelas kontrol sebesar 60,16 dan kelas eksperimen sebesar 60,48. Hasil perhitungan t_{hitung} yang diperoleh peserta

didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman (*pre-test*) sebesar 0,145 dengan nilai signifikansi sebesar 0,885. Nilai t_{hitung} kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,009$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} ($0,145 < 2,009$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,885 lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,885 > 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Quizlet* dengan media konvensional dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng sebelum perlakuan.

Setelah diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *post-test* akan diuji untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Quizlet* dengan media konvensional dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik. Pengujian tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t. Pada bagian ini, kriteria diterima apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya jika nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi = 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji-t *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji-t *Post-test* Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Kelas	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	P (Sig.)	Keterangan
Kontrol	78,08	2,158	2,009	0,003	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (Signifikan)
Eksperimen	81,44				

Berdasarkan tabel 6 di atas, diperoleh informasi bahwa perbedaan *mean* kelas kontrol sebesar 78,08 dan kelas eksperimen sebesar 81,44. Hasil perhitungan t_{hitung} yang diperoleh peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman (*Post-test*) sebesar 2,158 dengan nilai signifikansi sebesar 0,003. Nilai t_{hitung} kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,009$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($2,158 > 2,009$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,003 lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,003 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) **ditolak** dan hipotesis alternatif (H_a) **diterima**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik antara yang diajar menggunakan media pembelajaran *Quizlet* dengan media konvensional.

Hipotesis alternatif (H_a) kedua dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *Quizlet* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik lebih efektif daripada penggunaan media konvensional. Untuk menguji hipotesis kedua mengenai keefektifan penggunaan media *Quizlet* dibandingkan dengan media konvensional tersebut dicari dengan melihat bobot keefektifan. Hasil perhitungan bobot keefektifan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Bobot Keefektifan

Kelas	Rata-rata	Gain Skor	Bobot Keefektifan
Pre-test Eksperimen	60,48		
Post-test Eksperimen	81,44	3,68	5,57%
Pre-test Kotrol	60,16		
Post-test Kontrol	78,08		

Berdasarkan hasil perhitungan bobot keefektifan diperoleh informasi bahwa nilai *gain* skor sebesar 3,68 dan bobot keefektifan sebesar 5.57%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang diajar menggunakan media *Quizlet* dengan yang diajar menggunakan media konvensional. Dengan demikian kesimpulan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa penggunaan Media *Quizlet* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng lebih efektif daripada penggunaan media konvensional **diterima**.

Hasil penelitian ini mendukung teori dari Hannan (2019) yang menyatakan “*Learning by using Quizlet media can help the students memorize and quickly remember the words they have learned. In addition, it effectively increases vocabulary, quizlet can also motivate and make students interested in learning*”. Maksud dari pendapat tersebut yakni pembelajaran dengan menggunakan media *Quizlet* dapat membantu siswa menghafal dan mengingat kata-kata dengan cepat telah mempelajari. Selain efektif menambah kosa kata, *quizlet* juga dapat memotivasi dan membuat siswa tertarik untuk belajar. Lebih lanjut, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dari Rahayu, dkk (2023) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizlet* sebagai Media Pembelajaran Kanji”. Hasil dari penelitian membuktikan bahwa media *Quizlet* efektif sebagai media pembelajaran Kanji.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan prestasi belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng yang diajar dengan menggunakan media *Quizlet* dan peserta didik yang diajar dengan media konvensional. Mean \bar{X} Post-test kelas eksperimen yakni 81,44 lebih tinggi dari mean Post-test kelas kontrol yakni 78,08. Selain itu, nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel (*t* hitung: 2,158 > *t* tabel: 2,009) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$
2. Penggunaan media *Quizlet* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng lebih efektif daripada menggunakan media konvensional. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan bobot keefektifannya sebesar 5,57 %.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng Rm. Martin Wuang Wilian, Pr. S.Fil., guru mata pelajaran bahasa Jerman, Maria Yasinta Lily Beka Bhaya, S.Pd., peserta didik kelas XI 1BB SMA St. Fransiskus Xaverius Ruteng, serta seluruh staf tata usaha dan karyawan yang sudah memberikan dukungan selama berlangsungnya penelitian di sekolah.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, A. (2011). Media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 36(1), 9–34.
- Kridalaksana, H. (2011). *Kamus linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- McQuail, D. (2011). *Teori komunikasi massa McQuail*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian pembelajaran bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Richards, J. C., & Schmidt, R. (2002). *Longman dictionary of language teaching and applied linguistics*. London: Pearson Education Limited.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi pembelajaran berbasis smartphone era generasi milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15.
- Sadiman, A. (2002). *Media pembelajaran dan proses belajar mengajar: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tarigan, H. G. (2012). *Penguasaan kosakata dalam kinerja bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.