

**PENGGUNAAN APLIKASI ROSETTA STONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DARING BAHASA JERMAN SISWA KELAS X IBB SMA LABORATORIUM UM**

**THE USE OF ROSETTA STONE APPLICATION AS THE ONLINE LEARNING
MEDIA IN LEARNING GERMAN FOR TENTH-GRADERS OF LANGUAGE
STUDIES MAJOR AT SMA LABORATORIUM UM**

Cessy Nooraeni Rimeldi¹⁾, Deddy Kurniawan²⁾,
Universitas Negeri Malang¹⁾, Universitas Negeri Malang²⁾,
cessy.nooraeni.1702416@students.um.ac.id¹⁾, deddy.kurniawan.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

The research aims to depict students' activities using Rosetta Stone as the online learning media in learning German at SMA Laboratorium UM. The study was also looking for students' responses towards the use of the application. The research design used in this research was descriptive qualitative. The participants of the research consist of 22 students of tenth-graders majoring in language studies. The researcher obtained the data from observation and interviews. The researcher did the investigation to learn the activity of using the application in online learning German. The researcher interviewed the students to get responses from the students using the application as their online learning media. The result revealed that the application gave new exciting experiences in learning language, mainly German. The research had shown that the students actively engaged and gave a positive attitude towards the learning and teaching process, with the result that fostering learning independence. Students were able to access the materials in the application, and they understood the materials given comprehensively. Following the learning activity, the goal of the research was well achieved.

Keywords: learning media, Rosetta Stone, online learning

Pendahuluan

Pandemi virus corona atau COVID-19 berdampak pada berbagai bidang kehidupan di Indonesia, salah satunya adalah bidang pendidikan. Pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti *social distancing* (pembatasan jarak sosial), *physical distancing* (pembatasan jarak fisik), hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB) sebagai upaya untuk memutus rantai penyebaran COVID-19. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI mendukung upaya tersebut dengan mengeluarkan Surat Edaran nomor 3 tahun 2020 tentang Pencegahan *Corona Virus Disease* (COVID-19) pada Satuan Pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020). Proses belajar mengajar yang biasanya berlangsung secara tatap muka menjadi terhambat akibat dari wabah virus corona (Ika, 2020). Sejak 16 Maret 2020, seluruh sekolah di Indonesia telah melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ), sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan dari rumah masing-masing secara daring.

Pembelajaran daring menjadi tantangan bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Kesiapan dari siswa dan pihak penyedia layanan pendidikan merupakan tuntutan dari pembelajaran daring. Guru ditantang untuk memiliki kreativitas dalam mengajar dan mengelola kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa saat ini (Ardiyani & Kurniawan, 2020). Untungnya dengan perkembangan teknologi saat ini, banyak aspek kehidupan yang ikut terkena dampak salah

satunya bidang pendidikan (Dewi & Kurniawan, 2018). Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan perangkat pendukung seperti gawai dan komputer yang memiliki koneksi jaringan internet. Perubahan cara mengajar ini menimbulkan ritme baru sehingga mempengaruhi kondisi psikologis siswa (Kurniawan, 2020). Guru dan siswa harus beradaptasi lagi dari pembelajaran secara tatap muka di kelas menjadi pembelajaran jarak jauh secara daring. Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang membutuhkan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, dan fleksibilitas agar muncul interaksi dalam kegiatan pembelajaran (Firman & Rahayu, 2020). Melalui pembelajaran daring akan tercipta suatu lingkungan belajar yang modern (Huda, dkk., 2018).

Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan perangkat *mobile* yang terhubung dengan jaringan internet sebagai alat pembelajaran. Melalui pembelajaran daring, guru dan siswa tetap dapat berinteraksi tanpa terbatas ruang dan waktu, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien. Pada proses pembelajaran daring, guru menyampaikan materi melalui platform seperti *Google Classroom*, sehingga interaksi antara guru dan siswa terbatas. Hasil wawancara informal yang dilakukan peneliti bersama 7 siswa saat melaksanakan Kajian Praktik Lapangan (KPL) di SMA Laboratorium UM menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan selama proses pembelajaran daring bahasa Jerman seperti keterbatasan dalam berinteraksi, penjelasan materi yang kurang dapat dipahami, dan minimnya media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru bahasa Jerman di SMA Laboratorium UM mengatakan bahwa sebagian siswa belum menguasai materi *Personalpronomen* dan *Verbkonjugation*. Kurangnya variasi media pembelajaran dapat membuat siswa merasa jenuh, tidak bersemangat, dan tidak aktif selama proses pembelajaran daring. Media merupakan elemen penting yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media membuat siswa melibatkan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, dan menghayati, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Umar, 2017). Hal tersebut didukung oleh pendapat Wati (2016) bahwa media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif dan inovatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, sehingga kegiatan pembelajaran dapat tetap berjalan efektif meskipun dilakukan di rumah. Salah satu upaya untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran daring adalah memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran (Anugrahana, 2020). Guru dapat memanfaatkan teknologi seperti penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi akan menciptakan suasana dan pengalaman baru bagi siswa.

