

**STRATEGI PEMBELAJARAN MANDIRI BAHASA JERMAN MELALUI APLIKASI
MOBILE LEARNING FUNEASYLEARN BAGI SISWA KELAS X LINTAS MINAT SMAN 9
MALANG**

**INDEPENDENT GERMAN LEARNING THROUGH THE MOBILE LEARNING
FUNEASYLEARN APPLICATION FOR THE 10th GRADERS OF LINTAS MINAT SMAN
9 MALANG**

Nadia Safira Salsabillah¹⁾, Lilis Afifah²⁾
Universitas Negeri Malang

nadia.safira.1702416@students.um.ac.id, lilis.afifah.fs@um.ac.id

Abstract

This article aims to describe the independent learning process through FunEasyLearn application and student responses to the use of application. The research method in this study was descriptive qualitative. Sources of data were 36 students of 10th grade IPS 2 SMAN 9 Malang, while data were obtained through two different techniques, namely observations and interviews. The results showed that the independent learning process through the FunEasyLearn application went well. This also helps students to build their independent learning skills. During the learning process, students were responsible for completing the exercises in the apps independently. Furthermore, they had no difficulty in operating the apps. They were also interested and motivated to learn German with the help of FunEasyLearn because it has colorful and illustrated features as well and various exercises so that easier for them to understand the material. Overall, students showed positive responses to the use of the apps independently. They stated that their vocabs mastery increased after using the apps. Therefore, the FunEasyLearn apps can be used continuously as an alterative media for students to enlarge German vocabulary and build their independent learning both in and outside of the classroom.

Keywords: *independent learning, german language, mobile learning, FunEasyLearn application.*

Pendahuluan

Pendidikan diyakini menjadi salah satu komponen pendukung kemajuan bangsa yang penuh dengan berbagai tantangan. Salah satunya adalah dengan adanya perubahan paradigma pembelajaran dengan Kurikulum 2013 (K-13) yang menerapkan konsep *21st Century Skills*. Wagner (2010) mengidentifikasi empat kompetensi tersebut yang mencakup 1) kemampuan berfikir kritis dan membuat keputusan; 2) kemampuan menyelesaikan masalah yang bersifat kompleks secara cepat dan tepat; 3) kemampuan berfikir kreatif dan inovatif, dan 4) kemampuan berkomunikasi serta kemampuan bekerja sama. Terkait dengan hal tersebut, Nichols (2013) membagi prinsip pembelajaran abad 21 ke dalam empat hal, yaitu 1) pendekatan pembelajaran harus berpusat pada siswa, 2) siswa harus dibiasakan untuk berkolaborasi dengan orang lain; 3) pembelajaran harus memiliki konteks; dan 4) sekolah harus melibatkan siswa dalam lingkungan sosialnya. Merujuk pada poin ketiga, pembelajaran konvensional terpaksa harus ditinggalkan. Artinya, pembelajaran harus lebih bermakna daripada siswa sekadar datang ke sekolah, duduk, dan mendengarkan ceramah guru. Dalam pembelajaran kontekstual, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh

pengetahuan saja, melainkan mampu membangun pengetahuannya sendiri, lebih mandiri dalam belajar dan berkembang menyesuaikan jamannya (Puji, 2016).

Tantangan di atas berlaku pada semua bidang studi yang diajarkan di sekolah, tidak terkecuali bagi pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jerman. Untuk menjawab tantangan tersebut, selain menggunakan acuan K-13, pembelajaran bahasa Jerman di sekolah-sekolah di Indonesia juga menggunakan kerangka acuan bersama negara Eropa atau *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen (GER) für Sprachen* bagi pengajaran keterampilan berbahasa yang mencakup keterampilan membaca (*Lesen*), menulis (*Schreiben*), mendengar (*Hören*), dan berbicara (*Sprechen*).

Keempat keterampilan di atas didukung penuh oleh dua aspek kebahasaan yaitu kosakata (*Wortschatz*) dan tata bahasa (*Grammatik*). Hasrar, Dalle, dkk (2018) berpendapat bahwa kosakata merupakan salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam penguasaan berbahasa Jerman. Besarnya kontribusi kosakata dan tata bahasa mempengaruhi kemampuan berbahasa seseorang. Hal ini didukung oleh pernyataan Hamka (2013) yang mengatakan bahwa apabila penguasaan kosakata seseorang baik, maka akan berpengaruh pula terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Jermannya. Oleh sebab itu, semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, maka semakin besar pula peluangnya untuk berhasil dalam mempelajari suatu bahasa.

