

PKM Pelatihan Pengaplikasian Media Pembelajaran *Mobile Learning Deutschtrainer A1* Bagi Guru SMA di Bone

Misnah Mannahali

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberi pemahaman dan keterampilan kepada guru-guru bahasa Jerman sebagai mitra tentang penggunaan media pembelajaran yang berbasis online yaitu *Mobile Training Deutschlerner*. Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru yang mengajar bahasa Jerman di kabupaten Bone yang jumlahnya 9 orang. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam empat tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan tindak lanjut. Untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan program digunakan tiga macam evaluasi yakni evaluasi untuk mengukur : (1) pemahaman peserta terhadap konsep yang terkait *Mobile Learning Deutschtrainer*, (2) kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi *Mobile Learning Deutschtrainer*, (3) kebermanfaatan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan pelatihan yang diberikan, disimpulkan bahwa para peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan tersebut. Keantusiasan mereka tersebut berdampak pada tingginya pemahaman dan kemampuan mereka dalam menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning Deutschtrainer A1* dalam mengajar.

Kata kunci: *Mobil learning, Deutschtrainer A1, Guru bahasa Jerman.*

Abstract. The purpose of this community service activity is to provide understanding and skills to German language teachers as partners regarding the use of online-based learning media, namely *Mobile Training Deutschlerner*. Partners in this service activity are teachers who teach German in Bone district, a total of 9 people. This community service activity is carried out in four stages, namely the preparation, implementation, evaluation and follow-up stages. To measure the success of program implementation, three types of evaluation are used, namely evaluation to measure: (1) participants' understanding of concepts related to *Mobile Learning Deutschtrainer*, (2) participants' ability to use the *Mobile Learning Deutschtrainer A1* application, (3) the usefulness of implementing community service activities. Based on the results of the evaluation of the implementation of the training provided, it was concluded that the participants were very enthusiastic in participating in the training. Their enthusiasm has an impact on their high understanding and ability to apply *Mobile Learning Deutschtrainer A1* learning media in teaching.

Keywords: *Mobil learning, Deutschtrainer A1, German Language Teacher*

I. PENDAHULUAN

Pentingnya bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi tidak hanya pada bahasa ibu dan bahasa nasional saja, melainkan juga penguasaan bahasa Asing. Salah satu bahasa Asing yang dimaksud adalah bahasa Jerman.

Pembelajaran bahasa Jerman terdiri atas empat aspek yang harus dikuasai oleh siswa. Keempat aspek tersebut adalah kemampuan menyimak (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), kemampuan membaca (*Leseverstehen*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Keempat aspek tersebut ditunjang oleh dua aspek penting lainnya yaitu penguasaan kosa kata *Wortschatz* dan tata bahasa

Strukturen. Penguasaan kedua aspek tersebut merupakan pondasi dasar dalam penguasaan keempat keterampilan berbahasa tersebut. Oleh karena itu penguasaan kedua aspek tersebut harus dimaksimalkan. Untuk mewujudkan hal tersebut perlu difikirkan cara yang tepat dan efektif.

Proses belajar mengajar di kelas melibatkan keaktifan guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar. Keberhasilan proses belajar mengajar tersebut selain sangat ditentukan oleh kesiapan siswa dalam belajar, juga ditentukan oleh kesiapan guru sebagai pengelola proses belajar mengajar, termasuk penggunaan atau pemilihan metode mengajar dan media pembelajaran yang digunakan.

Salah satu media pembelajaran yang telah terbukti memberikan efek positif terhadap hasil

belajar bahasa Jerman siswa adalah media *Mobile Learning Deutschtrainer A1*. Hal tersebut dibuktikan dari penelitian yang telah dilakukan, dimana hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media *Mobile Learning* tersebut dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata siswa (Mannahali, 2020). Efek positif dari penerapan media *Mobile Learning* ini, telah terbukti dari penelitian yang dilakukan oleh (Nurlaelah, 2018) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan media ini dapat membantu melatih kemampuan menyimak, membaca dan keterampilan menulis, serta dapat membantu meningkatkan perbendaharaan kosa kata siswa.

Hal inilah yang merupakan alasan perlunya diberikan bimbingan guru bahasa sebagai pengelola proses belajar mengajar, agar mereka dapat mengaplikasikan media pembelajaran *Mobile learning* dalam proses belajar yang dikelolanya agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Mobile Learning merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Media ini merupakan inovasi yang dapat memberikan fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar. Salah satu aplikasi yang termasuk dalam media ini adalah *Deutschtrainer A1*.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat perantara penyalur pesan dan informasi dalam proses pembelajaran. Di era globalisasi dan informasi saat ini ini diikuti dengan perkembangan media pembelajaran yang juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan, salah satunya adalah *mobile learning* atau *M-learning*, yaitu suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Mobile learning menurut (Darras et al., 2019) yaitu *m-learning is the term used to describe the use of electronic resources (eg, the Internet) for teaching and learning, is the term used to describe the use of mobile applications (apps) for the same purpose*, yaitu istilah yang digunakan untuk menggambarkan penggunaan sumber daya elektronik (misalnya, internet) untuk mengajar dan belajar dan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penggunaan aplikasi seluler

(aplikasi) untuk tujuan yang sama.