Saat ini, sudah tersedia berbagai macam aplikasi untuk pembelajaran bahasa yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah *Rosetta Stone*. Aplikasi ini memuat berbagai materi bahasa Jerman seperti kosakata, tata bahasa, serta dapat melatih keterampilan menyimak dan berbicara. Setiap materi yang disajikan terdiri dari gambar, teks, *audio*, dan skenario *real time*, sehingga materi mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Melalui aplikasi ini, siswa dapat membandingkan pelafalan pengguna dengan *native speaker*, sehingga dapat membantu melatih pelafalan siswa (Yudistira, 2015). Aplikasi ini bersifat fleksibel, siswa dapat belajar di mana pun dan kapan pun. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* dapat menumbuhkan kemandirian belajar pada siswa. Siswa mengakses materi pembelajaran secara mandiri. Tujuan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas dan respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Anggito & Setiawan (2018), pada umumnya penelitian kualitatif memiliki dua tujuan, yaitu 1) menggambarkan dan mengungkapkan (*to describe and explore*), dan 2) menggambarkan dan menjelaskan (*to describe and explain*). Pada penelitian kualitatif, deskripsi kalimat yang rinci, lengkap, dan mendalam ditekankan dalam catatan peneliti sebagai pendukung dalam penyajian data (Nugrahani, 2014). Prastowo (dalam

Hasanah & Kurniawan, 2019) menyatakan bahwa jenis penelitian deskriptif memaparkan data yang diambil dalam waktu tertentu secara apa adanya, tanpa memanipulasi data. Hal ini berkenaan dengan data pada penelitian ini yang bersifat deskriptif, diambil pada saat pembelajaran berlangsung dan setelah pembelajaran untuk mendeskripsikan aktivitas dan respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman.

Penelitian ini menggunakan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM dengan materi *Personalpronomen* dan *Verbkonjugation*. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM yang berjumlah 22 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh dari lembar observasi dan pedoman wawancara. Data dari lembar observasi yang diisi oleh *observer* digunakan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran siswa dengan menggunakan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman. Data dari pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Rosetta Stone*. Setelah semua data diperoleh, peneliti menganalisis data secara kualitatif tanpa menggunakan angka, lalu memaparkan data tersebut secara deskriptif.

Hasil

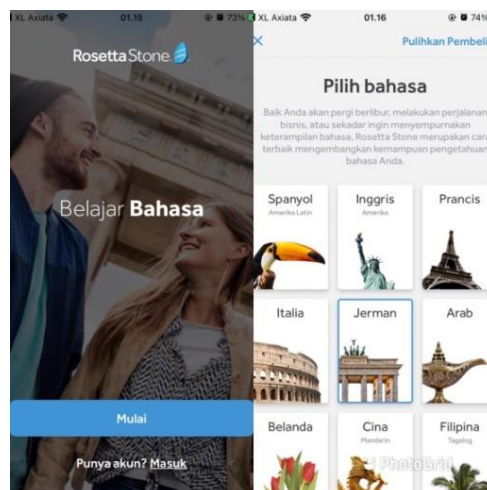
Hasil observasi dari aktivitas pembelajaran siswa menunjukkan bahwa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Rosetta Stone* berjalan dengan lancar dan kondusif. Meskipun awalnya terdapat beberapa siswa yang mengalami kendala ketika pembelajaran daring berlangsung, tetapi pada akhirnya semua siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM dapat bergabung dan mengikuti pembelajaran daring melalui *Zoom* dan *Google Classroom*. Siswa dapat memahami dengan baik arahan yang diberikan untuk menggunakan aplikasi *Rosetta Stone*. Hal ini diketahui dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *Rosetta Stone*. Aplikasi ini membantu siswa untuk mempelajari materi pembelajaran bahasa Jerman. Meskipun pembelajaran bahasa Jerman dilakukan secara daring, materi pembelajaran dapat diakses secara mandiri oleh siswa sehingga siswa berperan aktif selama proses pembelajaran. Hal tersebut diketahui dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan aplikasi *Rosetta Stone* dan siswa dapat belajar tanpa terbatas ruang dan waktu. Siswa dapat memahami materi *Personalpronomen* dan *Verbkonjugation* dengan baik. Pendapat ini dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari materi *Personalpronomen* dan *Verbkonjugation*. Selain itu, penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* efektif dan efisien dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara daring. Siswa dapat memahami materi yang diberikan dengan baik, aktivitas pembelajaran daring berjalan dengan lancar, dan tujuan pembelajaran tercapai.

