

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ PADA KETERAMPILAN MEMBACA
BAHASA JERMAN TOPIK *KENNENLERNEN* KELAS X SMA
SEMESTER I**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Yuly Triana

1203618019

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Jakarta

2023

ABSTRAK

YULY TRIANA. 2023. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz pada Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Topik *Kennenlernen* Kelas X SMA Semester I. Skripsi, Jakarta. Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz yang mengintegrasikan materi pembelajaran dan kuis bahasa Jerman dalam satu media sebagai media pendukung pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman topik *Kennenlernen* kelas X semester I. Pengembangan multimedia ini dilakukan dengan menggunakan pedoman penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Sugiyono level 1. Data pada penelitian pengembangan ini adalah kumpulan materi pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman topik *Kennenlernen* dan media aplikasi Quizizz. Materi dan media tersebut kemudian dilakukan validasi oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media.

Berdasarkan proses dan prosedur dalam mengembangkan aplikasi Quizizz dan berdasarkan validasi yang telah dilakukan, didapatkan bahwa hasil skor validasi dari ahli materi memperoleh nilai 90% dan dari ahli media memperoleh nilai 93%.

Berdasarkan kedua nilai di atas yang dihitung dengan menggunakan pedoman alur perhitungan penilaian dari Tegeh, dkk., maka dapat disimpulkan bahwa baik materi maupun media memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 91,5% dan dinyatakan memiliki kualitas yang “Sangat Baik” serta dapat digunakan untuk multimedia pembelajaran interaktif dengan penyempurnaan lebih lanjut.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Quizizz, Keterampilan Membaca Bahasa Jerman.

ABSTRACT

YULY TRIANA. 2023. Development of Interactive Learning Multimedia Based on Quizizz Application on German Reading Skills Kennenlernen Topic Class X SMA Semester I. Thesis, Jakarta. German Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Jakarta State University.

This research is a development research that aims to produce a multimedia development of interactive learning based on the Quizizz application that integrates German learning materials and quizzes in one media as a medium to support learning German reading skills on the topic of Kennenlernen class X semester I. Multimedia development is carried out using research and development guidelines (Research and Development) Sugiyono level 1. The data in this development research is a collection of learning materials for German reading skills on Kennenlernen topics and Quizizz application media. The material and media are then validated by 1 material expert and 1 media expert. Based on the process and procedures in developing the Quizizz application and based on the validation that has been carried out, it was found that the validation score results from material experts obtained a value of 90% and from media experts obtained a value of 93%. Based on the two values above which are calculated using the guidelines for the flow of assessment calculations from Tegeh, et al., it can be concluded that both material and media obtained an overall average score of 91.5% and were declared to have "Excellent" quality and could be used for interactive learning multimedia with further refinements.

Keywords: Interactive Learning Multimedia, Quizizz App, German Reading Skills

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Yuly Triana
No. Registrasi : 1203618019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz pada Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Topik *Kennenlernen* Kelas X SMA Semester I

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

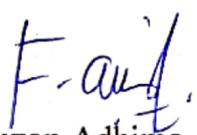
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



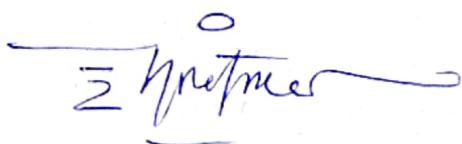
Dra. Erna Triswantini, M.Pd.
NIP. 196201261990032001

Pembimbing II



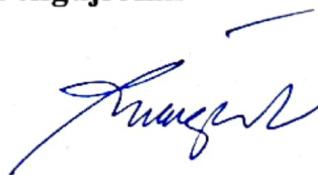
Fauzan Adhima, M.Pd.
NIP. 199107042019031019

Ketua Penguji



Dr. Ellychristina D. Hutubessy, M.Pd.
NIP.196112231986032002

Penguji Ahli



Dra. Rina Agustin, M.Pd.
NIP. 196408051991032002



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuly Triana
No. Registrasi : 1203618019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz pada Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Topik *Kennenlernen* Kelas X SMA Semester I

