

Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Melalui Media *Fun Easy Learn Deutsch*

Febriani Vikria¹, Hasmawati^{2*}, Misnah Mannahali³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: hasmawati@unm.ac.id

ISSN : 2964-299x

Abstract. This study aims to determine the planning, implementation, and results of improving German listening skills through the Fun Easy Learn Deutsch media for students of class XI MIPA 3 MAN 1 Makassar. This research is a classroomaction research which consists of two cycles, each of which contains planning, implementation, observation and reflection. The research data consists of two types, namely qualitative data which is a description of the results of the implementation and results of observations during the learning process and quantitative data in the form of average test results for students' listening skills presented in percentage form. The average score of students' listening skills in class XI MIPA 3 in cycle I was 65.63 (Good) and increased in cycle II to 82.30 (Very Good). The results of this study indicate that the Fun Easy Learn Deutsch application can improve students' listening skills in German during learning.

Keywords: *Learning Media, Listening Skills, Germany, Fun Easy Learn Deutsch Application*

<https://ojs.unm.ac.id/academic>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Abad keduapuluhsatu manusia terus bergerak dinamis mengikuti perkembangan zaman yang terus maju. Melihat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, maka kemampuan bahasa lebih dari satu sangat diperlukan. Kemampuan bahasa asing memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas hidup, bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga dalam peningkatan taraf kehidupan. Menguasai bahasa asing sudah menjadi sebuah keharusan di zaman sekarang. Misalnya, dalam dunia kerja, peluang pekerjaan sangat terbuka bagi seseorang yang menguasai bahasa asing, sehingga secara langsung maupun tidak langsung penguasaan bahasa asing sangat penting di era modern ini. Bahasa asing memiliki peranan yang penting, baik untuk penyerapan pengetahuan, teknologi, seni dan kebudayaan, serta sebagai sarana untuk membina hubungan dengan bangsa-bangsa atau negara berkembang lainnya (Tahir et al., 2020). Di Sekolah menengah atas (SMA), Sekolah menengah kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah (MA) bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang paling banyak diajarkan setelah bahasa Inggris, dan menempati urutan ke-11 bahasa paling sering digunakan di seluruh dunia. Maka dengan mempelajari bahasa Jerman dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan siswa menjadi warga yang cerdas, dan terampil.

Pemerintah Indonesia mengeluarkan Undang-Undang SISDIKNAS (2013:15) bahwa bahasa asing dapat digunakan sebagai bahasa pengantar pada satuan pendidikan tertentu untuk mendukung kemampuan berbahasa asing siswa. Dengan adanya kebijakan tersebut, maka tidak ada larangan atau batasan seseorang dalam menguasai bahasa asing, bahkan bahasa asing dijadikan bahasa pengantar. Penggunaan bahasa pertama dan penggunaan bahasa kedua memiliki peranan sangat penting dalam penggunaannya secara tepat. Penggunaan dua bahasa atau lebih oleh penutur dalam pergaulannya dengan orang lain secara bergantian disebut juga bilingualisme.

Penguasaan bahasa asing, salah satunya adalah bahasa Jerman sangat penting untuk dikuasai. Perkembangan perekonomian di benua Eropa melaju dengan pesat, dan membawa dampak positif jika seseorang dapat memahami bahasa Jerman dalam berkomunikasi.

Mengetahui dan menyadari betapa pentingnya bahasa Jerman di masa depan, maka pembelajaran bahasa Jerman diberikan dan diterapkan di sekolah-sekolah menengah atas di Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Jerman di sekolah menengah atas telah tersusun pengelompokan materi yang sudah sistematis bagi para siswa.