Pada kenyataannya, pembelajaran bahasa Jerman belum mampu sepenuhnya menjawab tuntutan pembelajaran abad 21 dan tuntutan GER. Sulitnya menguasai empat keterampilan di atas biasa dialami oleh siswa baru yang sedang belajar bahasa Jerman. Kesulitan ini khususnya dialami oleh siswa-siswi kelas X Lintas Minat SMAN 9 Malang. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti saat melaksanakan kegiatan Kajian Praktik Lapangan (KPL), ditemukan fakta bahwa banyak siswa yang belum sepenuhnya menguasai kosakata (*Wortschatz*) bahasa Jerman dengan baik.

Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab siswa kelas X Lintas Minat menemui kesulitan dalam mempelajari bahasa Jerman. Siswa seringkali merasa asing dengan kosakata bahasa Jerman, mereka takut bertanya kepada guru sehingga cenderung untuk menanyakan materi yang belum dipahami kepada sesama teman, dan pembatasan jam pelajaran untuk satu kali tatap muka per minggu dengan alokasi waktu 2x30 menit menjadi penghalang terintegrasinya kemampuan siswa dalam berbahasa Jerman. Di sisi lain, untuk dapat mahir menguasai empat keterampilan berbahasa termasuk unsur-unsur kebahasaan seperti kosakata (*Wortschatz*) dengan baik dibutuhkan pembelajaran yang intensif (Goethe Institut, 2020). Menyikapi permasalahan tersebut, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar bahasa Jerman, salah satunya melalui pembelajaran mandiri.

Pembelajaran mandiri atau disebut juga sebagai *independent learning* adalah aktivitas belajar yang terjadi atas dasar kemauan diri sendiri, pilihan sendiri dan tanggung jawab dari pembelajar itu sendiri (Rahmat dkk, 2020). Pembelajaran mandiri dilakukan oleh individu dengan kebebasannya dengan atau tanpa bantuan orang lain sebagai usaha peningkatan dalam hal pengetahuan, keterampilan serta pengembangan prestasi (Lempe&Tuasikal, 2018). Kemudian definisi yang lebih rinci diutarakan oleh Desmita (2012:185) bahwa pembelajaran mandiri adalah suatu kondisi dimana pembelajar memiliki hasrat bersaing untuk maju demi kebaikannya sendiri, mampu mengambil keputusan untuk mengatasi masalahnya, percaya diri dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, dan bertanggung jawab atas apa yang dikerjakannya. Jika disesuaikan berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mandiri adalah sebuah aktivitas belajar yang terjadi atas kemauan dan pilihan pembelajar sendiri untuk bersaing maju sebagai usaha peningkatan pengetahuan.

Meyer dkk, (2008) membagi dua faktor utama yang mempengaruhi pembelajaran mandiri yaitu internal dan eksternal pembelajar. Faktor internal datang dari pembelajar itu sendiri, antara lain: perencanaan (*planning*), pemantauan diri (*self-monitoring*), pengendalian kecepatan (*controlling the pace*) dan evaluasi (*evaluation*). Hal ini sama dengan pendapat Santrock (2018), "... siswa menetapkan tujuan belajarnya dan berusaha untuk memantau, mengelola dan mengendalikan kognisi, motivasi dan perilakunya...". Dalam pembelajaran mandiri, siswa diberi kebebasan (otonomi) 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.

