



Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Aplikasi Kahoot untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang

Ismi Ninda Annisa^{1*}, Sawitri Retnantiti²

¹ Universitas Negeri Malang, Indonesia, isminindaannisa@gmail.com

² Universitas Negeri Malang, Indonesia, sawitri.retnantiti.fs@um.c.id

**Corresponding author:*

E-mail:

ismi.ninda.1802416@students.um.ac.id

Abstract

This research aims to describe the application of Team Games Tournament (TGT) method with Kahoot application to train the mastery of German vocabulary of 11th grade students of SMA Negeri 6 Malang and to describe students' responses to the application of the method. The research used descriptive qualitative approach with observation instrument, Kahoot quiz, and student questionnaire. The results showed that TGT method based on Kahoot application made students participate and motivated in learning German vocabulary. Students are more active, enthusiastic, and helped in remembering vocabulary. The findings of this study are time constraints and differences in understanding sentence structure during learning with TGT and Kahoot. This TGT method with Kahoot application is proven to be applicable in learning German language interactively.

Keywords: *Team Games Tournament, Kahoot, Vocabulary, German language*

Pendahuluan

Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa asing merupakan keterampilan penting yang semakin dibutuhkan di era globalisasi seperti saat ini. Selain bahasa Inggris, pentingnya penguasaan kosakata bahasa asing lainnya juga menjadi nilai plus guna mempersiapkan individu berkualitas yang siap bersaing menghadapi kemajuan pada bidang teknologi, sosial ekonomi, dan pendidikan di masa depan (Zunairoh & Retnantiti, 2022). Di Indonesia pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Inggris, bahasa Perancis, bahasa Jepang, bahasa Mandarin, ataupun bahasa Jerman dapat dipelajari di berbagai lembaga pendidikan formal maupun informal (Wahyuningtyas & Santoso, 2024). Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam belajar bahasa Jerman. Keterampilan berbahasa Jerman menurut Selviana dkk, (2020) terbagi menjadi empat, yakni menyimak (Hören), berbicara (Sprechen), membaca (Lesen) dan menulis (Schreiben). Selain empat keterampilan di atas, terdapat dua aspek kemampuan yakni tata bahasa (Grammatik) dan kosakata (Wortschatz).

Kosakata merupakan perbendaharaan kata-kata dalam berbagai bentuknya yang meliputi: kata-kata lepas dengan atau tanpa imbuhan, dan kata-kata yang merupakan gabungan dari kata-kata yang sama atau berbeda masing-masing dengan artinya sendiri (Djiwando dalam Hasrar et al., 2018). Bohn (dalam Aprianingsih, 2013) menjelaskan tentang peran pentingnya pembelajaran penguasaan kosakata saat mempelajari bahasa asing seperti berikut ini: “der

How to cite:

Annisa, Ismi Ninda; Retnantiti, Sawitri (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Aplikasi Kahoot untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang. *Journal Singular: Pedagogical Language, Literature, and Cultural Studies*. Nexus Publishing. Pages 93-104. doi: [10.63011/js.v2i2.40](http://dx.doi.org/10.63011/js.v2i2.40)

Wortschatzarbeit ist notwendigerweise immer mit der Entwicklung der sprachlichen Fertigkeiten Lesen, Hörverstehen, Sprechen, und Schreiben verbunden und ohne grammatische, phonetische und orthographische Kenntnisse nicht funktionsfähig” (pengembangan keterampilan berbahasa, seperti membaca, mendengar, berbicara, dan menulis selalu terkait dengan penguasaan kosakata. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal dari pembelajaran ini, ilmu tata bahasa, fonetik, dan otografi juga harus diperhatikan).

Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan salah satu mahasiswa Program Studi (Prodi) Pendidikan Bahasa Jerman angkatan 2018 yang sudah mengikuti kegiatan asistensi mengajar di SMA Negeri 6 Malang pada tahun 2021, terdapat 21 dari 29 siswa kelas X Bahasa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami cara penulisan maupun ejaan kosakata bahasa Jerman dengan benar. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar siswa yang cukup rendah, yaitu sejumlah 8 siswa dengan rentang nilai 10-30, dan 13 siswa dengan rentang nilai 40-50, sehingga tidak memenuhi nilai ketuntasan yaitu 75. Hambatan tersebut terlihat ketika siswa mengerjakan tugas keterampilan menulis, karena jika pemahaman siswa terhadap kosakata tidak dikuasai, maka kemampuan mereka untuk menulis atau menyusun kalimat juga akan terbatas. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru pada tanggal 08 November 2024. Menurut guru bahasa Jerman SMAN 6 Malang, salah satu kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata adalah menghafal. Ketika siswa mendapatkan kosakata baru, siswa bisa melafalkan dan mencerna makna dari kosakata tersebut selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, yang menjadi masalah adalah ketika pertemuan berikutnya, siswa cenderung lupa dengan kosakata yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Menurut gurumobi kurangnya konsentrasi siswa selama pembelajaran serta durasi belajar yang cukup panjang menjadi faktor yang menyebabkan kejenuhan dan berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata.

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang bisa diaplikasikan dalam proses pembelajaran meskipun tidak semuanya berhasil. Suasana kelas yang baik dapat terwujud apabila terdapat kontribusi yang positif antara semua elemen yang ada di dalam kelas (Bayanah, 2019). Untuk itu diperlukan adanya komunikasi yang baik antara siswa dengan guru agar pembelajaran bisa berhasil. Salah satu metode pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah metode Team Games Tournament (TGT). Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dengan mudah diterapkan dan melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement (Fathurrahman dalam Fauziah et al., 2018).

Mariyaningsih & Hidayati (2018) berpendapat bahwa, metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Dapat disimpulkan bahwa, metode pembelajaran adalah cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun menurut Sutikno (2019), metode pembelajaran yang baik juga memerlukan guru yang mampu memahami dan memiliki keterampilan mengajar untuk dapat sebaik mungkin menyampaikan materi. Jenis-jenis metode pembelajaran menurut Sutikno, adalah: metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode diskusi kelompok, metode demonstrasi, metode permainan (games), micro teaching, team teaching, peer teaching, metode karyawisata, metode tutorial, metode penugasan, dan lain-lain. Pada kajian ini, jenis metode yang digunakan adalah campuran antara metode diskusi secara berkelompok dengan metode permainan (Games), seperti yang disebutkan oleh Sutikno (2019).

Metode Team Games Tournament (TGT) dikembangkan pertama kali oleh David DeVries dan Keith Edward pada tahun 1972, lalu disempurnakan oleh DeVries bersama Robert Edward

Slavin pada tahun 1978. Metode pembelajaran ini termasuk dalam pendekatan yang menekankan partisipasi aktif siswa, penerapan sebagai tutor sebaya, serta penggunaan unsur permainan dalam proses pembelajaran (Widayanti & Slameto, 2016). Selaras dengan hal tersebut, Suryani & Magfir (2024) menyatakan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menerapkan turnamen akademik melalui kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana setiap siswa mewakili timnya dan bersaing dengan peserta dari kelompok lain yang memiliki kemampuan akademik setara. Berdasarkan penjelasan tersebut, TGT dapat dipahami sebagai pendekatan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mendorong motivasi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Gayatri (2009) menjelaskan tahap-tahap penerapan pembelajaran TGT sebagai berikut: (1) penyajian kelas (class presentation), (2) belajar dalam kelompok (teams study), permainan (game), turnamen (tournament), penghargaan kelompok (teams recognition). Dalam pembelajaran bahasa asing, metode TGT memberikan peluang yang sama bagi setiap siswa untuk menang dalam permainan, tanpa memandang kemampuan awal mereka karena adanya kelompok belajar yang beragam dan sistem penilaian yang adil. Dengan adanya turnamen yang terencana siswa lebih fokus pada penguasaan materi dan suasana belajar menjadi lebih menarik untuk latihan berbahasa. Kanca dkk, (2021) menjelaskan bahwa, pembelajaran kolaboratif didasarkan pada filsafat konstruktivisme, khususnya konstruktivisme sosial dari Vygotsky, yaitu bahwa interaksi sosial memainkan peranan penting dalam pengembangan kognitif anak.

