

**EFEKTIVITAS GAMIFIKASI WAYGROUND DALAM PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA JERMAN****Haya Syahla Arrumaisya¹, Irma Permatawati², Nur Muthmainah³**Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}e-mail: hayasyahla113@upi.edu, nmuthmainah@upi.edu

Diterima: 3/08/2026; Direvisi: 1/09/2026; Diterbitkan: 12/10/2026

ABSTRAK

Penguasaan kosakata merupakan unsur penting dalam pembelajaran bahasa Jerman, tetapi siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata. Penelitian mengenai penggunaan Wayground dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman di tingkat SMA dengan kelompok pembandingan masih terbatas. Penelitian ini bertujuan membandingkan penguasaan kosakata bahasa Jerman antara kelompok yang menggunakan Wayground dan kelompok yang mengikuti pembelajaran tanpa Wayground serta mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaannya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental non-equivalent control group*. Sampel terdiri atas 62 siswa, yaitu 32 siswa kelompok eksperimen dan 30 siswa kelompok kontrol. Data diperoleh melalui tes penguasaan kosakata dan angket respons siswa, kemudian dianalisis menggunakan uji Mann–Whitney U, Wilcoxon, N-Gain, dan *effect size*. Hasil menunjukkan tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelompok ($p = 0,217$), sedangkan skor posttest kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelompok kontrol ($p = 0,002$). Rata-rata N-Gain kelompok eksperimen sebesar 54,94%, sedangkan kelompok kontrol sebesar 24,48%, dengan *effect size* sedang ($r = 0,40$). Angket menunjukkan respons positif terhadap penggunaan Wayground dengan persentase 76,79%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Wayground dalam konteks penelitian ini berkaitan dengan penguasaan kosakata bahasa Jerman yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran tanpa Wayground.

Kata Kunci: *Wayground, Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman, Gamifikasi***ABSTRACT**

Vocabulary mastery is an important component of German language learning; however, students still experience difficulties in understanding and retaining vocabulary. Research on the use of Wayground for German vocabulary learning at the senior high school level with a comparison group remains limited. This study aimed to compare German vocabulary mastery between students who used Wayground and those who received instruction without Wayground, as well as to describe students' responses to its use. This study employed a quantitative approach with a *quasi-experimental non-equivalent control group design*. The sample consisted of 62 students, including 32 students in the experimental group and 30 students in the control group. Data were collected through a vocabulary mastery test and a student response questionnaire and were analyzed using the Mann–Whitney U test, Wilcoxon test, N-Gain, and effect size. The results showed no significant difference in initial ability between the two groups ($p = 0.217$), whereas the experimental group obtained significantly higher posttest scores than the control group ($p = 0.002$). The average N-Gain was 54.94% for the experimental group and 24.48% for the control group, with a moderate effect size ($r = 0.40$). The questionnaire results indicated a positive response to the use of Wayground, with a percentage of 76.79%. These findings indicate that, within the context of this study, the use of

Wayground was associated with higher German vocabulary mastery than instruction without Wayground.

Keywords: *Wayground, German Vocabulary Mastery, Gamification*

PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa asing merupakan salah satu kompetensi penting bagi generasi muda dalam menghadapi perkembangan global dan kemajuan teknologi (Hasanah et al., 2022). Bahasa Jerman sebagai salah satu bahasa asing yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas melibatkan empat keterampilan utama, yaitu mendengarkan (*Hörverstehen*), membaca (*Leseverstehen*), menulis (*Schreibfertigkeit*), dan berbicara (*Sprechfertigkeit*). Selain keempat keterampilan tersebut, penguasaan kosakata (*Wortschatz*) merupakan aspek penunjang yang penting karena pengetahuan kosakata mendukung kemampuan pembelajar dalam memahami dan memproduksi bahasa, termasuk dalam pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing (Boone & De Wilde, 2023). Oleh karena itu, penguasaan kosakata menjadi salah satu dasar penting dalam proses pembelajaran bahasa asing (Almadani et al., 2024).

Namun, penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa masih perlu ditingkatkan. Melani et al. (2024) menemukan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 8 Gowa berada pada kategori “cukup”. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan penguatan kosakata untuk mendukung keterampilan berbahasa mereka. Keterbatasan penguasaan kosakata dapat menghambat perkembangan keterampilan berbahasa lainnya karena kosakata berperan dalam proses memahami maupun menghasilkan bahasa (Ban, 2020).