Sementara itu, faktor eksternal berasal dari hubungan kuat antara guru dan siswa dengan memastikan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran mandiri, yang meliputi: a) fasilitator atau pendukung kebutuhan siswa seperti menyediakan media dan sumber belajar, membantu siswa jika menemukan kendala belajar, dan memecahkan masalah yang tidak dapat dipecahkan oleh siswa sendiri; b) motivator atau daya penggerak dalam diri siswa untuk memberikan dan menentukan arah kegiatan belajar; c) inspirator atau pemberi petunjuk yang baik untuk mendorong kemajuan belajar siswa seperti memberikan contoh cara belajar yang baik, media apa yang dapat digunakan dalam proses belajar; dan d) evaluator atau pemberi umpan balik terhadap hasil belajar siswa untuk membantu mereka mengembangkan pengetahuannya. Maka dari itu, belajar mandiri bukan berarti mengasingkan diri dari orang lain (Sihotang dkk, 2020), melainkan siswa tidak boleh secara terus-menerus menggantungkan diri dari bantuan dan arahan orang lain. Dalam belajar mandiri, siswa akan berusaha sendiri dulu untuk memahami konteks pembelajaran yang didapatkan. Kemudian jika dalam proses memahami tersebut siswa memiliki masalah dan tidak dapat memecahkannya, saat itulah siswa harus mendiskusikannya dengan guru, teman, atau orang lain.

Dalam prosesnya, pembelajaran mandiri bersifat fleksibel karena dapat dilakukan kapanpun, dimanapun serta tidak terikat oleh waktu (Huang dkk, 2020:2,9,15). Melalui belajar mandiri, siswa dapat mengeksplor hal-hal baru yang tidak dapat ditemukan pada pembelajaran di kelas. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam kerangka pembelajaran mandiri pula, penguasaan media pembelajaran dengan cerdas dan kritis menjadi salah satu syarat pendukung keberhasilan siswa dalam proses belajarnya (Hendrick, 2016). Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat merangsang pikiran, emosi, minat dan perhatian siswa dalam belajar. Manfaat media yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya ditujukan kepada siswa, namun juga kepada guru. Dengan bantuan suatu media, *transfer of knowledge* dan *transfer of value* dari guru ke siswa dapat dilakukan secara maksimal (Mustofa, dkk, 2020:7).

Aplikasi *FunEasyLearn* merupakan salah satu alternatif pemanfaatan media pembelajaran mandiri yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan siswa kelas X Lintas Minat SMAN 9 Malang dapat mempelajari materi bahasa Jerman pada level dasar A1 dengan lebih mudah. Di dalam aplikasi tersebut terdapat materi tentang pengenalan alfabet, pengelompokan jenis kata dan kalimat yang dikelompokkan menjadi 20 topik dan 120 sub topik yang mencakup situasi kehidupan sehari-hari. Setiap kata dalam aplikasi secara otomatis diterjemahkan ke dalam bahasa ibu yang disertai pengucapan kata, transkripsi fonetik dan gambar (Amalia, 2019). Aplikasi ini tergolong ke dalam *Spin Categories System* yang memungkinkan pengguna dapat memilih topik atau sub topik yang ingin dipelajari secara acak sesuai dengan keinginan masing-masing. Di dalamnya juga tersedia berbagai latihan soal berupa membuat kalimat (*Sätze bilden*), menerjemahkan kalimat (*Sätzeübersetzen*), mencari kesalahan dalam sebuah kalimat (*Fehler finden*), mendengarkan dan memilih (*hören und wählen*), mendengarkan dan menerjemahkan (*hören und übersetzen*), mencocokkan kata (*Wörter abstimmen*), serta mengisi kalimat rumpang (*die Lücken ausfüllen*).

Penggunaan aplikasi *FunEasyLearn* ini telah diteliti oleh beberapa peneliti terdahulu. Salah satunya dilakukan oleh Risnandar (2017) dengan judul “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”. Jenis Penelitian tersebut adalah penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kosakata bahasa Inggris peserta didik yang signifikan pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas 5 di SDN Kordon I Kabupaten Badung. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan signifikan pada rata-rata skor *pre-test* dan rata-rata skor *post-test*. Penelitian serupa juga telah 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. Di samping itu, aplikasi ini juga meningkatkan pemahaman siswa tentang kosakata dan memudahkan mereka dalam mengerjakan tugas karena mereka sudah memiliki beberapa daftar kosakata dalam buku dan pikiran mereka.

Menyikapi permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pembelajaran Mandiri Bahasa Jerman melalui Aplikasi *Mobile Learning FunEasyLearn* Siswa Kelas X Lintas Minat SMAN 9”**. Ada dua tujuan dalam penelitian ini, yaitu mendeskripsikan proses penggunaan aplikasi *FunEasyLearn* dan mengetahui respons siswa terhadap aplikasi tersebut pada pembelajaran.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sesuai dengan pendekatan yang dipilih, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat deskriptif dan didapat melalui dua teknik. Teknik yang digunakan adalah observasi dan wawancara.