Meskipun metode TGT bisa meningkatkan motivasi dan kerjasama siswa, namun metode ini memiliki kelemahan yaitu seringkali terbatas oleh waktu. Oleh karena itu, penerapan metode TGT pada penelitian ini akan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai alat bantu atau media dalam pembelajaran. Peneliti memilih Kahoot sebagai alat bantu metode pembelajaran TGT dalam melatih penguasaan bahasa Jerman, karena berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zamsinar (2021), penggunaan media Kahoot dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Meskipun media pembelajaran lainnya seperti Quizizz dan Blooket mempunyai berbagai metode permainan yang menarik, namun Kahoot dipilih karena penggunaannya sangat relevan dalam penerapan metode pembelajaran TGT. Siswa akan dibagi menjadi beberapa tim, serta elemen kompetisi dalam Kahoot juga sejalan dengan dengan prinsip TGT. Selain itu, Kahoot juga menyediakan umpan balik langsung kepada siswa setelah setiap pertanyaan, baik secara individu maupun kelompok.

Maulidiyah (2018) dalam penelitiannya membahas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam konteks pembelajaran menulis bahasa Jerman pada siswa kelas X-4 SMA Negeri Kediri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum, langkah-langkah TGT telah diterapkan dengan baik namun terdapat beberapa kendala teknis seperti pengaturan waktu yang kurang optimal dan ketidakseimbangan jumlah anggota kelompok. Meskipun demikian, hasil yang menonjol adalah peningkatan yang signifikan dalam keaktifan dan tanggung jawab belajar siswa setelah beberapa kali pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa metode TGT memiliki potensi untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman. Penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki kesamaan dalam penggunaan metode kualitatif deskriptif. Namun, dengan penggabungan metode TGT dan penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran, diharapkan suasana kelas menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, gabungan antara metode TGT dan Kahoot diharapkan bisa menjadi solusi dalam melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

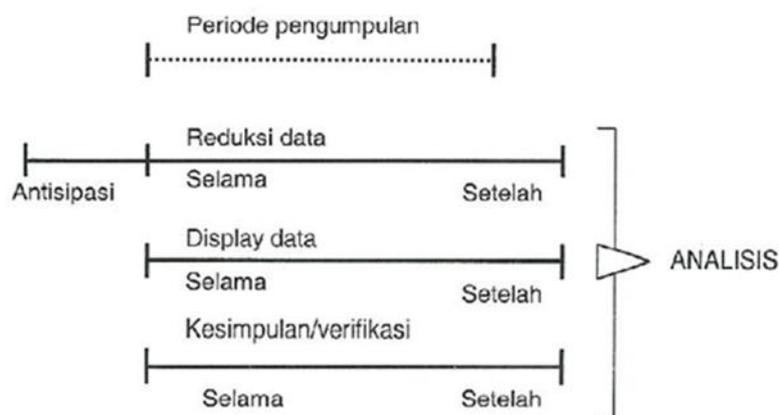
Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Anggito & Setiawan (2018), penelitian kualitatif-deskriptif bertujuan untuk mengakumulasi data dari suatu fenomena yang setelahnya dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Penggunaan metode kualitatif deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode Team Games Tournament (TGT) dengan aplikasi Kahoot untuk melatih penguasaan kosakata dalam proses pembelajaran bahasa Jerman dan mendeskripsikan tingkat responsif siswa terhadap penerapan metode Team Games Tournament (TGT) dengan aplikasi Kahoot untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Penelitian ini dilakukan dengan data kualitatif yang dikumpulkan melalui lembar observasi, latihan soal melalui aplikasi Kahoot, dan lembar angket. Subjek dari kajian ini merupakan siswa kelas XI dari SMA Negeri 6 Malang yang berjumlah 35 siswa. Saat melakukan kegiatan observasi, peneliti dibantu oleh dua observer yang merupakan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang. Lembar observasi tersebut berisi enam belas poin langkah pembelajaran, yang telah disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), latihan soal melalui aplikasi Kahoot, dan lembar angket yang berisi 5 pernyataan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan aplikasi Kahoot.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar angket dan lembar observasi. Data observasi digunakan untuk mendeskripsikan penerapan metode Team Games Tournament (TGT) dengan aplikasi Kahoot untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang. Proses yang diamati mencakup pelaksanaan dan tahapan pelaksanaan dan hasil penerapan metode pembelajaran TGT dengan aplikasi Kahoot, yang dicatat oleh dua observer, yang bertugas mengamati langsung jalannya pembelajaran dengan metode tersebut pada mata pelajaran bahasa Jerman. Lembar observasi telah diberikan kepada observer sebelum proses pengumpulan data dimulai, dan mereka bertanggung jawab untuk mencatat jalannya penerapan metode pembelajaran TGT dengan aplikasi Kahoot. Selain observasi, data juga diperoleh melalui angket yang dirancang untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran TGT dengan aplikasi Kahoot. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, yang terdiri dari 5 pernyataan mengenai hasil penerapan metode TGT dengan aplikasi Kahoot. Setiap pernyataan disertai dua pilihan jawaban, yaitu “Ya” atau “Tidak”.