Salah satu pendekatan yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran bahasa asing adalah penggunaan teknologi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan efektif (Liu et al., 2024). Dalam konteks tersebut, gamifikasi menjadi salah satu pendekatan berbasis teknologi yang semakin banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa (Permana et al., 2023). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang (Zulfah & Fanani, 2025). Gamifikasi mengacu pada penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran (Ukgoda, 2025).

Fitur gamifikasi seperti poin dan papan peringkat dilaporkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran kosakata (Zaswita et al., 2024). Motivasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran bahasa asing karena dapat mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran (Chandra & Deli, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat membantu mengurangi kebosanan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Jauza & Albina, 2025). Oleh karena itu, penggabungan unsur gamifikasi dan media digital berpotensi menciptakan pengalaman belajar kosakata yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi siswa.

Berbagai platform digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran kosakata, antara lain Kahoot, Wayground, LearningApps, Quizlet, dan Wordwall. Salah satu platform yang menerapkan prinsip gamifikasi adalah Wayground (Abdillah et al., 2022). Wayground menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kosakata, seperti *fill the blank*, *mix and match*, dan *flashcard*. Fitur-fitur tersebut memungkinkan siswa berlatih mengenali bentuk dan makna kata, mencocokkan kosakata, serta melengkapi bagian yang kosong berdasarkan konteks pembelajaran.

Penggunaan fitur gamifikasi berupa poin, papan peringkat, umpan balik langsung, gambar, dan animasi dilaporkan dapat membantu keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata (Andewi et al., 2025). Sari & Nurani (2021), juga menunjukkan bahwa penggunaan platform kuis berbasis gamifikasi dapat membantu meningkatkan fokus siswa selama pembelajaran, antara lain melalui penyajian soal secara acak. Dalam pembelajaran kosakata, fitur *fill the blank* dapat membantu siswa melatih penggunaan kata dalam konteks, sedangkan fitur *mix and match* dapat digunakan untuk menghubungkan kosakata dengan pasangan yang sesuai. Sementara itu, *flashcard* dapat membantu siswa meninjau kembali kosakata melalui latihan berulang, sehingga Wayground berpotensi digunakan sebagai media pendukung pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Sejumlah penelitian telah mengkaji penggunaan Quizizz atau Wayground dalam pembelajaran kosakata (Lisda et al., 2023; Widyahening & Sumardiono, 2022). Namun, penelitian terdahulu lebih banyak dilakukan dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, bahasa Mandarin, atau bidang pembelajaran lainnya. Penelitian mengenai penggunaan Wayground secara khusus untuk penguasaan kosakata bahasa Jerman di tingkat SMA masih terbatas, terutama penelitian kuasi-eksperimental yang membandingkan kelompok yang menggunakan Wayground dengan kelompok pembandingan yang mengikuti pembelajaran non-Wayground. Selain itu, penelitian yang tidak hanya menguji perbedaan hasil belajar, tetapi juga melaporkan tingkat peningkatan dan besarnya perbedaan hasil antarkelompok, masih perlu dikembangkan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menggunakan Wayground melalui fitur *fill the blank*, *mix and match*, dan *flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan penguasaan dan peningkatan kosakata bahasa Jerman antara kelompok eksperimen yang menggunakan Wayground dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa Wayground. Penelitian ini juga mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan Wayground dan menganalisis besarnya perbedaan hasil posttest antara kedua kelompok menggunakan *effect size*. Hipotesis penelitian ini adalah bahwa siswa yang belajar kosakata bahasa Jerman menggunakan Wayground memperoleh hasil penguasaan kosakata yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa Wayground.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen berbentuk *quasi-experiment* dengan desain *non-equivalent control group*, yakni adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Sugiyono, 2017). Penelitian ini merupakan salah satu jenis desain eksperimental yang bertujuan untuk mengukur pengaruh suatu tindakan pada satu kelas subjek penelitian. Kelompok eksperimen dan kontrol akan menjalani tes awal atau *pretest*. Selanjutnya, kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa penggunaan aplikasi Wayground sebagai media pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran *non-Wayground*.