Observasi yang ditujukan kepada guru dan teman sejawat merupakan observasi sistematis. Skarbek (2020) mengemukakan fungsi observasi adalah “*to systematically observe and record people’s behavior, expressions, and interactions.*” Selama observasi, peneliti (berperan menjadi guru), guru bahasa Jerman SMAN 9 Malang, dan teman sejawat secara otomatis akan mengamati dan merekam perilaku, ekspresi dan interaksi siswa. Selanjutnya, hasil observasi digunakan untuk menguraikan proses belajar mandiri siswa saat menggunakan aplikasi *FunEasyLearn*.

Wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung dengan subjek yang berkontribusi langsung dengan objek yang diteliti (Tersiana, 2018:12). Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *FunEasyLearn* serta kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *FunEasyLearn*. Subjek yang diwawancarai (narasumber) adalah 6 orang siswa, yaitu dua siswa dengan nilai tertinggi, dua siswa dari kelompok tengah, dan dua siswa dengan nilai terendah. Nilai tersebut diperoleh dari hasil evaluasi pembelajaran melalui aplikasi *Quizizz*.

Setelah data terkumpul, berikutnya dilakukan proses analisis data. Analisis data adalah proses untuk mencari dan menggali hasil observasi dan wawancara untuk meningkatkan pemahaman peneliti

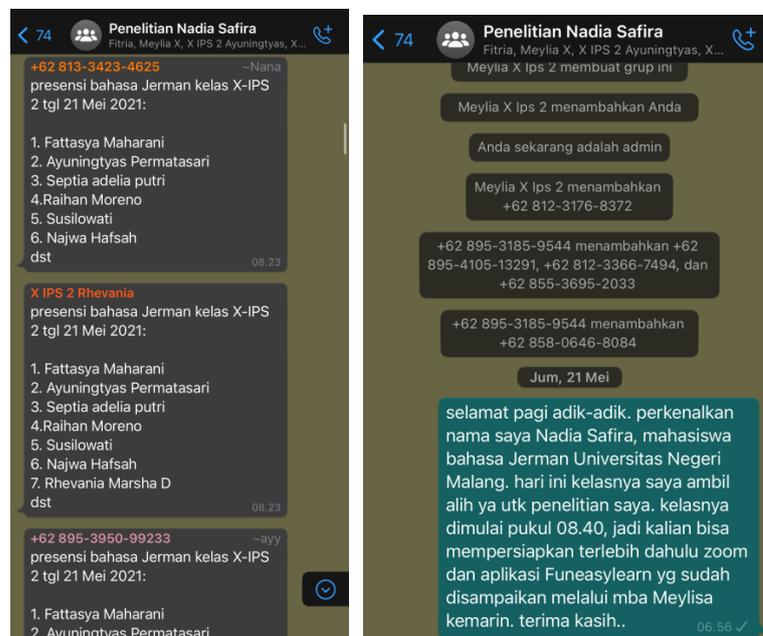
terkait kasus yang diteliti secara sistematis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mencakup reduksi data, pengategorian data, interpretasi data dan triangulasi. Lebih lanjut, langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini meliputi tahapan sebagai berikut: 1) mengumpulkan, memeriksa, dan mencatat hasil data, 2) memberikan kode data untuk mempermudah proses klasifikasi, 3) memaparkan hasil data, dan 4) menyimpulkan hasil secara objektif. Pengodean data dilakukan mencakup inisial informan/teknik pengambilan data (Observasi/Wawancara)/nomor pertanyaan (1, 2, 3, dst.). Sebagai contoh: a) Inisial Informan: Fattasya Maharani (FM), b) Teknik Pengambilan Data: Wawancara (W), dan c) Nomor Pertanyaan: 3, maka diperoleh kode data sebagai berikut: FM/W/3.

Hasil

Proses Penggunaan Aplikasi *FunEasyLearn* sebagai Pembelajaran Mandiri Pada Kelas X Bahasa Sma Negeri 9 Malang

Pembelajaran bahasa Jerman menggunakan aplikasi *FunEasyLearn* sebagai pembelajaran mandiri dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada hari Jumat, 21 Mei 2021 pukul 07.30-08.45 WIB. Saat pembelajaran berlangsung, terdapat 26 dari 36 siswa yang hadir, sedangkan 10 siswa lainnya tidak mengikuti pembelajaran (tanpa ada pemberitahuan).