Selanjutnya, hasil wawancara yang telah diisi oleh siswa menunjukkan bahwa mereka sebelumnya belum pernah mengetahui tentang aplikasi *Rosetta Stone*. Penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman juga merupakan sebuah pengalaman baru bagi siswa karena sebelumnya selama proses pembelajaran daring mereka belum pernah menggunakan media tersebut. Meskipun siswa baru pertama kali menggunakan aplikasi ini, tetapi siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bersama siswa yang menunjukkan bahwa tampilan UI dan UX yang jelas pada aplikasi *Rosetta Stone* memudahkan siswa ketika pertama kali menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu, Penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* membuat siswa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran daring bahasa Jerman. Aplikasi ini membantu siswa dalam mempelajari kosakata, tata bahasa, dan melatih keterampilan menyimak dan berbicara bahasa Jerman. Fitur gambar dan *audio* yang terdapat pada aplikasi memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat kosakata dan tata bahasa yang telah dipelajari. Pendapat ini dibuktikan dengan hasil wawancara bersama siswa yang menunjukkan bahwa gambar yang ditampilkan pada aplikasi *Rosetta Stone* mudah dianalisa, suara yang disajikan jelas dan mudah didengar, sehingga memudahkan siswa dalam mengingat materi. Selain itu, fitur *Voice Recognition* dan *Dynamic Immersion* yang berfungsi untuk

membandingkan pelafalan pengguna dengan *native speaker* yang dapat membantu melatih pelafalan siswa. Pemanfaatan aplikasi *Rosetta Stone* dapat menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Aplikasi ini membantu siswa dalam mengatur waktu belajar dan target belajar yang ingin dicapai. Meskipun terdapat satu orang siswa yang mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi tersebut, tetapi secara umum siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman. Hasil wawancara bersama siswa juga menunjukkan bahwa siswa lebih memahami isi pembelajaran dan ingin mempelajari materi pembelajaran bahasa Jerman lainnya yang terdapat pada aplikasi *Rosetta Stone*.

Pembahasan

Pembelajaran bahasa Jerman dengan menggunakan aplikasi *Rosetta Stone* dilaksanakan secara daring melalui *Zoom* dan *Google Classroom*. Pembelajaran dengan mode *asinkronus* memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan rentang waktu yang fleksibel, sehingga peserta didik terhindar dari kejenuhan dan kelelahan (Kurniawan, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, Kuntarto (2017) mendefinisikan pembelajaran daring sebagai kegiatan pembelajaran dengan bantuan internet, sehingga guru dan siswa dapat saling berinteraksi. Saat penelitian dilaksanakan, awalnya terdapat 20 siswa yang bergabung ke dalam *Google Classroom*, dan 2 siswa tidak dapat bergabung karena memiliki kendala dengan akun *Google Classroom*, tetapi pada akhirnya kedua siswa tersebut dapat bergabung di *Google Classroom* dan mengikuti pembelajaran daring. Selain itu, saat pembelajaran melalui *Zoom* berlangsung, terdapat 1 siswa yang tidak dapat bergabung karena memiliki kendala dengan jaringan wifi. Meskipun terlambat, siswa tersebut akhirnya dapat bergabung di *Zoom*.