Tabel 1. Non-equivalent control group design

Kelas	Tes Awal (Pretest)	Perlakuan X	Tes Akhir (Posttest)
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 12 Bandung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan ketersediaan kelas serta kesesuaian karakteristik siswa dengan tujuan penelitian. Kelas XI-1 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang terdiri atas 36 siswa, sedangkan kelas XI-8 sebagai kelompok kontrol yang terdiri atas 35 siswa. Namun, analisis hasil belajar hanya melibatkan 62 siswa yang memiliki data *pretest* dan *posttest* lengkap, yaitu 32 siswa pada kelompok eksperimen dan 30 siswa pada kelompok kontrol. Sebelum penelitian dilaksanakan, siswa memperoleh penjelasan mengenai tujuan dan prosedur penelitian, dengan partisipasi yang bersifat sukarela serta kerahasiaan data yang tetap dijaga selama proses pengumpulan, pengolahan, dan pelaporan hasil. Siswa yang tidak memiliki data *pretest* atau *posttest* lengkap tidak disertakan dalam analisis karena perubahan skor tidak dapat dihitung secara berpasangan. Selain itu, dari 32 siswa kelompok eksperimen yang memiliki data tes lengkap, 26 siswa mengisi angket respons secara lengkap, sedangkan ketidaklengkapan data terutama disebabkan oleh ketidakhadiran siswa saat pelaksanaan *pretest*, *posttest*, atau pengisian angket.

Untuk meminimalkan perbedaan kondisi pembelajaran di luar perlakuan, kedua kelompok memperoleh materi, tujuan pembelajaran, alokasi waktu, serta soal *pretest* dan *posttest* yang sama. Kedua kelompok juga berada pada tingkat kelas dan semester yang sama serta mempelajari kosakata bahasa Jerman bertema *Hobby*. Perbedaan utama terletak pada media dan aktivitas pembelajaran, yaitu kelompok eksperimen menggunakan aplikasi Wayground melalui fitur *fill the blank*, *mix and match*, dan *flashcard* untuk melatih siswa mengenali, mencocokkan, melengkapi, serta meninjau kembali kosakata, sedangkan kelompok kontrol menggunakan PowerPoint, tebak gaya, dan tebak kata tanpa Wayground. Dengan demikian, kelompok kontrol tetap memperoleh aktivitas pembelajaran kosakata dan berfungsi sebagai kelompok pembanding aktif. Perlakuan pada kedua kelompok dilaksanakan selama tiga pertemuan, sehingga perbedaan hasil belajar dapat dianalisis dengan mempertimbangkan perbedaan perlakuan yang diberikan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes penguasaan kosakata dan angket respons siswa. Instrumen tes disusun berdasarkan materi pembelajaran untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian diuji coba kepada 21 siswa di luar sampel penelitian guna menilai kualitas butir dan konsistensi instrumen (Creswell, 2023). Validitas empiris terhadap 40 butir soal dianalisis menggunakan korelasi Pearson *product-moment*, dengan kriteria butir dinyatakan valid apabila nilai signifikansi $< 0,05$ dan nilai r hitung lebih besar daripada r tabel. Berdasarkan hasil pengujian, 17 butir memenuhi kriteria validitas dan digunakan dalam penelitian, sedangkan butir lainnya dieliminasi. Reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan Cronbach's Alpha dan menghasilkan koefisien sebesar 0,805, sehingga instrumen dinyatakan memiliki konsistensi internal yang baik. Instrumen akhir terdiri atas 17 soal dalam bentuk pilihan ganda, teks rumpang, mencocokkan kata kerja dengan kata benda, serta isian singkat berdasarkan gambar yang digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Jerman pada tema *Hobbys*. Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0, kemudian skor dikonversi ke skala 100, serta instrumen yang sama digunakan pada kedua kelompok untuk menjaga kesetaraan pengukuran hasil belajar. Selain tes, penelitian ini menggunakan angket respons siswa yang awalnya terdiri atas 15 butir dengan skala Likert empat tingkat. Setelah melalui uji validitas, tujuh butir digunakan untuk mengukur respons siswa terhadap Wayground berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, efektivitas yang dirasakan, dan motivasi dalam

pembelajaran. Angket hanya diberikan kepada kelompok eksperimen, dan sebanyak 26 siswa mengisi seluruh butir secara lengkap sehingga datanya digunakan dalam analisis.