Setelah data dikumpulkan, dilakukan proses analisis. Menurut Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2013:264), langkah-langkah analisis data meliputi reduksi data, display data, dan kesimpulan/verifikasi. Adapun langkah-langkah analisis data model interaktif digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Analisis Data Model Interaktif Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2013:264)

Sesuai dengan gambar di atas, proses pengolahan data yang dilakukan peneliti setelah tahap pengumpulan data terdiri dari tiga tahap. Tahapan pertama adalah mereduksi data dengan mengelompokkan informasi yang didapatkan dari lembar observasi dan angket. Setelah itu, data yang telah direduksi akan dipaparkan secara naratif, sehingga menjadi informasi yang terstruktur dan menyeluruh. Yang terakhir adalah proses mereduksi data, mereduksi data berarti merangkum, menentukan faktor kunci, memfokuskan hal penting pada data dan menemukan tema serta polanya (Sugiyono, 2013). Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan sajian data tersebut, yaitu mendeskripsikan penerapan metode TGT dengan Kahoot dari hasil analisis data observer dan respons siswa terhadap penerapan metode TGT dengan Kahoot berdasarkan hasil analisis data angket siswa.

Hasil

Pada tanggal 20 Februari 2025, bertempat di ruang kelas XI SMAN 6 Malang, telah dilaksanakan kegiatan penelitian secara offline yang diikuti oleh 25 siswa. Hasil dan pembahasan meliputi uraian tentang aktivitas dalam penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Kahoot untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI dan uraian respons siswa kelas XI Mapil 4 (Jerman) SMAN 6 Malang Terhadap Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Kahoot.

Aktivitas dalam Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan *Kahoot* untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa kelas XI

Pelaksanaan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan panduan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran), namun ada kegiatan tambahan pada awal pembelajaran yaitu permainan tebak kata. Lalu dilanjutkan dengan tahapan pendahuluan, inti, hingga penutup berdasarkan RPP. Kegiatan pembelajaran dimulai pada jam 13.35 hingga 15.30 WIB. Berikut adalah tabel 1 yang berisi hasil observasi mengenai metode pembelajaran TGT dengan aplikasi Kahoot.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Metode TGT dengan Aplikasi *Kahoot*

No	Kegiatan yang diamati	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Peneliti mengenalkan topik yang berhubungan dengan kosakata bahasa Jerman kepada siswa	O1	O2	O1: Peneliti telah mengenalkan topik yang sesuai, dengan menggunakan permainan sebut kata O2: Peneliti menggunakan permainan sebut kata, semua siswa menyebutkan benda yang ada di sekolah, 1 siswa berhasil menyebutkan topik yang akan dipelajari
2	Peneliti menjelaskan langkah-langkah dari metode <i>Team Games Tournament</i> (TGT) yang akan digunakan dalam pembelajaran	O1	O2	O1: Peneliti menjelaskan langkah-langkah menggunakan aplikasi Kahoot dan siswa sudah memahami dengan baik. Akan tetapi, ada 4 siswa tidak memperhatikan.