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Februari 2023



Yuly Triana
No. Reg. 1203618019



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yuly Triana
NIM : 1203618019
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Jerman
Alamat email : yulytriana21@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Topik Kennenlernen Kelas X SMA Semester I

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta , 29 Februari 2023

Penulis

(Yuly Triana)
nama dan tanda tangan

ZUSAMMENFASSUNG

YULY TRIANA. *Multimediale Entwicklung interaktiven Lernens auf Basis von Quizizz Anwendung zur deutschen Leseverstehen Thema Kennenlernen Klasse X SMA Semester I.* Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels Sarjana Pendidikan. Deutschabteilung. Fakultät für Sprache und Kunst. Universitas Negeri Jakarta. November. 2022.

Beim Erlernen der deutschen Sprache gibt es vier Fertigkeiten, nämlich Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben. Im Prozess des Deutschlernens gehört das Leseverstehen zu einer der Fertigkeiten, die hilfreich sind, um Wortschatz oder Informationen zu beherrschen. Je mehr man liest, desto mehr Informationen bekommt man. Durch Lesen kann man mehrere Informationen, Meinungen, Ideen, und Neuigkeiten erhalten (Riyanto, 2013:28).

Laut einer Studie von Lasaret et al. (2022:110) ist das Bildungssystem wegen der Covid-19-Pandemie verändert. Die Schüler haben Schwierigkeiten, die Material zu erhalten, weil der Unterricht während der Covid-19-Pandemie per Online stattfindet, genauso auch wie in der 10. Klasse des ersten Semesters in einer Oberschule in Süd-Jakarta. Nach der Beobachtung der Forscherin ist es gezeigt, dass 72% der Schüler eine durchschnittliche Gesamtpunktzahl des Leseverstehenstests zum Thema *Kennenlernen* von 69 erreichten, während die Mindestvollständigkeitskriterien (KKM) 75 sind. Aus diesem Grund lässt sich sagen, dass die Schüler schwierigkeiten haben, die Lesekompetenzen zu beherrschen.

Laut dem deutschlernenden Lehrplan von Ministerium für Bildung und Kultur gibt es neun Lesekompetenzen, die von den Schülern beherrschen müssen, nämlich: (1) flüssig, sorgfältig und genau lesen, (2) die Bedeutung des

Wortschatzes in einem Kontextuellen Satz verstehen, (3) explizite Informationen im Text finden, (4) implizite Informationen im Text finden, (5) die Hauptidee in Absätzen finden, (6) Argumente in Absätzen finden, (7) Ideen von einem Text sammeln, (8) die Hauptideen von einem Text abschließen, und (9) Inhalt eines Textes diskutieren und Meinung äußern (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017:2). In der Tatsache beherrschen die meisten Schüler nur zwei von der neun Kompetenzen, nämlich die Bedeutung des Wortschatzes in einem Kontextuellen Satz verstehen und explizite Informationen im Text finden.

Lehrer in der industriellen Revolution 4.0 Lernmedien mit PowerPoint-Programmen, Videos oder andere Präsentationsprogramme verwenden und das Internet nutzen (Prasetyo, 2021:1). Lehrer können Online-Unterricht erstellen, indem sie Online-Diskussionsforen über Google Classroom, Google Meet, und Zoom Meetings verwenden. Über verschiedenen Anwendungen können Schüler jetzt mit interaktiven Lernmedien einfach jederzeit und überall lernen. Interaktives Multimedia ist ein Medium, das Text, Animation, Audio und Video im Lernprozess gemischt werden kann (Limbong & Simarmata, 2020:3). Eine von denen ist Quizizz-Anwendung.