Analisis data diawali dengan uji normalitas Shapiro–Wilk untuk mengetahui distribusi data dan dilanjutkan dengan Levene’s test untuk menguji homogenitas varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Karena sebagian data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik nonparametrik, yaitu uji Mann–Whitney U untuk membandingkan skor *pretest* dan *posttest* antarkelompok serta uji Wilcoxon untuk menganalisis perubahan skor *pretest* dan *posttest* dalam masing-masing kelompok (Inayah et al., 2025). Selanjutnya, N-Gain digunakan untuk menggambarkan besarnya peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest* pada setiap kelompok secara deskriptif (Hake, 1998), sehingga interpretasinya dilakukan bersama dengan hasil uji Mann–Whitney U dan Wilcoxon dan tidak digunakan sebagai satu-satunya dasar untuk menyatakan perbedaan peningkatan yang signifikan. Besarnya perbedaan skor *posttest* antara kedua kelompok kemudian dianalisis menggunakan *effect size* (Cohen et al., 2018), yang dihitung dari nilai Z hasil uji Mann–Whitney U dengan rumus $r = |Z|/\sqrt{N}$, dengan N sebagai jumlah seluruh peserta yang dianalisis. Nilai *r* diinterpretasikan sebagai efek kecil (0,10), sedang (0,30), dan besar (0,50), sehingga hasil penelitian tidak hanya ditafsirkan berdasarkan signifikansi statistik, tetapi juga berdasarkan besarnya efek yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI SMA 12 Bandung pada materi *Hobbys* melalui penerapan aplikasi *Wayground* sebagai media pembelajaran. Data penelitian ini diperoleh melalui tes penguasaan kosakata bahasa Jerman yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian dimulai dari tabel statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan eksperimen yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Statistika Deskriptif Pretest-Posttest Siswa

Kelompok	Tes	N	Rata-rata	SD	Median (Q1-Q3)
Eksperimen	Pretest	32	75,16	16,87	82,00 (71,00-88,00)
Eksperimen	Posttest	32	90,72	6,83	89,50 (87,25-97,00)
Kontrol	Pretest	30	73,43	13,36	76,00 (71,00-83,50)
Kontrol	Posttest	30	83,13	10,33	82,00(72,00-88,00)

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor *pretest* kelompok eksperimen sebesar 75,16, sedangkan kelompok kontrol sebesar 73,43. Setelah perlakuan, rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 90,72 pada kelompok eksperimen dan 83,13 pada kelompok kontrol. Median kelompok eksperimen meningkat dari 82,00 menjadi 89,50, sedangkan median kelompok kontrol meningkat dari 76,00 menjadi 82,00. Secara deskriptif, kedua kelompok mengalami peningkatan, tetapi peningkatan pada kelompok eksperimen tampak lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji *Shapiro–Wilk* menunjukkan nilai signifikansi *pretest* kelompok eksperimen $< 0,001$ dan *posttest* sebesar 0,015, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,001 dan *posttest* sebesar 0,084. Hasil Levene’s test menunjukkan bahwa varians data *pretest* ($p = 0,440$) dan *posttest* ($p = 0,167$) antara kedua kelompok bersifat homogen. Karena

sebagian data tidak berdistribusi normal, analisis selanjutnya menggunakan uji nonparametrik. Karena terdapat data yang tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji nonparametrik dan parametrik, yaitu uji *Mann-Whitney*. *Pretest* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji *Mann-Whitney Pretest - Posttest*

Data	Mean Rank Eksperimen	Mean Rank Kontrol	U	Z	p
Pretest	34,17	28,65	394,500	-1,233	0,217
Posttest	38,42	24,12	258,500	-3,151	0,002

Berdasarkan table 3, hasil uji *Mann-Whitney* terhadap data pretest memperoleh nilai ($p=0,217$). Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal penguasaan kosakata bahasa Jerman dari kedua kelompok tidak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum perlakuan diberikan, lalu diberikan perlakuan dan posttest dilaksanakan, sedangkan hasil uji *Mann-Whitney U Test* pada data posttest memperoleh ($p=0,002$), karena nilai ini lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai mean rank untuk kelompok eksperimen sebesar 38,42 lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 24,12. Hasil posttest kelompok eksperimen cenderung lebih tinggi.