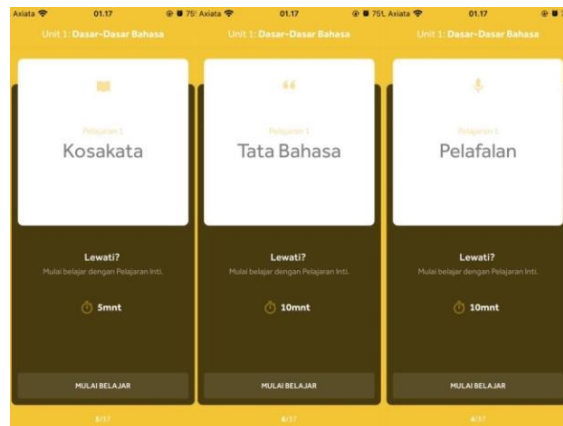


Gambar 1. Tampilan Menu Aplikasi Rosetta Stone

Gambar 1 merupakan tampilan menu awal dari Aplikasi *Rosetta Stone*. Pada penelitian ini *Rosetta Stone* digunakan sebagai alternatif media untuk menyampaikan materi pembelajaran daring bahasa Jerman. Kegiatan pembelajaran daring berjalan dengan lancar dan kondusif. Melalui video tutorial penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* yang diberikan, siswa dapat memahami arahan dengan baik. Pada saat pembelajaran daring berlangsung, siswa tidak mengalami kesulitan ketika menggunakan aplikasi tersebut. Penggunaan media baru dalam proses pembelajaran daring membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien. Hal ini diketahui dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa dapat memahami materi pembelajaran, aktivitas pembelajaran daring berjalan dengan lancar, dan tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Temuan ini selaras dengan pendapat Falahudin (2014) yang menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah membantu kelancaran interaksi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Aktivitas pembelajaran menggunakan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Hal tersebut diketahui dari hasil wawancara bersama siswa bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Rosetta Stone* seperti belajar sambil bermain. Hal ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Putriningtias & Kurniawan (2021) bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dan siswa dalam membantu kegiatan pembelajaran secara interaktif demi mencapai suatu tujuan. Aplikasi ini

membantu siswa dalam mempelajari materi pembelajaran, karena materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh siswa, sehingga membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran daring. Hal ini selaras dengan teori Tanzil, dkk. (2015) yang mengatakan bahwa pada proses pembelajaran bahasa harus ada media pembelajaran untuk memperkuat pemahaman materi yang diberikan.



Gambar 2. Materi Pembelajaran Bahasa Jerman

Gambar 2 merupakan pilihan materi pembelajaran bahasa Jerman yang terdapat pada aplikasi *Rosetta Stone*. Siswa dapat mempelajari kosakata, tata bahasa, dan melatih kemampuan bahasa Jerman. Aghni (2018) menyatakan bahwa media dalam proses pembelajaran membantu siswa belajar secara mandiri untuk memahami materi tidak hanya dari penjelasan guru. Kemandirian belajar yang dimiliki oleh siswa merupakan sebuah bentuk kesadaran dalam upaya melaksanakan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar untuk mau berusaha belajar tanpa paksaan (Al Fatihah, 2016). Pendapat ini sesuai dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* dapat memudahkan siswa belajar bahasa Jerman meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, siswa aktif dalam mempelajari kosakata, tata bahasa, dan mengetahui pelafalan bahasa Jerman yang tepat meskipun tanpa kehadiran guru. Apabila siswa salah dalam menjawab dan kurang puas dengan hasil pembelajarannya, maka siswa dapat mengulangi materi yang telah dipelajari.

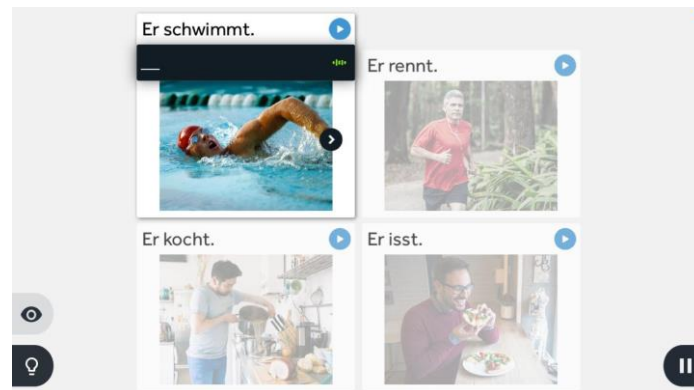
Selanjutnya, hasil wawancara bersama siswa terkait penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* di SMA Laboratorium UM menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman memberikan pengalaman baru pada siswa dalam belajar, karena dengan hanya mendengarkan dan membaca buku tidak semua siswa dapat memahami materi (Ilhami, dkk., 2013). Menurut Mufida & Kurniawan (2018), media pembelajaran dapat menarik perhatian, menumbuhkan motivasi untuk belajar, menggugah emosi dan perasaan, pemikiran dan pengalaman serta mendorong siswa untuk berimajinasi dan berpikir kreatif. Aplikasi *Rosetta Stone* merupakan media pembelajaran daring yang menarik. Pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Rosetta Stone* meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Pendapat ini dibuktikan dengan hasil wawancara bersama siswa yang menunjukkan minat siswa terhadap penggunaan aplikasi *Rosetta Stone*. Sebagian siswa menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* seru, asik, menarik dan siswa ingin mempelajari materi lainnya yang terdapat pada aplikasi.