			O2: Ada 4 siswa di belakang yang kurang memperhatikan saat peneliti menjelaskan..
3	Peneliti menyajikan video pendek	O1 O2	O1: Peneliti menyajikan video pendek dengan tema memperkenalkan lingkungan sekolah. O2: Ada 2 siswa berdiskusi tentang video yang disajikan, ada 6 siswa yang harus diberi pertanyaan dan penjelasan baru memahami kosakata yang ada pada video.
4	Siswa menyebutkan kosakata yang ada dalam video	O1 O2	O1: Ada 1 siswa aktif bernama Widjan bisa menyebutkan 6 kosakata yang ada dalam video yang telah disajikan peneliti. O2: Ada 6 siswa yang menyebutkan kosakata yang ada dalam video.
5	Peneliti menyajikan teks	O1 O2	O1: Terdapat 4 siswa yang tidak memperhatikan ketika peneliti menyajikan teks. O2: Siswa yang berada di pojok belakang (4 siswa) tidak bisa melihat teks dengan jelas.
6	Peneliti menggali pengetahuan siswa tentang kosakata yang dalam teks.	O1 O2	O1: Peneliti mengajak siswa untuk menerjemahkan arti kosakata beserta artikelnya masing-masing pada teks yang disajikan. O2: Satu siswa menyebutkan arti <i>Schule</i> . 6 siswa lainnya berhasil mengartikan kosakata benda di sekolah.
7	Siswa memberikan jawaban berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki.	O1 O2	O1: Terdapat 6 siswa memberikan jawaban dengan benar akan tetapi siswa yang lain masih ragu untuk menjawab pertanyaan. O2: 12 siswa bisa menjawab, kosakata yang masih asing seperti: <i>Schulhof, Bibliothek, Mensa</i> itu masih perlu bantuan. 5 siswa bergantian membaca teks dan bisa menjelaskan maknanya,

			tetapi perlu bantuan pada kosakata “ <i>noch mehr</i> ”. Satu siswa menjawab arti “ <i>Groß</i> ” dan dapat mengartikannya dengan benar. Dua siswa di belakang terus menguap namun masih berusaha ikut menjawab. Dua siswa mudah terdistraksi jika ada yang lewat di luar kelas.
8	Siswa memperhatikan demonstrasi tentang langkah-langkah yang dilakukan dengan metode TGT	O1 O2	O1: Peneliti mendemonstrasikan metode TGT dengan singkat O2: Peneliti hanya menjelaskan TGT secara singkat.
9	Peneliti membagi siswa dalam beberapa kelompok yang beranggota 3-4 siswa per kelompok	O1 O2	O1: Peneliti membentuk enam kelompok. Sebanyak lima kelompok berisikan empat siswa, dan satu kelompok menampung lima partisipan O2: Pembagian kelompok dengan hitung acak membuat siswa menjadi fokus lagi.
10	Siswa bergabung dengan kelompok masing-masing	O1 O2	O1: Siswa bergabung dengan kelompok masing-masing secara kondusif. O2: Situasi kondusif dan siswa mudah diarahkan, tidak ada protes.
13	Siswa menyimak penjelasan peneliti tentang cara permainan kuis dengan aplikasi <i>Kahoot</i>	O1 O2	O1: Siswa menyimak penjelasan peneliti terkait cara permainan <i>kahoot</i> yang terdiri dari dua babak O2: Kelompok <i>Ball</i> langsung antusias saat diberi tahu ada <i>reward</i> bagi pemenang.

Keterangan:

O1 = Observer 1

O2 = Observer 2

Tabel 1 mempresentasikan tentang hasil observasi yang dilakukan oleh observer terhadap proses pembelajaran kosakata bahasa Jerman menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan aplikasi Kahoot. Melalui pengamatan observer 1 dan 2, proses pembelajaran dimulai dengan penambahan kegiatan yaitu pengenalan topik melalui permainan sebut kata, yang mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka aktif menyebutkan benda-benda yang ada di sekolah. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dimulai dengan pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual.

Peneliti juga menjelaskan langkah-langkah penggunaan metode TGT dan aplikasi Kahoot, meskipun terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan, terutama yang duduk di bagian belakang kelas.

Pada kegiatan inti, peneliti menampilkan video pendek bertema lingkungan sekolah. Beberapa siswa menunjukkan keterlibatan aktif dengan berdiskusi tentang isi video dan menyebutkan kosakata yang relevan. Contohnya 1 orang siswa aktif yang dapat menyebutkan 6 kosakata yang ada di video, dan ada 4 orang siswa yang duduk di belakang yang kurang menyimak penyajian peneliti. Namun, beberapa siswa masih memerlukan bimbingan tambahan agar memahami kosakata yang digunakan dalam video. Setelah menampilkan video pendek, peneliti kemudian menyajikan teks terkait *In der Schule* yang dilengkapi dengan latihan soal berbentuk *richtig/falsch*. Saat menyajikan teks, peneliti berusaha menggali pemahaman siswa terhadap kosakata, dan sebagian siswa mampu menerjemahkan dan menyebutkan arti kata beserta artikelnya, contohnya seperti kata *Schule*. Akan tetapi, kebanyakan siswa masih sulit untuk mengingat kosakata seperti *Schulhof*, *Bibliothek*, dan *Mensa* sehingga masih memerlukan bantuan. Beberapa siswa menunjukkan inisiatif untuk menjawab pertanyaan, meskipun masih ada yang ragu dan terganggu oleh lingkungan sekitar.