Untuk mengetahui besarnya perbedaan skor *posttest* antara kedua kelompok, dilakukan analisis *effect size*. Nilai *effect size* dihitung menggunakan rumus $(r = |Z|/\sqrt{N})$, dengan nilai $Z = -3,151$ dan jumlah peserta yang dianalisis sebanyak 62 siswa. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh nilai $r = 0,40$. Menurut kategori Cohen, nilai tersebut termasuk dalam kategori efek sedang, sehingga perbedaan skor *posttest* antara kedua kelompok memiliki besaran efek sedang dengan arah perbedaan yang menguntungkan kelompok eksperimen.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Kelompok	Meningkat	Menurun	Tetap	Z	p
Eksperimen	27	3	2	-4,515	<0,001
Kontrol	19	5	6	-3,018	0,003

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji Wilcoxon menunjukkan adanya perubahan yang signifikan antara pretest dan posttest pada kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen terdapat 27 siswa yang mengalami peningkatan nilai, 3 siswa yang mengalami penurunan dan 2 siswa memperoleh skor tetap. Pada kelompok kontrol, 19 siswa mengalami peningkatan, 5 siswa mengalami penurunan, dan 6 siswa memperoleh skor tetap. Maka dari itu, jumlah siswa yang mengalami peningkatan lebih banyak ditemukan pada kelompok eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan indikasi awal bahwa penggunaan Aplikasi *Wayground* mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Maka dari itu, analisis selanjutnya menggunakan uji *N-Gain* yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Kelompok eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rata - rata N-gain	Persentase	Kategori
Eksperimen	0,5494	54,94%	Sedang
Kontrol	0.2448	24,48%	Rendah

Berdasarkan Tabel 5, hasil *N-Gain*, kelompok eksperimen memperlihatkan peningkatan rata-rata sebesar 54,94%, yang dikategorikan sebagai sedang. Sementara itu, skor *N-Gain* rata-rata pada kelompok kontrol adalah 24,48%, yang masuk kategori rendah. Secara deskriptif, peningkatan kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Peneliti lebih lanjut memperkuat temuan tersebut dengan menggunakan data persepsi siswa yang dikumpulkan melalui angket kepuasan terhadap aplikasi *Wayground*. Berdasarkan uji validitas instrumen, didapatkan hanya tujuh item yang memenuhi kriteria. Validitas ketujuh item tersebut kemudian digunakan pada tahap pengujian reliabilitas yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Angket Respons Siswa

Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
7	0,855	Reliabel

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji reliabilitas terhadap 7 item memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,855 yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang tinggi. Sehingga instrumen ini layak digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil angket untuk mengukur kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Wayground* yang berisi 7 item pertanyaan dan diisi oleh 26 peserta, jumlah total poin yang didapatkan adalah 559 dari poin maksimal, yaitu 728. Angka tersebut menghasilkan persentase sebesar 76,79%. Adapun hasil angket per indikator

Tabel 7. Angket Indikator

No	Indikator	Jumlah Item	Skor Maksimal	Skor diperoleh	Presentase	Kategori
1.	Kemudahan	3	312	242	77,6%	Positif
2.	Efektivitas	2	312	162	52%	Cukup
3.	Motivasi	2	312	155	49%	Positif

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan aplikasi *Wayground*. Siswa menilai media tersebut mudah digunakan dan membantu menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Temuan angket melengkapi hasil tes dengan memberikan gambaran mengenai penerimaan siswa terhadap media, tetapi tidak digunakan sebagai bukti langsung pada peningkatan penguasaan kosakata. Efektivitas ditentukan melalui uji *Mann-Whitney*, *Wilcoxon*, *N-Gain* dan *effect size*.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal penguasaan kosakata bahasa Jerman pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan sebelum perlakuan diberikan. Setelah perlakuan, kelompok eksperimen memperoleh skor *posttest* yang secara signifikan lebih tinggi daripada kelompok kontrol, sedangkan nilai *N-Gain* secara deskriptif juga menunjukkan peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen. Selain itu, nilai *effect size* sebesar $r = 0,40$ menunjukkan bahwa perbedaan skor *posttest* kedua kelompok berada pada kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa, dalam konteks penelitian ini, pembelajaran menggunakan *Wayground* berkaitan dengan hasil penguasaan kosakata bahasa Jerman yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran tanpa *Wayground*.