Penggunaan Aplikasi *Rosetta Stone* pada penelitian ini merupakan salah satu pemanfaatan media untuk menyalurkan materi kepada siswa tanpa terbatas ruang dan waktu meskipun pembelajaran dilakukan secara daring. Hasil wawancara bersama siswa menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman mudah dipahami, praktis, dan fleksibel. Hasil ini sejalan dengan pendapat Harahap, dkk. (2019) yang menyatakan bahwa *Rosetta Stone* adalah aplikasi belajar bahasa yang unik dan memudahkan siswa dalam belajar karena bersifat fleksibel.

Media pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri dalam proses pembelajaran, yaitu dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa, karena siswa harus memiliki motivasi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Putriningtias & Kurniawan, 2021). Pendapat ini dibuktikan dengan hasil wawancara bersama siswa yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* membuat siswa tertarik dan bersemangat ketika mempelajari materi *Personalpronomen* dan *Verbkonjugation*.

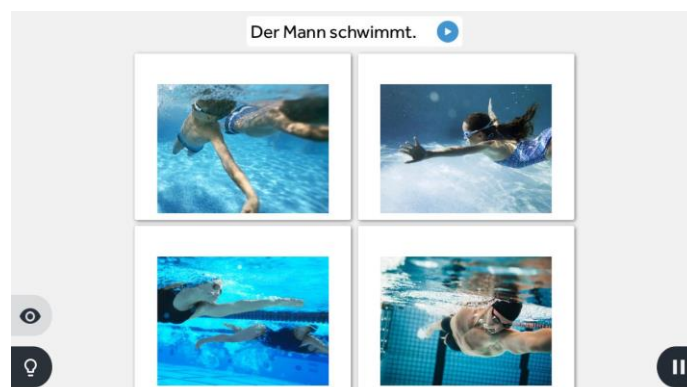
Siswa dapat memahami materi *Personalpronomen* dan *Verbkonjugation* dengan baik. Hal tersebut diketahui dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang bertanya dalam proses pembelajaran terkait materi *Personalpronomen* dan *Verbkonjugation* yang terdapat pada aplikasi *Rosetta Stone*.

Pada pembelajaran daring, siswa dituntut untuk mandiri dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Kusumadewi, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa mandiri adalah karakter yang penting dan tepat selama pembelajaran daring. Teori ini dibuktikan dengan hasil wawancara bersama siswa yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* dalam pembelajaran daring bahasa Jerman menumbuhkan kemandirian belajar. Siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dan belajar sesuai dengan waktu dan target pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, siswa dapat menentukan sendiri materi yang ingin dipelajari sehingga menumbuhkan kemandirian belajar siswa.



Gambar 3. Fitur *Voice Recognition* dan *Dynamic Immersion*

Gambar 3 merupakan tampilan penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* dengan fitur *Voice Recognition* dan *Dynamic Immersion* dalam proses pembelajaran daring bahasa Jerman. Hasil wawancara bersama siswa terkait penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* juga menunjukkan bahwa sebagian siswa merasa lebih percaya diri ketika melafalkan kalimat bahasa Jerman tanpa rasa takut, sehingga siswa dapat memahami pelafalan bahasa Jerman yang tepat. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Yudistira (2015) yang menyatakan bahwa *Rosetta Stone* memiliki kelebihan, yaitu fitur *Voice Recognition* dan *Dynamic Immersion* yang berfungsi untuk membandingkan pelafalan pengguna dengan *native speaker*, sehingga dapat membantu melatih pelafalan siswa. Temuan ini sejelas dengan hasil penelitian Yudistira (2015) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah digunakannya *Rosetta Stone* dalam pembelajaran. Penggunaan *Rosetta Stone* juga terbukti efektif dalam pembelajaran menyimak bahasa Prancis siswa kelas XII SMK N 1 Bantul.