Gambar 2. Video Pendek yang Disajikan Peneliti

Demonstrasi metode TGT dan permainan Kahoot dilakukan secara singkat. Siswa dibagi dalam kelompok secara acak, yang ternyata membantu mengembalikan fokus mereka. Mayoritas siswa mengikuti arahan dengan baik, suasana kelas pun kondusif. Meskipun ada sedikit hambatan teknis saat demonstrasi Kahoot dan sign-up aplikasi oleh salah satu kelompok, keseluruhan proses berlangsung lancar. Ketika kuis dimulai, semua kelompok mulai aktif berdiskusi dan mengerjakan soal dengan semangat. Terlihat bahwa metode kompetitif dan kolaboratif seperti TGT dengan Kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa. Pernyataan dari observer didukung dengan pernyataan Santosa (2019) yang mengatakan bahwa, pembelajaran kooperatif Team Games Tournament memiliki manfaat untuk meningkatkan hasil atau prestasi belajar, kemampuan koneksi, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa. Walaupun pada babak pertama ada beberapa kelompok yang masih ragu-ragu dan ada satu siswa yang kurang aktif, namun pada babak kedua terjadi peningkatan keaktifan pada siswa, termasuk dari siswa yang sebelumnya pasif. Kelompok-kelompok yang melaju ke babak kedua menunjukkan semangat kompetitif yang tinggi dan seluruh anggota terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan. Sejalan dengan hal tersebut, Eviliyanida (2011) yang berpendapat bahwa, metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Secara keseluruhan, hasil pengamatan kedua observer menunjukkan bahwa penerapan metode TGT yang dipadukan dengan Kahoot memberikan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Metode

pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong kerja sama antar siswa untuk dapat memahami materi yang telah dipaparkan.

Respons Siswa Kelas XI Mapil 4 (Jerman) SMAN 6 Malang Terhadap Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Kahoot

Data respons siswa diperoleh setelah proses pembelajaran dan pengumpulan lembar angket selesai. Sebanyak 25 siswa yang hadir mengisi angket yang terdiri dari 5 pernyataan. Sepuluh siswa lainnya tidak hadir karena sakit dan izin. Selama proses pembelajaran, 25 siswa yang hadir dibagi menjadi 6 kelompok untuk mengikuti permainan Kahoot dengan metode TGT. Setelah permainan selesai, siswa mengisi angket yang kemudian hasilnya disajikan berikut ini:

Tabel 2. Respons Siswa Terhadap Penggunaan Metode TGT dengan Aplikasi Kahoot

No	Pernyataan	Ya	Tidak
Metode Team Games Tournament (TGT) dengan Kahoot.			
1.	Saya terbantu dalam memahami kosakata bahasa Jerman untuk materi <i>in der Schule</i> dengan menggunakan metode pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan aplikasi <i>Kahoot</i> .	25	0
2.	Saya lebih mudah mengingat kosakata bahasa Jerman untuk materi <i>in der Schule</i> dengan menggunakan metode <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan aplikasi <i>Kahoot</i> .	17	8
3.	Saya menjadi lebih memahami penggunaan kosakata dan strukturnya dalam kalimat dalam teks berbahasa Jerman.	21	4
Materi kosakata <i>In der Schule</i> dengan metode Team Games Tournament (TGT) dengan aplikasi Kahoot.			
4.	Permainan <i>Kahoot</i> babak pertama	25	0
5.	Soal <i>Kahoot</i> babak ke-dua	12	0

Berdasarkan hasil angket dari ketiga kelompok yang menjadi pemenang dalam pembelajaran bahasa Jerman menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) dengan aplikasi Kahoot, diketahui bahwa siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap kegiatan tersebut. Pada pernyataan pertama dan kedua, hampir seluruh anggota kelompok *Der Spiegel*, *Der Stuhl*, dan *Der Tisch* merasa bahwa metode TGT melalui permainan Kahoot membantu mereka memahami dan mengingat kosakata yang berkaitan dengan materi *In der Schule*.