Wayground merupakan nama baru dari platform Quizizz setelah dilakukan perubahan merek pada platform tersebut. Perubahan tersebut tidak menghilangkan karakteristik utama platform sebagai media pembelajaran digital yang menyediakan kuis, aktivitas interaktif, dan berbagai fitur berbasis gamifikasi. Oleh karena itu, hasil penelitian terdahulu yang menggunakan Quizizz masih dapat dipertimbangkan sebagai referensi dalam membahas penggunaan Wayground, terutama apabila fitur dan aktivitas yang digunakan memiliki karakteristik yang serupa. Meskipun demikian, kesesuaian konteks, fitur, materi, dan karakteristik peserta dalam setiap penelitian tetap perlu dipertimbangkan ketika membandingkan hasil penelitian.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Usman, 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz atau aplikasi Wayground dapat meningkatkan penguasaan kosakata melalui kuis interaktif dan umpan balik langsung pada pembelajaran bahasa Mandarin di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. Sementara itu, (Pasaribu, 2026) menjelaskan bahwa aplikasi Wayground dapat memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dan diterima dengan baik saat diterapkan dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari penelitian sebelumnya menunjukkan peningkatan kosakata siswa setelah penerapan aplikasi Wayground. Konsistensi hasil yang ditemukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa manfaat aplikasi Wayground juga berpotensi diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman di tingkat Sekolah Menengah Atas. Meskipun menunjukkan hasil yang sejalan, terdapat perbedaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu. Selain perbedaan konteks bahasa dan tingkat pendidikan, penelitian ini juga hanya menggunakan beberapa fitur aplikasi Wayground yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, yaitu *fill the blank*, *flashcard* dan *mix and match*.

Penyebab perbedaan tingkat penguasaan kosakata antara kelompok kemungkinan berkaitan dengan penyajian soal secara interaktif, pengulangan kosakata, dan umpan balik langsung. Fitur *fill the blank* memungkinkan siswa untuk mengingat dan melengkapi kosakata yang sudah dipelajari dan membantu siswa dalam mempelajari kosakata dalam konteks kalimat, sehingga siswa tidak hanya mempelajari makna kosakata tersebut, tetapi juga memahami bagaimana cara menggunakannya. Di sisi lain, fitur *mix and match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaitkan kosakata dengan pasangan atau gambar masing-masing, sehingga siswa dapat melatih ketepatan dalam mengenali hubungan antara kosakata (Maulidiyah et al., 2025). Sementara *flashcard* membantu siswa meninjau kembali kosakata melalui pengulangan, penerapan gamifikasi dalam aplikasi Wayground membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menantang.

Tampilan skor, papan peringkat saat menjawab benar setelah setiap soal membuat siswa ingin terus mengerjakan latihan dan mendapatkan hasil yang lebih baik. Umpan balik langsung setelah menyelesaikan sebuah latihan membantu siswa memeriksa jawaban yang benar guna memperbaiki kesalahan. Hal ini sejalan dengan (Tamam dan Amarullah, 2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan Quizizz (Wayground) dengan umpan balik dapat meningkatkan kosakata reseptif. Hasil tersebut menegaskan bahwa potensi teknologi digital dapat membantu proses pembelajaran melalui fitur interaktif dan umpan balik, sedangkan dalam penelitian ini fitur interaktif digunakan tanpa meneliti umpan balik secara terpisah. Maka dari itu, umpan balik tidak dapat dianggap sebagai alasan peningkatan kosakata dalam penelitian ini. Hal ini tergantung pada karakteristik siswa dan langkah-langkah pembelajarannya. Kombinasi faktor-faktor ini diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam, karena siswa tidak hanya mendapatkan penjelasan materi, tetapi juga dapat berlatih kosakata melalui berbagai kegiatan. Interaksi yang terjadi secara berulang ini

berkontribusi pada hasil yang lebih baik dalam meningkatkan penguasaan kosakata, sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk terus mengingat, mengenali, dan menggunakan kosakata pada bahasa Jerman.

Peningkatan pada kelompok kontrol juga merupakan temuan penting dalam penelitian ini. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran di kelompok kontrol pun memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari dan melatih kosakata. Mereka menerima penjelasan mengenai materi yang dipelajari, latihan, serta kesempatan untuk menggunakan kosakata selama seluruh proses pembelajaran. Jadi, penguasaan kosakata tidak hanya dapat terjadi dengan bantuan media digital. Hal ini sejalan dengan temuan (Rizkiawat et al., 2024) yang menyatakan bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran tambahan, tetapi bukan sebagai pengganti sepenuhnya dari seluruh proses belajar. Artinya, pembelajaran konvensional tanpa Wayground juga dapat meningkatkan kosakata asalkan siswa belajar, berlatih, dan menggunakan kosakata tersebut. Penelitian ini tidak secara khusus menguji faktor yang menyebabkan peningkatan tersebut, sehingga penjelasan ini masih bersifat interpretatif.