Gambar 4. Fitur Gambar dan *Audio*

Gambar 4 merupakan tampilan penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* dengan fitur gambar dan *audio* dalam proses pembelajaran daring bahasa Jerman. Hasil wawancara bersama siswa juga menunjukkan bahwa fitur gambar dan *audio* yang terdapat pada aplikasi *Rosetta Stone* memudahkan siswa untuk

belajar bahasa Jerman. Fitur *audio* yang tersedia pada aplikasi ini memudahkan siswa dalam menganalisis gambar pada latihan dan memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran. Temuan penelitian ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harahap, dkk., (2019) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media *Rosetta Stone* terbukti efektif dalam pembelajaran kosakata untuk siswa kelas VII SMPN 3 Padangsidempuan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 22 siswa, terdapat 20 siswa yang mendapatkan nilai diatas 85 dan hanya terdapat 2 siswa dengan nilai dibawah 85. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nugraheni (2016) bahwa kehadiran media akan sangat membantu pengajar untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Selain itu, Mahnun (2012) menambahkan bahwa keterlibatan media dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesuksesan belajar siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, diketahui dari hasil observasi bahwa aktivitas penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman di kelas X IBB SMA Laboratorium UM berjalan dengan lancar dan kondusif. Siswa dapat memahami dengan baik arahan yang diberikan terkait cara penggunaan aplikasi *Rosetta Stone*, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan ketika menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran daring. Siswa juga turut aktif dalam proses pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Rosetta Stone*. Selanjutnya, diketahui dari hasil wawancara bersama siswa menunjukkan bahwa pembelajaran daring dengan materi *Personalpronomen* dan *Verbkonjugation* menggunakan aplikasi *Rosetta Stone* menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian, minat dan motivasi siswa. Selain itu, pemanfaatan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman memberikan pengalaman baru bagi siswa yang sebelumnya tidak pernah mengetahui dan menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran. Secara umum penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman bagi siswa merupakan sebuah pengalaman yang seru, asik, menarik dan meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi pembelajaran lainnya yang terdapat pada aplikasi. Materi pembelajaran yang terdapat pada aplikasi dapat dipahami dengan baik dan siswa merespons positif kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Rosetta Stone* melalui hasil tugas siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa aplikasi *Rosetta Stone* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media untuk pembelajaran bahasa Jerman secara daring. Aplikasi *Rosetta Stone* efektif dan efisien untuk pembelajaran daring dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan contoh penggunaan bahasa Jerman yang tepat meskipun tanpa kehadiran guru. Penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman mudah dipahami dan praktis. Fitur gambar dan *audio* yang terdapat pada aplikasi memudahkan siswa dalam mempelajari kosakata dan tata bahasa. Selain itu, fitur *Voice Recognition* dan *Dynamic Immersion* yang berfungsi untuk membandingkan pelafalan pengguna dengan *native speaker* dapat membantu siswa dalam melatih pelafalan bahasa Jerman. Selain itu, penggunaan aplikasi *Rosetta Stone* menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam melafalkan kalimat bahasa Jerman dengan tepat. Aplikasi ini bersifat fleksibel, karena materi pembelajaran pada aplikasi *Rosetta Stone* dapat diakses dengan mudah dan dipelajari oleh siswa secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Siswa dapat belajar tanpa terbatas ruang dan waktu meskipun tanpa kehadiran guru. Siswa dapat menentukan waktu belajar dan target belajar yang ingin dicapai menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, beberapa saran yang dapat diberikan yaitu, (1) guru dapat menggunakan aplikasi *Rosetta Stone* sebagai alternatif media pembelajaran dan alat bantu dalam menyampaikan materi pada pembelajaran daring dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran, (2) siswa dapat menggunakan aplikasi *Rosetta Stone* dengan terlebih dahulu memahami langkah-langkah penggunaan aplikasi dengan rinci agar siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran dengan maksimal, dan (3) bagi peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan aplikasi

Rosetta Stone sebagai media pembelajaran sebaiknya memilih materi pembelajaran yang berbeda dan sesuai dengan kemampuan siswa.