Pendapat serupa dikemukakan oleh (Sung et al., 2019) bahwa *mobile learning can be defined as using mobile devices, such as mobile phones, wearable devices, and laptops, for teaching and learning purposes. With features such as portability, social connectivity, context sensitivity, and individuality*. Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa *mobile learning* dapat didefinisikan sebagai penggunaan perangkat seluler, seperti ponsel, perangkat yang dapat dikenakan, dan laptop, untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran. Dengan fitur-fitur seperti portabilitas, konektivitas sosial, sensitivitas konteks, dan individualitas.

Hal serupa dikemukakan oleh (Chandra et al., 2017) bahwa *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Istilah *mobile learning* mengacu kepada penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA, telepon genggam, laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran.

Menurut (Uther, 2019) *mobile learning has become one of the more influential aspects in the field of educational technology given the ubiquity of modern mobile devices and proliferation of educational applications or 'apps' for mobile devices*. Maksudnya bahwa pembelajaran seluler atau *mobile learning* telah menjadi salah satu aspek yang lebih berpengaruh di bidang teknologi pendidikan, mengingat keberadaan perangkat seluler modern dan proliferasi aplikasi pendidikan atau 'aplikasi' untuk perangkat seluler.

Mobile learning yang didefinisikan oleh Kulkulska dalam (Sambung & Ulfa, 2017) yaitu

...sebuah konsep baru dalam pendidikan dan memiliki salah satu konotasi yang familiar berkaitan dengan mobilitas pelajar. Konotasi yang familiar tersebut ialah penggunaan perangkat genggam baik itu ponsel, *smartphone*, maupun tablet yang saat ini menjadi tren perkembangan komunikasi dan informasi di dunia. Penggunaan perangkat genggam tersebut dimanfaatkan sebagai suatu strategi dalam belajar dalam arti bahwa pembelajar harus mampu untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran tanpa dibatasi ruangan.

Sejalan dengan pendapat di atas (Hamidi & Chavoshi, 2018) mengemukakan bahwa *mobile learning as a model of e-learning refers to the acquisition of knowledge, skills and attitudes by*

utilizing mobile technologies. With the increasing coverage of mobile networks, learning services can play the increasing and effective role in education at any time and place. Artinya bahwa mobile learning sebagai model dari e-learning yang mengacu pada pemerolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan memanfaatkan teknologi seluler. Dengan semakin luasnya jangkauan jaringan seluler, layanan pembelajaran memberikan peran yang efektif karena dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun. Pendapat tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh (Noriega, 2016) bahwa *mobile learning refers to the acquisition of knowledge through mobile devices. This means that learning takes place anywhere and any time.*

Menurut (Crompton & Burke, 2018) bahwa *mobile learning is a term to denote learning involving the use of a mobile device. The term is fully defined as "learning across multiple contexts, through social and content interactions, using personal electronic devices*, yaitu suatu media pembelajaran yang menunjukkan pembelajaran yang melibatkan penggunaan perangkat seluler. Istilah ini sebagai sebuah pembelajaran dapat berupa lintas berbagai konteks, melalui interaksi dan sosial yang menggunakan perangkat elektronik pribadi.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa mobile learning adalah sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan sumber daya elektronik, teknologi informasi dan komunikasi berupa ponsel, smartphone, maupun tablet dengan penggunaan aplikasi seluler (aplikasi) dalam pembelajaran yang tidak terikat waktu dan tempat, yaitu dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun. Goethe-Institut menerapkan standar yang diakui secara internasional dalam pengajaran "*Deutsch als Fremdsprache*" atau Bahasa Jerman sebagai bahasa asing. Goethe-Institut menyelenggarakan kursus bahasa, mengembangkan materi ajar, membina mereka yang sedang belajar, dan turut berpartisipasi dalam penelitian ilmiah dan inisiatif politik kebahasaan. Salah satu sarana untuk belajar bahasa Jerman dari goethe institut adalah aplikasi. Terdapat beberapa aplikasi yang disediakan oleh goethe institut dalam pembelajaran bahasa Jerman, salah satu aplikasi tersebut adalah *Deutschtrainer A1*.