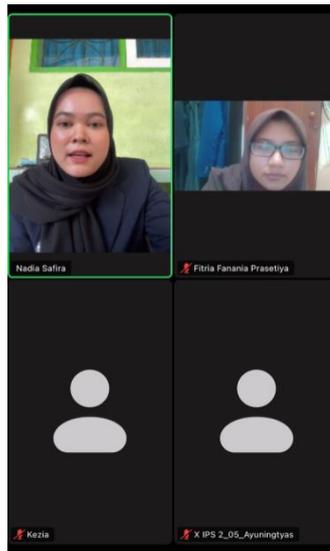
Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti sebagai guru memulai pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*. Guru memberikan salam dan daftar presensi kepada siswa. Situasi kelas cukup tertib namun banyak siswa yang tidak hadir dan hanya beberapa yang aktif merespons salam guru. Kemudian, siswa mengisi presensi pada *chat* grup *Whatsapp* seperti tampak pada gambar 1. Selesai kegiatan tersebut, guru menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran kepada siswa.



Gambar 1 Hasil tangkap layar guru membuka kelas dan presensi siswa

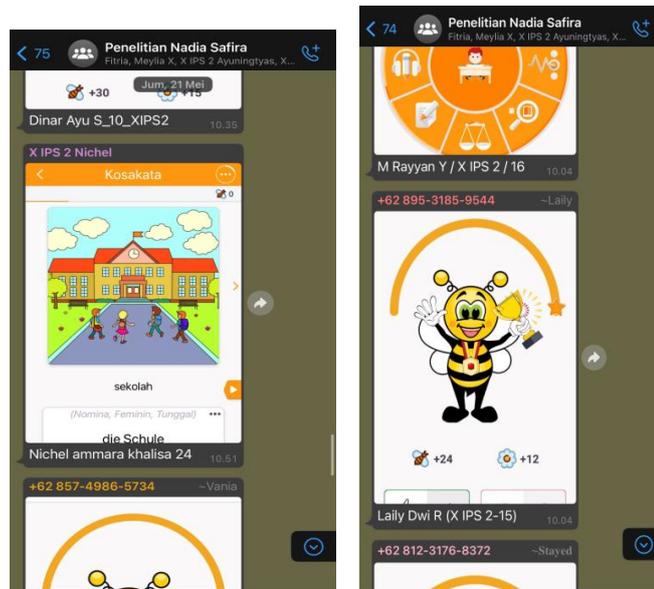
Selanjutnya, siswa diarahkan untuk berpindah ke aplikasi *Zoom* (lihat gambar 2). Setelah itu, guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *FunEasyLearn*

dengan bantuan *share screen*. Kemudian, siswa diberi kesempatan untuk bertanya di grup *Whatsapp* jika menemukan kendala dan kesulitan dalam menggunakan aplikasi *FunEasyLearn*.



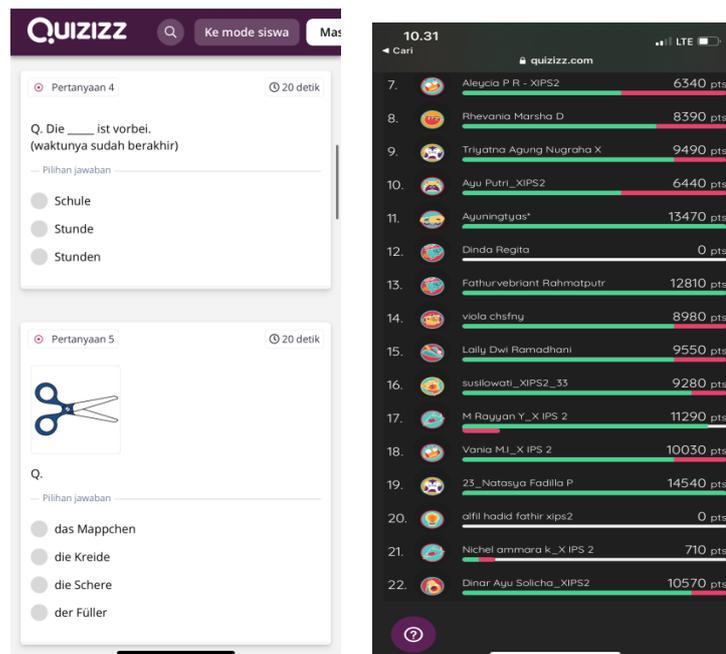
Gambar 2 Guru menjelaskan langkah-langkah menggunakan aplikasi