Hasil angket menunjukkan bahwa aplikasi *Wayground* diterima secara positif oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi *Wayground* dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman menarik dalam proses pembelajaran dari sudut pandang siswa. Para siswa juga merasa mudah menggunakan aplikasi *Wayground*, sehingga tidak merasa kesulitan. Selain itu, sebagian besar siswa merasa termotivasi untuk meningkatkan penguasaan kosakata setelah pembelajaran menggunakan aplikasi *Wayground* (Amalia et al., 2025). Namun, respons positif siswa tidak digunakan sebagai satu-satunya dasar untuk menyatakan efektivitas pembelajaran. Angket penelitian ini berfungsi sebagai informasi tambahan yang menggambarkan kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Wayground*. Selain itu juga, temuan angket ini bisa memperkuat hasil statistik. Penentuan efektivitas aplikasi *Wayground* ditetapkan berdasarkan hasil analisis pretest dan posttest menggunakan *uji Mann-Whitney*, *uji Wilcoxon*, *N-Gain*, dan *Effect Size*.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian dilakukan pada dua kelas yang telah terbentuk dan hanya melibatkan satu sekolah, yang berarti hasilnya tidak dapat digunakan untuk populasi yang lebih luas. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan kelas yang telah terbentuk tanpa randomisasi individual. Selain itu, tidak seluruh siswa memiliki data pretest, posttest, dan angket yang lengkap. Perlakuan juga hanya dilakukan selama tiga pertemuan. Peneliti juga hanya mengukur penguasaan kosakata pada tema *Hobbys* dalam jangka pendek melalui pretest dan posttest. Sehingga belum dapat mengukur kemampuan retensi kosakata siswa dalam jangka waktu yang lebih lama. Maka dari itu, diperlukan penelitian lebih lanjut yang melibatkan sampel yang lebih besar dari beberapa sekolah dan mengkaji berbagai tema pembelajaran bahasa Jerman untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas aplikasi *Wayground* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata bahasa Jerman.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan *Wayground* memperoleh skor *posttest* penguasaan kosakata bahasa Jerman yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Secara deskriptif, rata-rata *N-Gain* kelompok eksperimen juga lebih tinggi daripada kelompok kontrol, sedangkan *effect size* menunjukkan perbedaan hasil *posttest* pada kategori sedang. Selain itu, siswa memberikan respons yang secara umum positif terhadap penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran.

Temuan ini menunjukkan bahwa, dalam konteks penelitian ini, Wayground berpotensi digunakan sebagai media pendukung pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Namun, hasil penelitian ini perlu dipahami secara terbatas karena penggunaan Wayground hanya mencakup tiga fitur, yaitu *fill the blank*, *mix and match*, dan *flashcard*, dengan perlakuan selama tiga pertemuan pada satu tema pembelajaran. Temuan ini tidak dapat digeneralisasikan sebagai bukti bahwa Wayground selalu lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran non-Wayground dalam seluruh konteks pembelajaran bahasa Jerman. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, durasi perlakuan yang lebih panjang, tema kosakata yang lebih luas, serta pengujian fitur Wayground lainnya. Penggunaan *delayed posttest* juga perlu dipertimbangkan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata siswa dapat dipertahankan dalam jangka waktu yang lebih panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi Kahoot! dan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(1), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i1.1363>
- Almadani, T. N. F., Widiastuty, H., & Aji, M. A. T. (2024). Penguatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa MTS Terpadu Berkah melalui game Pictionary. *Masyarakat Berkarya: Jurnal Pengabdian dan Perubahan Sosial*, 1(4). <https://doi.org/10.62951/karya.v1i4.789>
- Amalia, A. N., & Ruja, I. N. (2025). Meningkatkan semangat belajar dan motivasi siswa melalui platform gamifikasi Quizizz dan refleksi pembelajaran digital berbasis Google Form. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3122>
- Andewi, W., Waziana, W., Nagara, E. S., & Sari, D. N. (2025). *Gamified English: Pembelajaran kosakata bahasa Inggris interaktif melalui platform Quizizz*. *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Masyarakat*, 2(2), 129–140. <https://doi.org/10.63324/eipm.2v.2i.115>
- Ban, A.-R. (2020). *Lehr-und lernprobleme des wortschatzes im studium einer fremdsprache*. *Acta Marisiensis. Philologia*, 2(1). <https://doi.org/10.2478/amph-2022-0032>
- Boone, G., & De Wilde, V. (2023). Productive vocabulary knowledge in L2 German: Which word-related variables matter? *System*, 118, 103150. <https://doi.org/10.1016/j.system.2023.103150>
- Chandra, T., & Deli, D. (2023). Education gamification and student motivation: A case study of Chinese language education. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 7(2), 85–95. <https://doi.org/10.20961/ijie.v7i2.80108>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed.). Routledge.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hasanah, U., Ramadhan, Y., & Amini, I. (2022). Internalisasi bahasa asing sebagai upaya membangun sumber daya manusia generasi milenial. *ABDINA: Jurnal Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.28944/abdina.v1i2.524>