Media aplikasi *Deutschtrainer A1* tersebut sangat tepat digunakan bagi seseorang yang baru mempelajari bahasa Jerman untuk melatih keterampilan menyimak, membaca dan menulis, serta menambah perbendaharaan kata. Berdasarkan laman web resmi goethe institut (<https://www.goethe.de/ins/id/id/spr/ueb.html>)

menjelaskan Wie zählt man auf Deutsch? Wie heißen die Lebensmittel? Wie sagt man die Zeit auf Deutsch? Wie heißen die Familienmitglieder? Wie plant man gemeinsam einen Ausflug? In 10 Kapiteln können Sie Wortschatz und Strukturen zu Themen aus dem Alltag üben. Sie üben die Namen von Lebensmitteln, Möbeln und Berufen. Sie üben die Zahlen, die Uhrzeit und das Bezahlen im Restaurant. Sie hören, wie Freunde einen Ausflug planen. Die App kombiniert Hören, Lesen und Schreiben und hilft Ihnen beim Üben von Basiswortschatz.

Dari penjelasan di atas, diartikan bahwa bagaimana anda menghitung dalam bahasa Jerman? apa nama makanannya? bagaimana menurut anda waktu dalam bahasa Jerman? apa anggota keluarga? Bagaimana anda merencanakan perjalanan bersama? Dalam 10 tema yang tersedia pada aplikasi *Deutschtrainer A1*, seseorang dapat berlatih kosakata dan struktur yang berkaitan dengan topik sehari-hari dan dapat mempraktikkan nama makanan, perabot dan profesi. Selain itu, juga dapat berlatih angka, waktu dan situasi restaurant. Mendengar teman merencanakan perjalanan. Pada aplikasi ini menggabungkan aspek berbahasa Jerman yaitu mendengarkan, membaca dan menulis dan membantu untuk berlatih kosakata dasar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nurlaela, 2018) bahwa penerapan media *Deutschtrainer A1* dapat membantu dalam melatih keterampilan menyimak, membaca dan menulis serta menambah perbendaharaan kata mahasiswa semester 1. Mahasiswa terlihat antusias dalam penggunaan media *Deutschtrainer A1* karena soal yang disajikan berupa permainan. Secara tidak langsung mahasiswa telah bermain sambil belajar. Selanjutnya *Deutschtrainer A1* adalah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi dan video youtube yang dikembangkan oleh Goethe Institut yang penggunaannya dapat menggabungkan aspek membaca, menyimak, menulis dan kosa kata dasar. Media aplikasi ini sangat tepat digunakan oleh seseorang yang baru

mempelajari bahasa Jerman untuk melatih aspek-aspek berbahasa. Seperti yang termaksud dalam laman web resmi Goethe Institut dijelaskan bahwa aplikasi Deutschlerner sangat tepat digunakan untuk belajar tentang hal yang terkait dengan kata bilangan/ angka, waktu, situasi di suatu tempat, dan sebagainya.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, di antaranya tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi serta rencana tindak lanjut dengan metode yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Agar mitra memiliki pengetahuan mengenai pembelajaran *Mobile Learning*, maka diadakan seminar dan diskusi tanya jawab seputar aplikasi *Deutschtrainer A1A1*.
- b. Agar mitra memiliki pemahaman dalam membuat rancangan pembelajaran berbasis *Mobile Learning*, maka diadakan workshop rancangan pembelajaran berbasis *Mobile Learning Deutschtrainer A1A1*.

Mitra dan sekaligus sebagai peserta dalam kegiatan ini adalah guru-guru bahasa Jerman yang mengajar di beberapa Sekolah di Kabupaten Bone yang berjumlah 9 Orang.

Untuk meningkatkan dan memperkaya pengetahuan khasanah guru dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis *Mobile Learning* ini, maka materi yang disampaikan dalam pelatihan adalah sebagai berikut :

- a. Konsep tentang *Mobile Learning Deutsch Trainer*.
- b. Pengenalan tentang fitur-fitur yang ada di dalamnya.
- c. Berlatih memaparkan konsep dan fitur-fitur kepada teman sesama peserta (simulasi)
- d. Latihan penggunaan aplikasi *mobile learning Deutschtrainer A1A1*

Ada tiga jenis evaluasi yang digunakan yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan program, yakni evaluasi yang terkait pemahaman guru terhadap media *Mobile Learning Deutschtrainer A1* dan fitur-fitur yang ada di dalamnya, evaluasi yang mengukur kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi *mobile learning* tersebut dalam mengajar. Selain itu juga diberikan evaluasi yang terkait dengan kebermanfaatan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Materi yang pertama diberikan kepada peserta adalah pemahaman tentang konsep media pembelajaran yang berbasis *Mobile Learning Deutschtrainer*, memperkenalkan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi tersebut, penjelasan tentang pengaplikasian media tersebut terhadap mata pelajaran yang cocok dengan media tersebut, dan bagaimana menggunakannya. Setelah dijelaskan secara tuntas kelebihan dan kemudahan dalam mengaplikasikan media ini, mereka antusias untuk lebih memahami caranya.