Quizizz-Anwendung ist ein interaktives und multimediales Lernen, das von Lehrern und Schülern zum Präsenz- oder Online-Unterricht verwendet werden kann. Quizizz ist eine Anwendung, die viele Quizfragen und Spielen gibt, die von Lehrern und Schülern verwendet werden können und im Lernprozess ein interessantes Lernmedien sein können (Solikah 2020:2). Laut Safitri et al. (2019) sind die Vorteile von Quizizz, nämlich es gibt eine Live-Ranking-Funktion unter

den Teilnehmern im Unterricht, Musik, lustige Memes und Funktionen zum Erstellen von Lernmaterialien.

Das Thema *Kennenlernen* ist ein Einstiegsthema beim Deutschlernen in der 10. Klasse des ersten Semesters. Dieses Thema besteht aus drei Materialien wie *Begrüßung und Verabschiedung, sich vorstellen und andere vorstellen*, die durch interaktives und multimediales Lernen präsentiert werden können. Die Lernmaterialien werden mit Texten, Lernvideos, Bildern, Audio und Quiz oder Spielen gemischt, um Lernmotivation von Schülern zu steigern.

Um eine multimediale Lernmedien zu entwickeln, erfolgt Sugiyono die Forschung und Entwicklungsmethode, die aus fünf Schritten besteht, wie folgt (1) Potenziale und Probleme, nämlich durch Beobachtungen in einer Oberschule in Süd-Jakarta, insbesondere in der 10. Klasse des ersten Semesters, mit dem Ziel, die Potenziale und Probleme beim Erlernen der deutschen Leseverstehen zum Thema *Kennenlernen* zu finden. (2) Literatur- und Informationssammlung, nämlich durch das Sammeln von Informationen darüber, welche Kompetenzen von den Schülern erreicht werden müssen, und die Erstellung von Lehrskizze (RPP). (3) Produktdesign, nämlich wie das Design von Inhalten oder Lernmaterialien präsentiert wird, wie Design und Layout ausgewählt werden und andere Elemente, die in der Quizizz-Anwendung präsentiert werden. (4) Designvalidierung, nämlich durch Entwicklung der Quizizz-Anwendung und Erstellung von Validierungsinstrumenten für Materialexperten und Medienexperten, die dann die Ergebnisse der Validierung auswerten. (5) Designüberarbeitung, nämlich durch Verbesserungen auf der Grundlage von Kritik und Vorschlägen aus den Validierungsergebnissen von Materialexperten und Medienexperten, um ein

besseres Produkt herzustellen. Diese Forschungsstufe ist die niedrigste Stufe, sodass Forscher nur Produktdesign gestalten, ohne die Produkterprobung oder direkten Test in der Schule durchzuführen.

Die Ergebnisse der Material- und Medienväldierung zeigen einen durchschnittlichen Prozentwert von 91,5 %. Das bedeutet, dass Quizizz-Anwendung eine sehr gute Qualität hat, so dass das Produkt als alternative Medien zum Deutschlernen verwendet werden kann.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim. Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz pada Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Topik *Kennenlernen* Kelas X SMA Semester I”. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tentunya peneliti mengalami banyak kesulitan dan kendala. Namun berkat doa, niat, kemauan, usaha, dan dukungan dari banyak pihak, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Erna Triswantini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Fauzan Adhima, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi yang membangun sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Terima kasih juga untuk Ibu Dr. Ellychristina Hutubessy, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Jakarta, yang telah mendidik, membimbing, dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada peneliti selama masa perkuliahan. Terima kasih juga untuk Ibu Dra. Santiah, M.Pd., selaku ahli materi dan Bapak Uryadi, M.Pd., selaku ahli media yang telah memberikan penilaian dari segi materi dan media dalam penelitian ini.

Tak lupa juga peneliti ucapan terima kasih kepada keluarga, khususnya untuk kedua orang tua, ayahanda Rino Eka Putra dan almh. ibunda Sudiasih yang kini sudah berada di Jannah-Nya, serta kakak yang telah memberikan doa, motivasi, dan dukungan yang kuat kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik. Terima kasih juga peneliti ucapan kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman khususnya Angkatan 2018 dan kepada seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah berjasa dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah dapat membalas semua hal-hal baik yang telah kalian berikan. Aamiin Allahuma Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti mohon maaf dan mengharapkan saran dan kritik yang membangun dalam perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin Allahuma Aamiin.