Namun, meskipun mayoritas siswa merasa terbantu, masih ditemukan beberapa catatan penting. Salah satunya berasal dari kelompok *Der Tisch* yang menyatakan bahwa waktu yang diberikan dalam permainan Kahoot terasa sangat cepat, sehingga mereka menjawab lebih banyak berdasarkan insting daripada pemahaman. Temuan ini memperlihatkan bahwa, meskipun metode tersebut mampu mendorong keterlibatan dan meningkatkan motivasi siswa,

tetap diperlukan pengelolaan waktu yang proporsional agar proses berpikir tidak terganggu oleh tekanan waktu.

Pada pernyataan ketiga mengenai pemahaman struktur kalimat, dua kelompok (Der Spiegel dan Der Stuhl) menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap kosakata terkait *In der Schule* dan penggunaannya dalam konteks. Ketika siswa menguasai lebih banyak kosakata, semakin baik pula kemampuan mereka dalam memahami struktur kalimat dan penggunaan konjugasi. Pada permainan Kahoot, durasi untuk menjawab setiap soal mendorong siswa untuk menjawab dan memahami struktur kalimat dengan cepat. Dalam proses mempelajari suatu bahasa asing dengan baik, diperlukan pemahaman dan penguasaan kosakata, karena hal tersebut merupakan faktor kunci selain dari memahami tata bahasanya (Rachmawan & Wahyuningsih, 2021). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan kelompok Der Tisch yang mengungkapkan bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami kalimat karena belum sepenuhnya memahami arti dari kosakata yang ada dalam kalimat yang disajikan dalam soal Kahoot. Selain itu, pada bagian soal permainan, terdapat kecenderungan bahwa siswa mampu menjawab benar apabila dalam soal terdapat kata kunci yang dikenali, seperti "Lehrer", "Sport", atau "Hungrig". Pengakuan ini muncul dari kelompok Der Spiegel, yang menyatakan bahwa keberadaan kata kunci sangat membantu dalam menentukan jawaban. Hal ini menunjukkan pentingnya strategi pembelajaran yang mendorong siswa mengenali konteks dan clue dalam kalimat untuk memahami arti secara keseluruhan.

Terkait dengan aspek kolaborasi dan kekompakan, kelompok Der Ball dalam keterangannya pada angket juga mengatakan bahwa metode TGT melatih kerjasama kelompok. Ini menunjukkan bahwa TGT tidak hanya fokus pada aspek kognitif semata, melainkan juga mengembangkan kemampuan sosial siswa dalam menyelesaikan masalah secara kolektif. Hal tersebut juga sependapat dengan Nugroho (dalam Hanifa & Budiman, 2023) yang menyebutkan kelebihan metode pembelajaran TGT yaitu, kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Namun demikian, pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan. Misalnya, kelompok Der Tisch menyatakan bahwa mereka merasa tidak cukup memahami beberapa soal karena hanya menebak dan waktu terbatas, sedangkan kelompok Der Stuhl menunjukkan bahwa pemahaman mereka meningkat karena pengulangan kosakata dalam permainan. Di sinilah letak tantangan dari strategi TGT dalam Kahoot, yaitu menciptakan keseimbangan antara kecepatan dan pemahaman.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode TGT dengan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan, penguatan kosakata, dan pembelajaran berbasis tim dalam kelas bahasa Jerman. Namun penerapan metode ini memerlukan perhatian pada beberapa aspek, seperti kesiapan materi awal siswa, alokasi waktu yang cukup, serta penyesuaian strategi dengan gaya belajar siswa.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, metode Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan aplikasi Kahoot terbukti dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran bahasa Jerman yang dapat membantu melatih penguasaan kosakata, melatih kerja sama tim, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif di dalam kelas. Pembelajaran dengan metode TGT ini terbukti mampu membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya adalah adanya keterbatasan waktu yang dirasakan oleh siswa sehingga mempengaruhi pemahaman mendalam terhadap materi, serta adanya perbedaan tingkat pemahaman siswa terhadap struktur kalimat yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini menggunakan angket tertutup yang membatasi eksplorasi lebih dalam terkait alasan atau pendapat siswa terhadap metode TGT.