Pada kegiatan inti, siswa secara mandiri membuka dan menggunakan aplikasi *FunEasyLearn* yang berisikan materi dasar bahasa Jerman secara mandiri. Saat mengerjakan latihan, siswa membuka fitur kosakata dan kalimat sederhana bertema pendidikan dengan sub tema ‘sekolah’ dan ‘berteman’. Siswa diberi waktu 30 menit untuk mengerjakan minimal tiga jenis latihan soal. Siswa juga diminta untuk mengirimkan bukti tangkapan layar saat mengerjakan latihan soal sebagaimana terlihat pada gambar 3. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran mandiri yang disebutkan Babari (dalam Lempe&Tuasikal, 2018) bahwa siswa mampu bekerja sendiri, percaya diri dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dan bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya. Setelah selesai, siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dan bertanya jika menemukan kendala/kesulitan melalui *Whatsapp* secara personal. Langkah ini dilakukan sesuai dengan salah satu peranan guru dalam pembelajaran mandiri menurut Meyer (2008) yaitu sebagai fasilitator yang membantu siswa jika dibutuhkan.



Gambar 3 Hasil tangkap layar bukti siswa mengerjakan latihan soal pada aplikasi *FunEasyLearn*

Pada akhir kegiatan, guru mengirimkan tautan *Quizizz* yang berisikan latihan soal melalui grup *Whatsapp*. Siswa diminta untuk mengerjakan sebagai evaluasi pembelajaran dan diberi waktu selama 45 menit. Evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh guru diambil sebagai cerminan dari teori Hendrick (2016) dan Dent dkk (2021:121) bahwa pembelajar mandiri mampu mengevaluasi hasil belajar mereka dari teman, guru atau tutor sebagai refleksi dan perbaikan pekerjaan siswa sendiri. 25 dari 26 siswa mengerjakan *Quizizz*, sedangkan satu siswa lain menginformasikan bahwa dia tidak memiliki paket data internet untuk mengakses kuis tersebut. Kegiatan evaluasi tersebut dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Siswa mengerjakan evaluasi melalui Quizizz

Hasil observasi pada penelitian ini digunakan untuk menguraikan proses belajar mandiri siswa saat menggunakan aplikasi *FunEasyLearn*. Pada lembar observasi yang diisi oleh tiga *observer* terdapat sepuluh pernyataan terkait kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut disimpulkan dari hasil observasi yang dilakukan. Ketiga *observer* terdiri dari dua teman sejawat dan satu guru mata pelajaran bahasa Jerman SMA Negeri 9 Malang.

Pada pernyataan pertama terkait dengan kehadiran seluruh siswa dalam pembelajaran. Ketiga *observer* tidak setuju bahwa semua siswa hadir. *Observer* ZR/O/1 menambahkan keterangan bahwa hanya 26 dari 36 siswa yang hadir dalam pembelajaran bahasa Jerman secara daring. Ketiga *observer* juga tidak menyetujui pernyataan kedua dan ketiga yang menyebutkan bahwa semua siswa memperhatikan saat guru menyampaikan media, maksud, dan tujuan pembelajaran. *Observer* FF/O/2 menuliskan bahwa saat guru sedang menerangkan, tidak semua siswa *on camera* sehingga sulit untuk melihat apakah siswa benar-benar memperhatikan atau tidak.

Selanjutnya poin keempat berisikan pernyataan tentang sikap antusias siswa dalam menggunakan aplikasi *FunEasyLearn* dalam pembelajaran bahasa Jerman. Hal ini disetujui oleh ketiga *observer*. *Observer* FF/O/4 dan KI/O/4 menjawab bahwa mereka sangat antusias dalam menggunakan aplikasi *FunEasyLearn*. Yang terbukti dari adanya 26 orang siswa yang turut mengunduh dan menggunakan aplikasi.