References

- Aghni, R. I. 2018. *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107. Dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173>.
- Anggito, A., & Setiawan, J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
- Al Fatihah, M. 2016. *Hubungan antara Kemandirian Belajar dengan Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas III SDN Panularan Surakarta*. *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 1(2), 197-108. Dari <http://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/at-tarbawi/article/view/200>.
- Anugrahana, A. 2020. *Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. Dari <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Dewi, F. K. K. U., & Kurniawan, D. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android" Funologie" Untuk Materi Peta Dan Sistem Fonem Bahasa Jerman Pada Matakuliah Deutsche Phonologie*. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(2), 238-247. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/6084>.
- Falahudin, I. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117. Dari https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf.
- Firman & Rahayu, S. R. 2020. *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19*. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89. Dari <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/ijes/article/view/659/369>.
- Harahap, N., Sari, S. M., & Ramadhani, Y. R. 2019. *Penerapan Media Rosetta Stone dalam Mengajar Kosakata Bahasa Inggris melalui Metode Dynamic Immersion terhadap Siswa Smp 3 Negeri 3 Padangsidempuan*. *Jurnal Bahasa & Sastra*, 9. (Online) <http://jurnal.umtapsel.ac.id/index.php/Linguistik/article/download/1070/76> diakses pada tanggal 24 Oktober 2020.
- Hasanah, D. H. & Kurniawan, D. 2019. *Penerapan Media Pembelajaran Quizizz untuk Melatih Kemampuan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang*. SKRIPSI Jurusan Sastra Jerman-Fakultas Sastra UM. Dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastrajerman/article/view/83386>
- Ika. 2020. *Membedah Tantangan Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. *Universitas Gadjah Mada*. (Online), (<https://ugm.ac.id/id/berita/19552-membedah-tantangan-pembelajaran-daring-di-tengah-pandemi-covid-19>), diakses pada tanggal 22 Oktober 2020.
- Ilhami, N. R., Kurniawan, D., & Widayatmoko, T (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Tata Bahasa dan Kosakata Bahasa Jerman dengan Tema Kennenlernen* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Kuntarto, E. 2017. *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110. Dari <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/article/viewFile/1820/1450>

- Kurniawan, D. 2020. *Pembelajaran Bahasa Jerman di Kala Pandemi Covid-19: Fleksibilitas dan Aksesibilitas*. Jurusan Sastra Jerman-Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. Dari <http://repository.um.ac.id/961/>.
- Kusumadewi, R. F., Yustiana, S., & Nasihah, K. 2020. *Menumbuhkan Kemandirian Siswa selama Pembelajaran Daring sebagai Dampak Covid-19 di SD*. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7. Dari <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/jrpd/article/view/7927>.
- Mahnun, N. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *An-Nida'*, 37(1), 27-34. Dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>.
- Mufida, R. Z. & Kurniawan, D. 2018. Pengembangan *Role Playing Game "In Meinem Traum"* sebagai Media Pembelajaran untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(1). Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/issue/view/351>.
- Nugrahani, F., & Hum, M. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Solo: Cakra Books.
- Nugraheni, P. D. P. 2016. *Penerapan Brett und Kartenspiel sebagai Media Pembelajaran Kosakata dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X Lintas Minat MAN 1 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FS UM.
- Putriningtias, A.D., & Kurniawan, D. 2021. The Development Of Android Based Game „Weißt Du Das?“For Learning German Vocabulary With Wohnung Themes. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 5(1). Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/17120/8095>.
- Saefullah, A., Siahaan, P., & Sari, I. M. 2013. *Hubungan antara Sikap Kemandirian Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X pada Pembelajaran Fisika Berbasis Portofolio*. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 11. Dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/WPF/article/view/4891>.
- Sobri, M., Nursaptini, N., & Novitasari, S. 2020. *Mewujudkan Kemandirian Belajar melalui Pembelajaran Berbasis Daring Diperguruan Tinggi pada Era Industri 4.0*. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(1), 66. Dari <https://doi.org/10.32529/glasser.v4i1.373>
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) Pada Satuan Pendidikan*. Kemendikbud (Online) (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/surat-edaran-pencegahan-covid19-pada-satuan-pendidikan>), diakses pada tanggal 22 Oktober 2020.
- Umar, U. 2017. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 131-144. Dari <https://www.repository.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/download/364/177/>
- Tanzil, M. N., Usman, R. & Kurniawan, D. 2015. *Penggunaan Media Video Deutsche Welle pada Matakuliah Konversation I Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Yudistira, Y. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Rosetta Stone dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak (Compréhension Orale) Bahasa Prancis pada Siswa Kelas XII Smk Negeri 1 Bantul*. SKRIPSI Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis-Fakultas Bahasa dan Seni UNY.