Pada pengajaran bahasa Jerman, ada empat kompetensi berbahasa yang perlu diperhatikan yaitu, kemampuan menyimak (*Hören*), keterampilan berbicara (*Sprechen*), kemampuan membaca (*Lesen*) dan keterampilan menulis (*Schreiben*). Keempat kemampuan tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan. Salah satu kemampuan berbahasa yang menjadi objek penelitian ini adalah kemampuan menyimak (*Hören*).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 08 September 2022 kepada guru bahasa Jerman di MAN 1 Makassar, diperoleh informasi bahwa

kemampuan siswa dalam menyimak belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Pada pembelajaran bahasa Jerman di MAN 1 Makassar, KKM yang harus dicapai siswa yaitu 75. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal seperti, siswa merasa kurang berbakat dalam berbahasa Jerman, siswa menganggap menyimak kalimat bahasa Jerman sulit, kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan kurangnya latihan dalam menyimak bahasa Jerman. Pernyataan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Pabumbun & Dalle (2017) bahwa masalah-masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran menyimak meliputi masalah internal dan eksternal. Masalah Internalnya, yaitu penguasaan aspek kebahasaan, minat, persepsi, fisik, dan psikologis, sedangkan faktor eksternalnya, yaitu lingkungan, guru, bahan ajar, sarana dan prasarana.

Melihat permasalahan yang ada, maka dibutuhkan inovasi pembelajaran bahasa Jerman terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Inovatif dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta sebagai cara baru dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch*. Sebuah aplikasi yang diproduksi oleh *developer Fun Easy Learn Deutsch* yang dirilis pada tahun 2014. Aplikasi dapat diunduh melalui *play store* dengan fungsi untuk pembelajaran bahasa dan aplikasi tersebut dapat digunakan dimana saja dan kapan saja karena aplikasi tersedia secara *offline* maupun *online*. Di dalam aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch* terdapat 15 tema pembelajaran yang terbagi dalam 140 subtema. Aplikasi pembelajaran ini termasuk dalam aplikasi permainan dan tingkatan dalam aplikasi tersebut termasuk dalam tingkat pemula (*Anfänger*).

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Selviana, Mannahali dan Dalle (2020), mengkaji tentang hubungan penguasaan kosakata dan kemampuan menyimak bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 13 Bone, yang hasil penelitiannya menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penguasaan kosakata dengan kemampuan menyimak bahasa Jerman, yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar $r_h 0,574 > r_{t0,374}$ yang termasuk pada kategori sedang. Selanjutnya, penelitian mengenai media *Fun Easy Learn* pernah dilakukan oleh Irfan (2021) dan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn* bahasa Arab berbasis *mobile learning* efektif untuk penguasaan kosakata bahasa Arab (mufradat) di UKM EASA IAIN Purwokerto. Selain itu, Putri (2019) menerapkan game *Fun Easy Learn Deutsch* dalam pembelajaran bahasa Jerman kelas XI. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game *Fun Easy Learn Deutsch* dapat menyenangkan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena mengenalkan siswa materi pembelajaran dengan cara bermain melalui telepon genggam.

Berdasarkan uraian tersebut dan melihat permasalahan yang dialami oleh siswa khususnya dalam peningkatan kemampuan menyimak bahasa Jerman, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas

(PTK) dengan judul “Peningkatan kemampuan menyimak bahasa Jerman melalui media *Fun Easy Learn Deutsch* siswa kelas XI Mipa 3 Man 1 Makassar”.

Kemampuan Menyimak

Kemampuan menyimak merupakan bagian dari kompetensi berbahasa yang sangat esensial, sebab kemampuan menyimak merupakan dasar untuk menguasai suatu bahasa (Kokomaking & Usman, 2021; Selviana et al., 2020). Sebagaimana dikemukakan oleh Wiemann (2009:20) yang mengatakan bahwa “*Hörverstehen ist ein außerordentlich komplexer, aktiver und individueller Prozess, bei dem immer in Abhängigkeit von unserem eigenen Vorwissen und Wertvorstellungen verstanden wird und der zu individuell unterschiedlichen Ergebnissen führen kann*”. Maksud dari pendapat di atas, bahwa menyimak adalah sebuah proses yang sangat individual, aktif dan kompleks. Ia selalu bergantung pada pengetahuan awal kita dan masing-masing individu memiliki hasil interpretasi yang berbeda-beda. Menurut Robbins dan Junge (2008:57) “kemampuan adalah kesanggupan atau keahlian individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan”. Sedangkan menurut Satkauskaitė (2010:106) mengatakan bahwa “*Bei der Operation Hören gelangen Schallwellen und sprachliche Laute an das menschliche Ohr und die Signale werden über die Nerven an das Gehirn gesendet. Das Gehirn erkennt die Laute und ordnet sie Wörtern, Phrasen und Sätzen zu. Mit dieser Lautidentifizierung beginnt eigentlich das Verstehen, das als „Erfassen des Sinns einer Äußerung“*”. Maksud dari pendapat di atas yaitu, pada proses terjadinya pendengaran, gelombang suara dan bunyi lisan dikirim ke telinga dan sinyal-sinyal itu disampaikan ke otak melalui saraf-saraf. Otak mengenali bunyi itu dan mencocokkannya dengan kata, frase dan kalimat. Dengan identifikasi bunyi ini sesungguhnya dimulailah pemahaman dan disebut dengan “Mengerti sebuah Ujaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak adalah kesanggupan seseorang dalam melakukan suatu hal seperti mendengarkan gelombang suara, bunyi atau sinyal-sinyal yang ditangkap oleh telinga dan disampaikan ke otak.

Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang berarti perantara atau pengantar, dengan demikian media ialah sebuah wahana yang menjadi penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Rusman, Kurniawan, dan Riyana (2011:60) bahwa media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan Sanjaya (2014:163) mendefinisikan bahwa media merupakan semua alat dan bahan yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan misalnya, televisi, koran, buku dan sebagainya. Hal senada dikemukakan oleh Smaldino, Russel, Heinich dan Molenda (2008) menyatakan media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah: teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, karena mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.

Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yakni untuk menjelaskan hal-hal abstrak dan dapat mewakili guru sebagai alat komunikasi, materi pembelajaran. Menurut Arsyad (2014:29-30) mengatakan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, dan media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Menurut Aqib (2013:51) mengatakan manfaat media yaitu menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Sedangkan Arsyad (2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka, makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan, dan siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan menerapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dan salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungannya dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Fungsi Media Pembelajaran

Media dalam sebuah pembelajaran harus sesuai dengan kondisi sekolah, siswa serta pemilihan sebuah media seharusnya disesuaikan dengan fungsi pembelajaran. Menurut Arsyad (2011:15) bahwa fungsi penting media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses mengajar yang dapat mempengaruhi kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Nurdyansyah (2019) bahwa fungsi media pembelajaran ialah sebagai alat untuk menunjang pembelajaran yang turut serta memberikan pengaruh terhadap lingkungan belajar, kondisi serta situasi untuk mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar yang telah dirancang oleh guru. Senada dengan pendapat di atas, Musfiqon (2012:34)

mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu: mengubah titik berat Pendidikan formal, yaitu dari Pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi Pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan siswa, membangkitkan motivasi belajar pada siswa, memberikan kejelasan (*clarification*), dan memberikan rangsangan (*stimulation*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu proses mengajar dalam menciptakan kondisi dan situasi yang menarik. Adanya media pembelajaran dapat merangsang minat belajar siswa dan menambah motivasi dalam pengajaran.

Fun Easy Learn Deutsch

Fun Easy Learn Deutsch adalah salah satu aplikasi permainan edukasi yang dirancang untuk pembelajaran bahasa, dalam hal ini bahasa Jerman. Aplikasi ini terdiri dari 15 tema dan 140 subtema. Setiap kata yang terdapat di dalamnya secara otomatis diterjemahkan dalam bahasa ibu dengan pelafalan kata, transkripsi fonetik dan gambar yang menyertainya (Putri, 2019; Emel, E. R. I. M., & Biyik, Ş. S., 2021; Nisa, V. C., 2023; Salsabillah, N. S., & Afifah, L., 2021).

Permainan ini terdiri atas tiga tingkatan kesukaran yaitu Pemula (*Anfänger*), Menengah (*Mittlestufe*), dan Mahir (*Fortgeschritten*). Aplikasi permainan edukasi ini menggunakan sistem *Spin Categories* atau memutar kategori yaitu pengguna dapat memilih secara acak sesuai keinginan antara topik, subtopik dan game pembelajaran yang ingin dimainkan.

Permainan dalam media ini terdapat 7 jenis permainan antara lain mencocokkan kata (*Entsprechen Wörter*), dengar dan pilih (*Hören und Wählen*), menulis kata (*Wort schreiben*), dengar dan tulis (*Hören und Schreiben*), pilih gambar (*Bild finden*), memilih kata sesuai gambar (*Wort Wählen*), dan kosakata (*Wortschatz*).

Menurut Irfan (2021) bahwa aplikasi *Fun Easy Learn* adalah permainan kata yang dapat merangsang motivasi dan pemahaman dalam mempelajari bahasa. *Fun Easy Learn* di desain dalam bentuk game edukasi yang menarik dan di dalamnya terdapat banyak permainan seperti mencocokkan kata, melengkapi kata dan lain-lain yang dapat membuat indra semua alat indra pembelajar bergerak, sehingga membantu pembelajar bahasa secara mudah dan nyaman. Selanjutnya, menurut Alipraja (2017) aplikasi *Fun Easy Learn* merupakan aplikasi belajar berbahasa secara gratis yang dikemas ke dalam bentuk game, di mana penggunaanya dapat bermain dan belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi permainan belajar sangat mendukung atau menunjang pembelajaran siswa di era seperti sekarang. Aplikasi permainan belajar sekarang sangat bermacam-macam dan dapat digunakan secara *online* maupun *offline*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan Model Hopkins yang terbagi atas dua siklus. Tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan terbagi menjadi empat tahapan, yakni: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan

Refleksi. Data penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yakni data penelitian kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan berdasarkan observasi guru dan siswa, kemudian data kuantitatif dikumpulkan dari hasil tes kemampuan menyimak bahasa Jerman siswa. Nilai rata-rata diperoleh melalui hasil tes setiap siklus digunakan untuk menganalisis hasil tes siswa secara kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI MIPA 3 MAN 1 Makassar. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yakni siklus pertama pada tanggal 09-23 Februari 2023 dan siklus kedua pada tanggal 02-09 Maret 2023, serta setiap siklus mempunyai dua kali pertemuan materi serta dan satu kali tes. Distribusi frekuensi skor yang diperoleh siswa ditunjukkan pada table dibawah ini:

Tabel 1 Tabel Frekuensi dan Persentase Kemampuan Menyimak Siklus I

Panjang Kelas	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	15-16	3	8%
2.	17-18	7	19%
3.	19-20	15	42%
4.	21-22	9	25%
5.	23-24	1	3%
6.	25-26	1	3%
Jumlah		36	100%

Bersumber dari data di atas dapat diketahui bahwa hasil dari kemampuan menyimak bahasa Jerman siswa menggunakan media *Fun Easy Learn Deutsch* dengan rentang skor 15-16 sebanyak 3 siswa dengan tingkat persentase 8%, selanjutnya rentang skor 17-18 sebanyak 7 siswa dengan persentase 19%, rentang skor 19-20 sebanyak 15 siswa dengan persentase 42%, rentang skor 21-22 sebanyak 9 siswa dengan persentase 25%, rentang skor 23-24 sebanyak 1 siswa dengan persentase 3% dan rentang skor 25-26 sebanyak 1 dengan persentase 3%.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa yang termasuk dalam rentang skor terendah 15-16 sebanyak 3 siswa dengan tingkat persentase 8%, sedangkan siswa yang termasuk dalam rentang skor tertinggi atau 25-26 sebanyak 1 siswa dengan tingkat persentase 3%.

Tabel 2 Tabel Frekuensi dan Persentase Kemampuan Menyimak Siswa Siklus II

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	19-20	1	3%
2.	21-22	3	8%
3.	23-24	11	31%
4.	25-26	14	39%
5.	27-28	7	19%
6.	29-30	0	0%
Jumlah		36	100%

Bersumber dari data di atas dapat diketahui bahwa hasil dari kemampuan menyimak bahasa Jerman siswa menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch* dengan rentang skor 19-20 sebanyak 1 siswa dengan tingkat persentase 3%, selanjutnya rentang skor 21-22 sebanyak 3 siswa dengan persentase 8%, rentang skor 23-24 sebanyak 11 siswa dengan persentase 31%, rentang skor 25-26 sebanyak 14 siswa dengan persentase 39%, rentang skor 27-28 sebanyak 7 siswa dengan persentase 19%, dan rentang skor 29-30 sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa yang termasuk dalam rentang skor terendah 19-20 sebanyak 1 siswa dengan tingkat persentase 3%, sedangkan siswa yang termasuk dalam rentang skor tertinggi atau 29-30 sebanyak 0 siswa dengan tingkat persentase 0%.

Berdasarkan hasil perencanaan di setiap siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa kegiatan terlaksana dengan baik. Guru dan peneliti berkolaborasi dalam merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disetiap pertemuan, menyusun lembar observasi kegiatan guru dan siswa, mempersiapkan instrumen pendukung pelaksanaan penggunaan video sebagai media dalam pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Jerman siswa, seperti buku paket, audio yang akan digunakan, aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch* dan evaluasi individu berupa tes kemampuan menyimak.

Proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch*, telah menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan menyimak siswa dilihat dari hasil tes setiap pertemuan yang menunjukkan peningkatan yakni pada siklus I nilai atau skor rata-rata siswa berkisar 65,63% sedangkan pada tes siklus II nilai atau skor rata-rata yang diperoleh yaitu 82,30% artinya mengalami peningkatan yang signifikan, sebanyak 16,67%. Adapun pada hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan perubahan sikap kearah yang positif. Seperti kehadiran siswa pada siklus I pertemuan pertama 32 siswa yang hadir, dan 4 siswa yang tidak hadir, selanjutnya pada pertemuan kedua kehadiran siswa telah meningkat dibandingkan dengan pertemuan pertama karena pada pertemuan ini semua siswa hadir. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama semua siswa hadir dalam kegiatan pembelajaran begitu pula pada pertemuan kedua. Selain itu siswa terlihat antusias dalam belajar dan mengerjakan latihan yang diberikan guru dan juga siswa lebih sering bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti.

Hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Fun Easy Learn Deutsch* dalam kemampuan menyimak juga terjadi peningkatan dari siklus I dan Siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar siklus I dan Siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 65,63 dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 82,30.

Berdasarkan hasil uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Easy Learn Deutsch* membawa hasil yang baik terhadap kemampuan menyimak siswa dan telah sesuai dengan indikator keberhasilan yakni meningkatkan hasil belajar siswa pada kemampuan menyimak melalui media *Fun Easy Learn Deutsch*. Dengan demikian, penelitian peningkatan

kemampuan menyimak bahasa Jerman melalui media *Fun Easy Learn Deutsch* pada siswa kelas XI MIPA 3 MAN 1 Makassar dapat dikatakan **“Berhasil”** berdasarkan data hasil penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu: Perencanaan pembelajaran bahasa Jerman diawali dengan pertemuan guru dan observer membahas rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang diajarkan pada kelas XI MIPA 3 semester genap berdasarkan kurikulum 2013 yang berlaku di MAN 1 Makassar dan berdiskusi mengenai aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch* yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kemudian observer menyimulasikan kepada guru mengenai langkah-langkah penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch* yang akan diterapkan oleh guru di dalam kelas dan telah terlaksana dengan baik.

Proses pembelajaran pada kemampuan menyimak bahasa Jerman dengan menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch* siswa kelas XI MIPA 3 MAN 1 Makassar telah dilaksanakan guru dengan baik. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan pengamatan yang dilakukan observer bahwa guru melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch* dengan baik sesuai dengan simulasi yang telah direncanakan sebelumnya bersama guru. Selain itu, guru telah melaksanakan segala aktivitas dengan mengoptimalkan pembelajaran di kelas menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch*. Guru membimbing siswa, mengarahkan siswa, dan mengoptimalkan dalam pembelajaran bahasa Jerman yang dapat membuat siswa merasa sangat antusias terhadap aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch* yang diberikan.

Hasil tes kemampuan menyimak bahasa Jerman siswa kelas XI MIPA 3 MAN 1 Makassar dengan menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch* dinyatakan meningkat. Pendapat tersebut dibuktikan dengan rata-rata siswa pada siklus I yaitu 65,63% sedangkan nilai pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 82,30%. Hal tersebut menandakan bahwa adanya peningkatan kemampuan menyimak bahasa Jerman siswa sebanyak 16,67%. Hasil ini telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan termasuk kedalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alipraja, A. R. (2017). *Pemanfaatan Aplikasi Fun Easy Learn Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Vocabulary) Bahasa Inggris: Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SDN Kordon I Kabupaten Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Aqib, Z. (2013). *Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Emel, E. R. İ. M., & BIYIK, Ş. S. (2021). Zum Stellenwert der mobilen Applikationen für Deutsch als Fremdsprache—dargestellt an mobilen App-Beispielen „Anton“ und „Fun Easy Learn“. *Diyalog Interkulturelle Zeitschrift Für Germanistik*, 9(2), 730-759.
- Irfan, F. H. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) Di UKM EASA IAIN Purwokerto* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Musfiqon, HM, (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nisa, V. C. (2023). Pembelajaran Istima'pada Aplikasi Arab Fun Easy Learn (Studi Analisis Konten Menurut Standar Actfl). *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, 2(4), 149-155.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Penerbit Umsida Press
- Pabumbun, A. R., & Dalle, A. (2017). Problematika Pembelajaran Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1 (2), 88-94.
- Putri, C. A. T. (2019). *Game Fun Easy Learn Deutsch untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas XI. LATERNE*, 8(2).
- Robbins, S. P. dan Timothy A. J. (2008). *Perilaku Organisasi (Organosation Behavior)*, Jakarta: Salemba Empat.
- Rusman, K. dan Riyana. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Salsabillah, N. S., & Afifah, L. (2021). Independent German Learning Through the Mobile Learning Funeasylearn Application for the 10th Graders of Lintas Minat SMAN 9 Malang. *Journal DaFlina-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 5(2), 69-81.
- Sanjaya. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta:Kencana Prenadamedia Group.
- Satkauskaitė, D. (2010). *Zur Fertigkeit des Hörverstehens im DaF Unterricht und bei der Vermittlung der Dolmetschkompetenzen*. Kalbu Studijos.
- 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), 148-152.
- Smaldino, Sharon E, James D. Russel, Robert Heinich, Michael Molenda. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- UU SISDIKNAS. (2003). Sistem Pendidikan Nasional. Diakses pada halaman web tanggal 21 Oktober 2022: <https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU.pdf>
- Wiemann, B. (2009). *Evaluation und Verbesserungsvorschläge für Hörverstehensaufgaben im Anfängerunterricht der Erwachsenenbildung*. Chemnitz: Philosophische Fakultät.