Jakarta, 14 November 2022

YT

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ZUSAMMENFASSUNG	vi
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Permasalahan	6
C. Perumusan Masalah.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Deskripsi Teoretis	8
A.1 Hakikat Keterampilan Membaca	8
A.2 Hakikat Teks	9
A.3 Media Pembelajaran	11
A.4 Multimedia Pembelajaran Interaktif	15
A.5 Aplikasi Quizizz	18
A.6 Tahapan Pembelajaran.....	23
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	32
A. Tujuan Penelitian	32
B. Lingkup Penelitian	32

C.	Tempat dan Waktu Penelitian	32
D.	Prosedur Penelitian.....	33
D.1	Potensi dan Masalah.....	34
D.2	Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi	34
D.3	Desain Produk	34
D.4	Validasi Desain	35
D.5	Revisi Desain	35
E.	Sumber Data dan Jenis Data	35
F.	Instrumen Penelitian	36
G.	Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		41
A.	Nama Produk.....	41
B.	Deskripsi Hasil.....	41
B.1	Potensi dan Masalah	41
B.2	Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi	44
B.3	Desain Produk	45
B.4	Validasi Desain.....	50
B.5	Revisi Desain.....	53
C.	Keterbatasan Pengembangan.....	57
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		59
A.	Kesimpulan	59
B.	Implikasi	60
C.	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN		67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek dan Indikator Penilaian Kuisisioner Ahli Materi dan Media.....	37
Tabel 3.2 Skor Kelayakan Produk	38
Tabel 3.3 Rentang Kelayakan Produk.....	39
Tabel 4.1 Data Nilai Ulangan Harian Bahasa Jerman Kelas X MIPA 3.....	43
Tabel 4.2 Jumlah Skor Penilaian Ahli.....	50
Tabel 4.3 Nilai Kelayakan Aplikasi Quizizz.....	52
Tabel 4.4 Masukan dan Saran Ahli Materi dan Media	52
Tabel 4.5 Revisi Desain	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Quizziz	19
Gambar 2.2 Lembar Kerja Pembuatan Materi pada Aplikasi Quizizz.....	20
Gambar 2.3 Status Bar pada Aplikasi Quizizz.....	21
Gambar 2.4 <i>Tool Bar</i> pada Aplikasi Quizizz	21
Gambar 2.5 Insert Bar pada Aplikasi Quizizz	21
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian R&D level 1	33
Gambar 3.2 Road Map Penelitian	33
Gambar 4.1 Tampilan Bahan Materi Pembelajaran melalui Microsoft Office Word.....	46
Gambar 4.2 Tampilan Bahan Kuis melalui Microsoft Office Word.....	46
Gambar 4.3 Tampilan Fitur “Buat Pelajaran” dalam Aplikasi Quizizz	47
Gambar 4.4 Tampilan Jenis Slide Pembuatan Materi dalam Aplikasi Quizizz	47
Gambar 4.5 Tampilan Jenis Slide Pembuatan Kuis dalam Aplikasi Quizizz	48
Gambar 4.6 Tampilan Materi Pembelajaran melalui Aplikasi Quizizz.	49
Gambar 4.7 Tampilan Kuis melalui Aplikasi Quizizz.	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	67
Lampiran 2. Garis-Garis Besar Isi Media	73
Lampiran 3. Storyboard Aplikasi Quizizz	76
Lampiran 4. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media	83
Lampiran 5. Instrumen Ahli Materi	84
Lampiran 6. Instrumen Ahli Media.....	87
Lampiran 7. Validasi Instrumen Ahli Materi	90
Lampiran 8. Validasi Instrumen Ahli Media	92
Lampiran 9. Dokumentasi.....	93