Melihat antusiasme peserta, selanjutnya pada tahap berikutnya adalah setiap peserta diberi latihan bagaimana menggunakan aplikasi tersebut. Pada tahap ini setiap peserta ditugasi secara bergantian untuk menjelaskan kepada peserta (guru –guru yang lain) tentang materi yang dijelaskan sebelumnya. Ini bertujuan untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dijelaskan.

Untuk lebih menguatkan keberhasilan program ini, maka tahap terakhir adalah mereka ditugaskan secara bergantian untuk mengadakan simulasi mengajar dengan menggunakan media aplikasi *Mobile Learning* tersebut.

Evaluasi Kebermanfaatan Program. Selain evaluasi pemahaman peserta terhadap pengaplikasian media pembelajaran *mobile learning*, juga dilakukan evaluasi terkait seberapa manfaat pelatihan atau bimbingan yang diberikan tersebut untuk meningkatkan profesionalismenya. Untuk kepentingan tersebut diberikan questioner dan hasilnya adalah sebagai berikut : ada 8 Orang (89%) yang mengatakan sangat bermanfaat, ada 1 Orang (11%) yang mengatakan bermanfaat, dan tak seorangpun yang mengatakan tdk bermanfaat.



Gambar 1. Penggunaan aplikasi *Deutschtrainer A1*



Gambar 2. Pelaksanaan Workshop Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Deutschtrainer A1*

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan pelatihan yang telah diberikan, maka dapat disimpulkan bahwa antusiasme peserta dalam mengikuti pelatihan ini sangat tinggi. Hal ini terbukti juga dari hasil pelatihan dimana para peserta yang pada awalnya sama sekali tidak faham akan media ini, setelah mengikuti pelatihan, mereka dapat dengan baik menggunakan media pembelajaran ini dalam mengajar. Terkait dengan kebermanfaatannya diadakan pelatihan ini, para peserta menganggap bermanfaat dan bahkan dianggap sangat bermanfaat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat Universitas Negeri Makassar (LP2M) atas hibah dana pengabdian PNPB FMIPA UNM dan juga ucapan terima kasih kepada mitra yaitu MGMP Matematika SMP Kabupaten Bantaeng yang telah memfasilitasi tempat kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, Y. F., Dwiyan, N., & Huda, Y. (2017). Perancangan Aplikasi Mobile Learning Test Of English For International Communication (Toeic) Simulation Pada Smartphone Berbasis Android. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 5(1).
- Crompton, H., & Burke, D. (2018). The use of mobile learning in higher education: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 53–64. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.04.007>
- Darras, K. E., G. van Merriënboer, J. J., Toom, M., Roberson, N. D., H. de Bruin, A. B., Nicolaou, S., & Forster, B. B. (2019). Developing the Evidence Base for M-Learning in Undergraduate Radiology Education: Identifying Learner Preferences for Mobile Apps. *Canadian Association of Radiologists Journal*, 70(3), 320–326.
- Hamidi, H., & Chavoshi, A. (2018). Analysis of the essential factors for the adoption of mobile learning in higher education: A case study of students of the University of Technology. *Telematics and Informatics*, 35(4), 1053–1070. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.09.016>
- Mannahali, M., Hasmawati, H., & Achmad, A. (2020). Implementation of A1 Mobile Learning Deutschtrainer Learning Media Against German Vocabulary Mastery for Class XI Students of SMA Negeri 1 Bone.
- Noriega, H. S. R. (2016). Mobile Learning To Improve Writing In Esl Teaching. 21.
- Nurlaela, N. (2018). Penerapan Media Game Edukasi Deutschtrainer A1 untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang. Skripsi Jurusan Sastra Jerman - Fakultas Sastra UM, 0(0). <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-jerman/article/view/66597>
- Sambung, D., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X Sman 1 Garum. 9.
- Stief, Christine, S., Christian. (2018). Langenscheidt Tata Bahasa Jerman Praktis. Erlangga.
- Sung, Y.-T., Lee, H.-Y., Yang, J.-M., & Chang, K.-E. (2019). The quality of experimental designs in mobile learning research: A systemic review and self-improvement tool. *Educational Research Review*, 28, 100279. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.05.001>
- Uther, M. (2019). Mobile Learning—Trends and Practices. *Education Sciences*, 9(1), 33. <https://doi.org/10.3390/educsci9010033>