- Inayah, S., Safitri, Y., Zurweni, Sarmada, Andriani, N., Maison, Anindita, M., Mardhotillah, B., Multahadah, C., Gusmanely, Z., Muhammad, D., & Karmanto, B. (2025). *Statistika nonparametrik*. U ME Publishing.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/IHSAN.V3I2.886>
- Lisda, Sukri, J., Daddi, H., & Misrawati. (2023). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui media pembelajaran quizizz kuis di kelas X IPS 1 SMA Negeri 9 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semester*, 1(4), 381–392. <https://doi.org/10.56983/JGPS.V1I4.641>
- Liu, Y., Thurston, A., & Ye, X. (2024). Technology-enhanced cooperative language learning: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 124, 102314. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102314>
- Maulidiyah, A., Baihaqi, M., Huda, H., & Astutik, N. S. P. (2025). Efektivitas gamifikasi dengan Zep Quiz dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 12038–12044. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i10.9538>
- Melani, P., Saleh, N., & Usman, M. (2024). Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Academic: Journal of Social and Educational Studies*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.26858/academic.v3i1.63857>
- Pasaribu, R. S., Sidabutar, U., & Tampubolon, S. (2026). An analysis of the phrases use on writing descriptive text at the tenth grade of SMK N 3 Medan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(3). <https://journal.al-matani.com/index.php/jkip/en/article/view/2227>
- Permana, P., Permatawati, I., & Khoerudin, E. (2023). Foreign language learning gamification using Quizizz: A systematic review based on students' perception. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 7(2), 233–249. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v7i2.23969>
- Rizkiawati, H., Santosa, M. H., & Indrayani, L. (2024). A systematic literature review the use of Quizizz on EFL students' vocabulary mastery: A shift from pandemic to post-pandemic. *Journal of Educational Study*, 4(2), 23–31. <https://jurnal.stkipahsingaraja.ac.id/index.php/joes/article/view/949>
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot, gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(3), 78–86. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i3.87>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tamam, A. A., & Kasim, A. (2025). Enhancing English vocabulary acquisition of Indonesian EFL students through auditory feedback in Quizizz. *Borneo Educational Journal (Borju)*, 7(2), 340–354. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/Borju/article/view/2090>
- Usman, M., Saleh, N., Nursalam, Adys, H. P., & Adys, H. P. (2025). Penerapan teknologi berbasis gamifikasi untuk meningkatkan kosakata bahasa Jerman bagi siswa MAN 1 Makassar. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(4), 3198–3213. https://dmi-journals.org/jai/article/view/2496#google_vignette
- Ukgoda, H. (2025). Gamification in education: Its impact on engagement, motivation, and learning outcomes. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 18(3). <https://doi.org/10.18785/jetde.1803.03>
- Widyahening, C. E. T., & Sumardiono, S. (2022). Penggunaan media Quizizz dalam



- penguasaan kosakata bahasa Inggris bagi kelompok pemuda di Gereja Bethel Diaspora Karanganyar Jawa Tengah. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.37478/Mahajana.V3I1.1311>
- Zaswita, H., Asmara, R., & Ismail, I. (2024). Pelatihan Kahoot It! Penggunaan Gamifikasi dalam pembelajaran kosakata. *Community Service Journal Of Economics Education*, 3(2), 15–19. <https://doi.org/10.24014/CSJEE.V3I2.33396>
- Zulfah, H. M., & Fanani, U. Z. (2025). Pengaruh penggunaan media Wayground terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas 11 TKI SMK Semen Gresik. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 10(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/75294>