Rekomendasi

Saran untuk guru pengampu mata pelajaran bahasa Jerman, sebaiknya menerapkan metode TGT dengan aplikasi Kahoot yang sudah disesuaikan dengan kesiapan materi yang dimiliki siswa dan pengelolaan waktu yang lebih proporsional selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya menjawab berdasarkan insting, melainkan dapat memahami setiap soal secara menyeluruh. Agar metode ini bisa digunakan untuk jangka waktu yang panjang, penting untuk menyambungkannya dengan jelas pada tujuan pembelajaran materi yang diajarkan, serta membuat variasi dalam proses pembelajaran agar siswa tidak bosan. Sekolah juga sebaiknya mendukung dengan fasilitas serta pemahaman akan manfaat metode ini. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan metode pengumpulan data yang lebih beragam, seperti kombinasi angket tertutup dan terbuka atau wawancara, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan perspektif siswa terkait metode TGT. Pada penggunaan Kahoot, peneliti selanjutnya disarankan juga untuk mempertahankan minat dan fokus siswa dengan membuat pertanyaan yang beragam. Misalnya, true/false, puzzle, atau penggunaan video yang relevan dan menarik, serta pengaturan waktu repons yang lebih fleksibel terhadap tingkat kesulitan pada setiap pertanyaan.

Aspek lain yang bisa diteliti lebih lanjut adalah implementasi metode TGT dengan Kahoot dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan di sekolah dengan tingkat kemampuan siswa yang lebih beragam, fasilitas yang berbeda, atau budaya belajar yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk melihat sejauh mana metode ini dapat diadaptasi dan tetap efektif dalam berbagai kondisi. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi penerapan metode TGT dan Kahoot untuk mengajarkan keterampilan berbahasa lain selain kosakata, seperti membaca, menulis, atau berbicara.

Referensi

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Aprianingsih, V. (2013). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta, April, 23. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/25375>
- Azka Hanifa, M., & Adi Budiman, I. (2023). Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 117-120. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.444>
- Bayanah, S. (2019). Pengaruh suasana kelas terhadap hasil belajar pembuatan busana industri di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Keluarga*, 5(1).
- Evilijanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21-27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Fauziah, D., Kurjono, K., & Muntasofi, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi & Keuangan*, 6(1), 41-48.
- Gayatri, Y. (2009). 249-681-1-Pb. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 8(3), 60.
- Hasrar, H., Dalle, A., & Usman, M. (2018). Hubungan penguasaan kosakata dengan keterampilan menulis karangan deskriptif bahasa jerman siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 2(2), 32-40.

- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif. CV Kekata Group.
- Maulidiyah, U., & Karim, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Keterampilan Menulis Kalimat Tunggal Bahasa Jerman Siswa Kelas X Sman 3 Kediri. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952.
- Nyoman Kanca, I., Ginaya, G., Nyoman, N., Astuti, S., & Negeri Bali, P. (2021). Strategi Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Masalah secara Daring pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Pariwisata. *Proceedings*, 5(Senarilip V), 97. <https://ojs2.pnb.ac.id/index.php/proceedings/article/view/234>
- Rachmawan, N., & Wahyuningsih, F. (2021). Deutsch Domino Untuk Pengaktifan Kosakata Bahasa Jerman. *Jurnal Laterne*, 10(2), 1-9.
- Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689-1699.
- Selviana, Y., Mannahali, M., & Dalle, A. (2020). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Bahasa. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(2), 148. <https://doi.org/10.26858/interference.v1i2.14859>
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D
- Suryani, L., & Magfur, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi. *Tematik : Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.55210/tematik.v2i1.1640>
- Sutikno, M. S. (2019). Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”
- Wahyuningtias, S. U., & Santoso, Iman (2024). Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 1 Sedayu melalui Aplikasi Duolingo. *Journal Singular: Journal of Pedagogical Language, Literature, and Cultural Studies*. Nexus Publishing. Pages1-6. <https://doi.org/10.63011/js.v1i2.7>
- Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 182. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195>
- Zamsinar, Z., Mannahali, M., & Rijal, S. (2021). Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i1.25683>
- Zunairoh, Z. R., & Retnantiti, S. (2022). Pengaruh Penerapan Aplikasi Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI A SMAN 7 Malang. *Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 6(1), 108-119. <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina>