

Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Secara Mandiri Melalui Aplikasi *Mobile Learning Fun Easy Learn*

Syifa Azzahrah¹, Muh. Anwar^{2*}, Mantasiah R³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: annuar_sulawesi@yahoo.com

ISSN : 2964-299x

Abstract. This study aims to determine the planning, implementation and results of improving the German speaking ability of class XI IBB students of SMAN 8 Bulukumba through the Mobile Learning Fun Easy Learn application. This research is a classroom action research which consists of two cycles, each cycle consisting of the stages of planning, implementing, observing and reflecting. The research data consisted of two types of data, namely qualitative data which was a description of the results of the implementation and observations during the learning process and quantitative data in the form of students' speaking ability test results presented in the form of percentages. The average score of the speaking ability of class IX IBB students in cycle I was 50 and in cycle II it increased to 75.78. The results of this study indicate that the Mobile Learning Fun Easy Learn application can improve the ability to speak German in class XI IBB students of SMA Negeri 8 Bulukumba.

Keywords: *Class Action Research, Speaking Skills, Fun Easy Learn.*

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



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Dalam era global, bahasa asing merupakan suatu keharusan. Dunia akan terus berkembang dan begitupun dengan kehidupan manusia akan selalu meningkat setiap waktunya. Bahasa Jerman saat ini sudah termasuk bahasa Internasional, sehingga sudah seharusnya bahasa tersebut dikuasai oleh peserta didik (Waru, N. T., & Dalle, A., 2021; Alvionicha, F., Jufri, J., & Dalle, A., 2021).

Bahasa Jerman di Indonesia diajarkan secara formal pada jenjang pendidikan menengah dan juga jenjang pendidikan tinggi serta secara nonformal di lembaga-lembaga kursus. Pengajaran bahasa Jerman khususnya di Indonesia masih mengalami pasang surut hal ini tidak terlepas dari kebijakan-kebijakan pemerintah serta pihak sekolah.

Salah satu tujuan dari Kurikulum 2013 sejalan dengan tuntutan abad 21 adalah mendorong siswa untuk lebih aktif, inovatif dan kreatif dalam berbagai hal. Sedang realitanya pembelajaran bahasa Jerman belum memenuhi tujuan tersebut. Sebagai salah satu pengembangan untuk mencapai tujuan tersebut diharapkan peserta didik aktif dalam mengasah kreativitasnya pada pembelajaran mandiri khususnya bahasa Jerman. Menyadari hal tersebut maka dibutuhkan sumbangsi media lain selain media konvensional seperti menggunakan aplikasi *mobile learning*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 5 September 2022 kepada guru bahasa Jerman SMAN 8 Bulukumba, diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa dalam belajar bahasa Jerman belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Jumlah kriteria pencapaian ketuntasan minimum (KKM) yaitu senilai 75, sementara dari jumlah siswa sebanyak 26 orang hanya 55% yang dapat mencapai nilai KKM tersebut. Hal ini disebabkan peserta didik merasa kurang berbakat dalam bahasa Jerman, seringkali merasa bosan dan cenderung tidak berkembang dengan masalah yang mereka hadapi misalnya enggan menanyakan materi yang belum dipahami karena kurangnya ketertarikan dan bersemangat dalam belajar bahasa Jerman. Selama pembelajaran bahasa Jerman guru sudah berupaya melakukan beberapa tindakan untuk memaksimalkan pencapaian tersebut namun masih belum sesuai dengan hal yang di harapkan.

Menyikapi permasalahan di atas maka perlu diterapkan strategi pembelajaran yang dapat menambah ketertarikan siswa, memudahkan serta menambah keaktifan, inovatif dan kreatifitas siswa salah satunya melalui pembelajaran mandiri. Melalui pembelajaran mandiri, siswa diberi kebebasan untuk menentukan sumber belajar, media belajar dan cara belajarnya sendiri sesuai dengan kebutuhannya, serta mengevaluasi hasil belajarnya dari teman atau guru sebagai refleksi dan perbaikan dari pekerjaan mereka sendiri.

Pembelajaran secara mandiri menggambarkan siswa akan lebih membawa peran diri sendiri dalam menjalankan proses pembelajaran, memiliki hasrat bersaing, menyelesaikan tugas-tugasnya, mampu mengatasi kendala dan permasalahan yang dihadapi selama berjalannya pembelajaran dengan merasa lebih percaya diri dan bertanggung jawab.

Peneliti memiliki sebuah referensi berupa permainan edukasi yang tersedia di Google Play Store dan App Store dalam perangkat Smartphone yang bernama *Fun Easy Learn*. Sebuah aplikasi bermain yang diproduksi oleh developer *Fun Easy Learn*

yang dirilis pada tahun 2014 dan telah dapat diunduh pada *Play Store* dan *App store* dengan fungsi untuk pembelajaran bahasa, di dalamnya terdapat 15 tema yang terbagi dalam 140 subtema. Sesuai dengan kurikulum 2013 untuk pelajaran bahasa Jerman kelas XI, maka tema yang dipilih adalah “*Alltagsleben*”. Jenis Media pembelajaran tentu beragam, serta untuk dikatakan sebuah media pembelajaran tentunya harus memenuhi syarat dan kriteria media pembelajaran.

Merujuk pada peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Maryam Abdullah (2019) yang berjudul “*Increasing Students Vocabulary Using Fun Easy Learn Application*”. Hasilnya mengungkapkan bahwa siswa merasa *enjoy* dan bersemangat dalam belajar bahasa Inggris di dalam kelas. 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* dalam pembelajaran bahasa Jerman kelas XI. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game *Fun Easy Learn* dapat menyenangkan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena mengenalkan siswa materi pembelajaran dengan cara bermain melalui telepon genggam.

Hakikat Pembelajaran Bahasa Jerman

Bahasa Jerman merupakan bahasa asing kedua pada tingkat satuan pendidikan di Indonesia setelah bahasa Inggris. Gotze dan Pommerin dalam Lathifah (2014) menggambarkan bahasa Jerman sebagai bahasa asing sebagai berikut “*Deutsch als Fremdsprache als Unterrichtsfach an den Institutionen im In und Ausland kann in allgemeinsprachliche und fachsprachliche Kurse untergliedert werden*”. Definisi ini dapat artikan bahwa bahasa sebagai bahasa asing adalah mata pelajaran yang diajarkan oleh lembaga-lembaga di dalam dan luar negeri, dan dapat dibagi menjadi kursus bahasa umum atau kursus bahasa khusus.

Bahasa Jerman adalah mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan komunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, gagasan, perasaan serta untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya (Standar Kecakapan Bahasa Jerman di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Islam (MA), 2004: 2).

Selain itu, dalam pembelajaran bahasa Jerman juga memiliki tujuan agar siswa dapat berkembang dalam bidang-bidang berikut: (1) Kemampuan menyimak (*Hörverstehen*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Leseverstehen*), dan menulis (*Schreibfertigkeit*). (2) Mengungkapkan informasi, pikiran, dan perasaan secara sederhana dan efektif dalam berbagai situasi, serta menjalin hubungan sosial dalam bentuk kegiatan yang penuh warna, interaktif, dan menarik. (3) Menafsirkan isi teks pendek sederhana dalam berbagai bentuk, dan merespon dalam bentuk kegiatan yang beragam, interaktif, dan menarik. (4) Tulisan kreatif, meskipun sederhana, memiliki berbagai bentuk tulisan, menyampaikan informasi, dan mengungkapkan pikiran dan perasaan. (5) Menghargai karya sastra. (6) Kemampuan berdiskusi dan menganalisis teks secara kritis (Depdiknas, 2004:2).

Pengertian Pembelajaran

Belajar dan belajarnya merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan dapat terjadi kapan saja, di mana saja, tanpa batasan waktu, karena dunia dan isinya, termasuk manusia, dapat berubah. Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2016:126), belajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber kepada penerima pesan melalui beberapa saluran atau media. Sedangkan menurut Parwati dkk (2018:117), belajar adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar seorang siswa, dengan memperhatikan peristiwa-peristiwa internal yang dialami siswa tersebut. Selain itu, Gagne dan Briggs dalam Parwati dkk (2018:108) mengemukakan bahwa belajar dipahami sebagai “bimbingan”, suatu sistem yang dirancang untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran yang terdiri dari serangkaian desain, disusun sedemikian rupa dan untuk menunjang proses pembelajaran proses belajar siswa berlangsung dengan menggunakan pembelajaran siswa formal.

Berdasarkan beberapa paparan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sistem dengan tujuan akan adanya pencapaian belajar melalui proses belajar siswa.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah bahan, alat, atau fasilitas yang digunakan antara guru dan siswa untuk berinteraksi selama proses pembelajaran agar pembelajaran semulus mungkin dan menyenangkan guru dan siswa. Sejalan dengan pendapat Mantasiah (2020) banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa asing, baik dengan mengembangkan model pembelajaran, buku ajar, perangkat pembelajaran, dan beberapa alternatif lainnya. Selain ketersediaan fasilitas dan strategi pembelajaran, seorang pengajar juga dituntut untuk mampu mengidentifikasi kebutuhan pembelajar. Hal yang dimaksud di sini adalah media pembelajaran. Menurut Sanjaya (2016: 58), perbedaan antara media dan media pembelajaran adalah pesan atau isi yang ingin disampaikan. Artinya semua alat yang memuat informasi bagi pendidik termasuk dalam media pendidikan atau media pembelajaran. Lebih lanjut Gerlach dan Ely dalam Sanjaya (2016:60) mengemukakan bahwa media pembelajaran tidak hanya berupa alat dan bahan tetapi juga yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan. Hal ini sesuai dengan pandangan Seirama dengan pendapat “Als lernmedium bezeichnet man jede Art von Medium, das zu Lern-und Unterrichtszwecken eingesetzt wird” (Personalwirtschaft, 2020), artinya media pembelajaran adalah semua jenis media yang digunakan untuk tujuan belajar dan mengajar. Musfiqon (2012: 34) juga mengemukakan pandangan yang sejalan dengan pandangan tersebut bahwa media pembelajaran tidak hanya dapat berperan sebagai alat atau perantara, tetapi juga sebagai sumber belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah tidak sekedar sebagai alat dan bahan saja tetapi sebagai sumber informasi dan memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan siswa.

Pengertian Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran mandiri adalah salah satu strategi pembelajaran dalam pendidikan yang dilakukan secara mandiri atau individual. Pembelajaran mandiri merupakan proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik baik dalam lingkungan sekolah maupun diluar sekolah dengan cara membaca, menelaah, memahami pengetahuan sesuai dengan materi pelajaran yang terkait.

Wedmeyer dalam Rusman (2012: 354) mengungkapkan kemandirian belajar perlu diberikan kepada peserta didik supaya mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dan dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri. Senada dengan Wedmeyer dan Moore dalam Rusman (2012: 354) berpendapat bahwa ciri utama suatu pembelajaran mandiri adalah adanya kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk ikut menentukan tujuan, sumber, dan evaluasi belajarnya. Sedangkan menurut Uno (2010: 20) mengemukakan bahwa kemandirian merupakan kemampuan untuk mengarahkan dan mengendalikan dalam berpikir dan bertindak, sehingga tidak merasa bergantung pada orang lain secara emosional.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mandiri adalah mampu bekerja sendiri, bertanggung jawab, percaya diri, dan tidak bergantung pada orang lain.

Konsep Mobile Learning

Istilah *Mobile Learning* oleh Tamimuddin dalam (Musahrain, 2017) dapat diartikan sebagai penggunaan perangkat atau teknologi genggam dan bergerak seperti handphone, PDA (Personal Digital Assistans), tablet dan laptop yang digunakan dalam pembelajaran (Musahrain, 2017). Pendapat ini senada dengan yang diungkapkan oleh Desmond dalam Hamzah (2006) bahwa m-learning merujuk kepada penyediaan pembelajaran dan latihan melalui penggunaan peralatan tanpa batas seperti PDA (Personal Digital Assistans), telepon seluler, dan tablet (Hamzah, 2006).

Quinn Clark dalam Musahrain (2017) mengemukakan bahwa *Mobile Learning is interection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, anda performance-based assessment. E-learning is independent of location in time or space*. Arti dalam kalimat asing tersebut bahwa *e-learning* adalah suatu alat yang dapat di gunakan sebagai sumber untuk mengakses informasi yang dilakukan dimana saja, memiliki kemampuan yang kuat dalam mengakses, kaya akan interaksi, memberikan dukungan penuh dalam mencapai pembelajaran yang efektif dan tampilan awal yang berbasis *assessment* (Musahrain, 2017).

Mobile Learning atau *m-learning* yang juga sering diistilahkan *e-learning* melalui perangkat komputasi mobile. Secara umum, dianggap sebagai perangkat apapun yang berukuran cukup kecil dan bekerja sendiri, dapat dibawa kapanpun dan dimanapun serta tentu dapat digunakan dalam beberapa pembelajaran. Perangkat ini dapat dilihat sebagai alat untuk berinteraksi dengan orang lain, baik melalui suara, saling bertukar pesan tertulis, mengirim gambar diam dan gambar bergerak (Handout Komputer Teknologi Informasi, 2019).

Pengguna *Mobile Learning* dapat mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, sehingga kemandirian peserta didik akan tumbuh karena akses konten pembelajaran tanpa terikat oleh ruang dan waktu (Hakim, 2017).

Dari beberapa pendapat diatas maka penulis menyimpulkan bahwa *Mobile Learning* atau *m-learning* yang juga sering diistilahkan *Me-learning* adalah sebuah perangkat teknologi genggam dan bergerak seperti handphone, PDA (*Personal Digital Assistans*), *tablet* dan *laptop* yang dapat digunakan dalam pembelajaran bersifat fleksibel dan membuat pengguna menjadi lebih mandiri hal yang di maksud adalah penggunaan yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Pengertian Aplikasi *Fun Easy Learn*

Fun Eeasy Learn adalah apliaksi yang menggunakan pendekatan berbasis permainan menarik untuk membuat penguasaan bahasa menjadi menyenangkan dan bermanfaat, apliaksi ini juga menawarkan alphabet dengan aturan membaca 6.000 kata dan 5.000 kalimat. Tujuan adanya aplikasi ini menurut Andrian Andronic, salah satu pendiri dan CEO *Fun Easy Learn* “Misi peusahaan *The Fun Easy Learn* adalah memberikan kesempatan bagi orang-orang dari seluruh dunia untuk belajar bahasa – bahasa ibu mereka. Kami bangga pada kenyataan bahwa 95% populasi dunia dapat belajar bahasa dengan bantuan aplikasi kami”. Aplikasi ini ideal untuk keluarga dan cocok untuk anak-anak karena konten apliaksi disalurkan sesuai dengan usia.

Fun Easy Learn adalah salah satu aplikasi permainan edukasi yang dirancang untuk pembelajaran bahasa, dalam hal ini bahasa Jerman. Aplikasi ini 18 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).

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. Tidak hanya itu, 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*).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa edukasi permainan ini sangat cocok di gunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tuntunan pembelajaran yang ada.

Keunggulan dan Kekurangan *Fun Easy Learn*

Berikut beberapa kelebihan dari aplikasi *Fun Easy Learn* menurut Putri (2019) sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dapat meningkatkan kompetensi berbahasa Jerman yang meliputi kemampuan menyimak, keterampilan berbicara, kemampuan membaca, dan keterampilan menulis untuk tingkat dasar atau pemula.

2. Aplikasi ini dapat di download pada App store dan google play store secara gratis.
3. Memuat berbagai macam tema-tema dan soal-soal untuk belajar bahasa Jerman tingkat dasar atau pemula.
4. Dapat melihat poin yang didapatkan setelah mengerjakan beberapa soal.
5. Adanya arahan sebelum mengerjakan soal.
6. Audionya sangat membantu bagi pelajar bahasa Jerman yang memiliki tingkat bahasa Jerman yang dasar karena audionya mudah dimengerti.

Selain sejumlah kelebihan dari aplikasi *Fun Easy Learn* juga terdapat kekurangannya didalamnya antara lain menurut Putri (2019):

1. Tidak memiliki pembahasan tentang soal yang ditampilkan.
2. Soal yang sama dan berulang hanya berbeda keterampilan yang diujikan.
3. Harus menggunakan akun email untuk pertama kali ketika ingin masuk kedalam aplikasi.
4. Tidak semua tema pembelajaran yang ada didalam aplikasi tersedia secara gratis.

Hakikat Keterampilan Berbicara

Ada beberapa penilaian kemampuan berbicara yang dirumuskan oleh beberapa ahli penilai bahasa, antara lain sebagai berikut.

Menurut Dinsel Sabine dan Monika Reinmann (1998: 62) dengan kisi-kisi kriteria penilaian keterampilan berbicara bahasa Jerman ZIDS (*Zertifikat für Indonesische Deutsch-Studenten*) adalah *Ausdruckfähigkeit* (cara mengekspresikan diri dengan ungkapan), *Aufgabenbewältigung* (pemecahan masalah), *Formale Richtigkeit* (tata bahasa yang digunakan) dan *Ausprache und Intonation* (pengucapan dan intonasi). Selain itu Djiwandono (2008: 119) mengutarakan tes berbicara adalah relevansi dan kejelasan isi pesan, masalah atau topic, kejelasan dan kerapian pengorganisasian isi dan pengguna bahasa yang baik dan benar.

Lebih lanjut acuan penilaian keterampilan berbicara bahasa Jerman yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penilaian berbicara berdasarkan argumen dari Nurgiyantoro (2001: 407-408). Kompetensi ini ada sebenarnya ada kaitannya dengan kompetensi menyimak. Pengaitan kedua kompetensi justru berperan penting dan ditekankan dalam pembelajaran bahasa asing sehingga pembelajaran bahasa itu memenuhi tuntutan *ganze Sprache* (seluruh bahasa).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong pada penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau yang biasa juga disebut *Classroom Action Research* menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart (1990) yang terdiri atas beberapa komponenn dalam satu siklus yaitu perencanaan, observasi, tindakan, dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IBB SMA Negeri 8 Bulukumba dengan dua siklus yakni siklus pertama pada tanggal 27 Februari dan 3 Maret 2023 dan siklus kedua pada tanggal 10 dan 13 Maret 2023. Setiap siklus mempunyai dua kali

pertemuan materi serta satu kali tes evaluasi. Distribusi frekuensi skor yang diperoleh siswa ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Tabel Frekuensi dan Persentase Kemampuan Berbicara Siswa Siklus I

Kelas	Interval	Frekuensi	Persentase
1	38-41	3	13%
2	42-45	2	9%
3	46-49	0	0%
4	50-53	10	43%
5	54-57	8	35%
Jumlah		23	100%

Diketahui bahwa data pada tabel di atas adalah kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa menggunakan aplikasi *Mobile Learning Fun Easy Learn* dengan nilai persentase (13%) berada pada kelas interval 38-41 dengan jumlah frekuensi 3, nilai persentase 9% berada pada kelas interval 42-45 dengan jumlah frekuensi 2, nilai persentase (0%) berada pada kelas interval 46-49 dengan jumlah frekuensi 0, nilai persentase (43%) berada pada kelas interval 50-53 dengan jumlah frekuensi 10, nilai persentase (35%) berada pada kelas interval 54-47 dengan jumlah frekuensi 8.

Tabel 2 Tabel Frekuensi dan Persentase Kemampuan Berbicara Siswa Siklus II

Kelas	Interval	Frekuensi	Persentase
1	61-66	2	9%
2	67-70	4	17%
3	71-74	0	0%
4	75-78	6	26%
5	79-82	11	48%
Jumlah		23	100%

Diketahui bahwa data pada table di atas adalah kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa menggunakan *aplikasi Mobile Learning Fun Easy Learn* dengan nilai persentase (9%) berada pada kelas interval 61-66 dengan jumlah frekuensi 2, nilai pesentase (17%) berada pada kelas interval 67-70 dengan jumlah frekuensi 4, nilai persentase (0%) berada pada kelas interval 71-74 dengan jumlah frekuensi 0, nilai persentase (26%) berada pada kelas interval 75-76 dengan jumlah frekuensi 6, nilai persentase (48%) berada pada kelas interval 79-82 dengan jumlah frekuensi 11.

Pada pelaksanaan siklus I, peneliti melihat bahwa proses pembelajaran mengalami peningkatan dilihat dari perkembangan aktivitas sesuai dengan lembar observasi baik guru maupun siswa. Selain itu juga dapat dilihat dari interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa yang berlangsung dengan baik. Sebagian siswa sudah aktif bekerja sama dengan teman sebangku atau mengikuti interaksi guru dengan baik. Meskipun demikian, peneliti dan guru masih perlu mengadakan siklus II agar peningkatan dapat kembali terjadi untuk menunjang kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jerman.

Peneliti kembali melaksanakan pengamatan terhadap guru pada saat proses pembelajaran yang didasarkan pada lembar observasi guru pertemuan pertama

siklus II. Adapun hasil pengamatan terhadap guru bahwa secara keseluruhan semua kegiatan berdasarkan lembar observasi guru telah dilaksanakan oleh guru dengan baik. Selain itu, guru dan siswa telah bersifat kooperatif dalam melaksanakan pembelajaran melalui aplikasi *Mobile Learning Fun Easy Learn*. Siswa juga semakin aktif berinteraksi dan partisipatif saat melaksanakan pembelajaran.

Hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa yang juga didasarkan pada lembar observasi siswa siklus II pertemuan pertama. Berpedoman pada lembar observasi siswa tersebut, maka dapat diperoleh bahwa semua kegiatan telah dilaksanakan oleh siswa. Meskipun masih ada 2-3 orang yang masih belum serius pada saat proses pembelajaran berlangsung, dikarenakan kesalahan yang dilakukan oleh temannya yang mengundang galka tawa mereka. Namun pada tahap ini siswa tetap terlihat lebih antusias dan semangat untuk mengikuti pelajaran. Juga bahwa siswa sudah mulai terbiasa mengaitkan aplikasi *Fun Easy Learn* dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dapat diperoleh data tentang adanya peningkatan hasil kegiatan belajar siswa kelas XI IBB SMAN 8 Bulukumba melalui aplikasi *Mobile Learning Fun Easy Learn*. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari antusiasme dan semangat belajar siswa semakin meningkat di setiap pertemuan. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn* tersebut dapat dibuktikan dengan hasil belajar pada keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa. Adapun hasil nilai skor rata-rata siswa pada siklus I hanya 50 dan pada siklus II meningkat menjadi 75,78. Itu berarti peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 25,78 dan telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Di sisi lain, terdapat perubahan yang terjadi pada setiap individu siswa yakni siswa yang awalnya seringkali merasa bosan dan cenderung tidak berkembang dengan masalah yang mereka dihadapi saat pembelajaran kini lebih aktif dan bersemangat

Berdasarkan dari data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI IBB SMAN 8 Bulukumba dapat dikatakan “Baik”.

KESIMPULAN

Berdasarkan perencanaan yang dilakukan yang diawali dengan pertemuan antara guru dan peneliti yang membahas mengenai Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan instrument penelitian serta mencocokkan materi pembelajaran yang akan diajarkan dengan berdasar pada kurikulum yang digunakan oleh pihak sekolah yakni kurikulum 2013 (K13). Selanjutnya guru mendiskusikan tentang media pembelajaran yang akan digunakan yakni aplikasi *Fun Easy Learn*. Guru bersama peneliti dalam tahap perencanaan juga merencanakan mengenai pelaksanaan simulasi tentang langkah-langkah penggunaan media aplikasi *Fun Easy Learn* agar saat penggunaan dalam pembelajaran agar berjalan dengan baik. Dalam setiap siklus akan diadakan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan penggunaan media aplikasi *Fun Easy Learn*. Dengan menggunakan media aplikasi *Fun Easy Learn* dalam proses pembelajaran, hal tersebut mampu membangkitkan semangat siswa, membuat siswa merasa enjoy dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, seluruh rangkaian perencanaan pelaksanaan kegiatan

pembelajaran tersebut diatas yang berkaitan dengan penelitian mengenai keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI IBB SMAN 8 Bulukumba telah terlaksana dengan baik.

Proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas IX IBB SMA Negeri 8 Bulukumba mengalami peningkatan. Hasil tersebut dapat dilihat melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan melalui media aplikasi *Fun Easy Learn* pada lembar observasi guru dan juga siswa. Dimana berdasarkan lembar observasi guru dan siswa terdapat beberapa kegiatan yang belum terlaksana dengan maksimal pada siklus I. Oleh sebab itu, sebelum siklus II diadakan terlebih dahulu dilakukan sebuah refleksi. Setelah mengetahui hasil refleksi didapatkan dengan beberapa kegiatan inti sebagai fokus utama, seperti: keaktifan siswa yang harus ditingkatkan baik secara individu maupun berpasangan, keterampilan berbicara siswa yang menyangkut grammatik, kosakata, pelafalan/intonasi, dan pemahaman isi yang juga masih perlu ditingkatkan serta kegiatan guru dalam memberikan stimulus kepada siswa. Guru bersama peneliti sepakat untuk melaksanakan siklus II dengan perencanaan yang berbeda dengan siklus I. Perbedaannya terletak pada mengacak pasangan siswa pada tugas tertentu, memberikan kesempatan kepada setiap siswa agar merasa lebih bertanggung jawab, dan selalu melakukan umpan balik mengenai materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kemudian pada tahap terakhir kembali melakukan refleksi sebagai tahap akhir.

Hasil evaluasi keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas IX IBB SMA Negeri 8 Bulukumba menggunakan media *Mobile Learning Fun Easy Learn* dinyatakan meningkat. Hal ini dibuktikan dengan nilai skor rata-rata siswa pada siklus 1 hanya 50 dan pada siklus II meningkat menjadi 75,78. Itu berarti peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 25,78 dan telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Proses penilaian siswa dilakukan berdasarkan kriteria penilaian keterampilan berbicara oleh (Djiwandono 2011:83) yang didalamnya memuat 4 unsur penilaian yakni isi, susunan, bahasa, dan pelafalan. Masing-masing kriteria memiliki 4 poin untuk dinilai dimana nilai tertinggi adalah 4 dan nilai terendah adalah 1. Masing-masing nilai memiliki keterangan, contohnya nilai 4 pada kriteria pelafalan apabila siswa mengucapkan kalimat dengan amat baik dan amat jelas begitupun sebaliknya nilai 1 apabila ketika kalimat yang diungkapkan siswa tidak baik dan tidak jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2019). *Increasing Students' Vocabulary Using Fun Easy Learn English Application*. Skripsi, 1(321415096).
- Alvionicha, F., Jufri, J., & Dalle, A. (2021). Keterampilan Menulis dan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Berbasis Model Pembelajaran SAUD. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 1-10.
- Depdiknas. (2004). *Standar Kompetensi Bahasa Jerman Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA)*. Jakarta: Depdiknas.
- Dinsel, S. & Reimann, M. (1998). *Fit für Deutsch Tipps und Übungen*. München: Max Hueber Verlag.

- Djiwandono, S. (2011). *Tes Bahasa. Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Hakim, D. L. (2017). *Penerapan Mobile Learning Dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Matematis, Representasi Matematis, dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa Universitas Pendidikan Indonesia* | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 192–194.
- Hamzah, M. (2006). *M-Learning: Era Baru dalam Pembelajaran*. M-Learning: Era Baru Dalam Pembelajaran.
- Handout Komputer Teknologi Informasi. (2019). staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pendidikan/KTIMateri13+Mobile+Learning.pdf.
- <https://apsachieveonline.org/in/aplikasi-funeasylearn-untuk-meningkatkan-keterampilan-komunikasi/>, diakses pada hari Selasa, 14 Februari 2023 pukul 11.20 WIB
- 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)*.
- Kemmis and Taggart. (1990). *The Action Research Planner*. Victorio. Deakin. Univ
- Lathifah, N. (2014). *Upaya Peningkatan Keterampilan Mmembaca Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Jetis Bantul Melalui Metode Everyone Is A Teacher Here*.
- Mantasiah, R., et al. (2020). *Analisis Kesalahan Berbahasa (Sebuah Pendekatan Dalam Pengajaran Bahasa)*. Deepublish.
- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persaja.
- Musahrain. (2017). *Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media dalam Pembelajaran*.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT.Prestasi Pustaka raya.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Parwati, N. N. dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok : PT. Raja GrafindoPersada.
- Personalwirtschaft. (2020). HR-Lexikon. Lernmedium, <https://www.personalwirtschaft.de/produktw/hrlexikon/detail/lernmedium.html> diakses pada Kamis 19 Oktober 2021 pukul 14.25 WITA.
- Press.
- Putri, C. A. T. (2019). *Game Fun Easy Learn Deutsch untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas XI. LATERNE*, 8(2).
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sanjaya, (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Uno, H. B. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waru, N. T., & Dalle, A. (2021). Keterampilan Menulis Surat Pribadi Bahasa Jerman. *Interference Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(2), 156-163.