Pernyataan kelima menyatakan bahwa siswa merasa kesulitan saat menggunakan aplikasi *FunEasyLearn* dalam pembelajaran bahasa Jerman. Ketiga *observer* tidak menyetujui pernyataan tersebut karena pada kenyataannya tidak ada siswa yang mengajukan pernyataan terkait kendala atau kesulitan saat menggunakan aplikasi.

Kemudian pada poin keenam, *observer* setuju bahwa guru memberikan bantuan ketika siswa menemukan kendala saat menggunakan aplikasi. Hasil observasi FF/O/6 menambahkan keterangan bahwa guru selalu bertanya kepada siswa apakah mereka sudah paham atau adakah kesulitan yang ditemui. Pernyataan ketujuh berkaitan dengan adanya siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru terkait aplikasi yang disajikan. Ketiga *observer* tidak menyetujui hal tersebut karena tidak ada siswa yang bertanya mengenai aplikasi yang digunakan.

Pada pernyataan kedelapan, ketiga *observer* setuju dengan pernyataan bahwa siswa mengerjakan latihan soal yang terdapat pada aplikasi *FunEasyLearn*. Hasil observasi FF/O/8 dan ZR/O/8 menyebutkan hasil *screenshot* yang diunggah oleh siswa di grup *whatsapp* adalah bukti bahwa mereka telah mengerjakan latihan soal.

Poin kesembilan dan kesepuluh menyatakan bahwa aplikasi *FunEasyLearn* dapat membantu siswa dalam mempelajari materi dasar bahasa Jerman dengan baik dan aplikasi ini juga memungkinkan untuk digunakan siswa sebagai media pembelajaran bahasa Jerman di rumah ataupun di luar lingkungan kelas. Kedua pernyataan tersebut disetujui oleh ketiga *observer*. Hasil ZR/O/9, FF/O/9, dan KI/O/9 menyatakan beberapa alasan antara lain karena aplikasi ini menarik, mudah digunakan, dapat diakses dimanapun dan kapanpun, serta terdapat banyak fitur yang mudah digunakan untuk membantu siswa mendalami materi dasar bahasa Jerman.

Respons Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Mobile Learning *FunEasyLearn* sebagai Pembelajaran Mandiri

Data tentang respons siswa saat menggunakan aplikasi diperoleh melalui kegiatan wawancara. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa siswa merasa senang dan termotivasi saat menggunakan aplikasi *FunEasyLearn* untuk mendalami materi dasar bahasa Jerman terkait kehidupan sekolah. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa penguasaan kosakata (*Wortschatz*) mereka bertambah setelah mereka menggunakan aplikasi *FunEasyLearn*. Kemudian, siswa menambahkan, fitur-fitur yang menarik dan dianggap seru membuat mereka lebih mudah memahami materi.

Melalui hasil wawancara siswa dan guru, pembelajaran mandiri melalui aplikasi *FunEasyLearn* juga memungkinkan untuk digunakan di luar lingkungan kelas. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara siswa NA dan guru HR sebagai berikut:

NA/W/7	“Ya, memungkinkan untuk digunakan di luar lingkungan sekolah karena praktis dibuka sewaktu-waktu asalkan ada jaringan internet.”
HR/W/7	“menurut saya aplikasi ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran di luar kelas karena aplikasinya menarik. Sebenarnya belajar tapi tidak terasa seperti belajar. Ditambah aplikasinya ada di <i>handphone</i> dan bisa digunakan kapan saja.”

Pembahasan

Proses Penggunaan Aplikasi *FunEasyLearn* Sebagai Pembelajaran Mandiri Pada Kelas X Bahasa Sma Negeri 9 Malang

Menurut Haliq dan Riyanti (2018), tujuan pembelajaran mandiri dimaksudkan untuk membangun budaya belajar mandiri pada siswa. Dengan pembelajaran mandiri, siswa dapat membangun kemandirian belajarnya dan menentukan cara belajarnya sendiri demi tercapainya tujuan belajar. Begitu juga pada penelitian ini, pembelajaran mandiri bahasa Jerman menggunakan aplikasi *FunEasyLearn* bertujuan untuk membangun kemandirian belajar dan meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam belajar bahasa Jerman.

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya, ditemukan bahwa strategi pembelajaran mandiri dapat membantu siswa dalam mempelajari materi dasar bahasa Jerman dengan baik. Hal ini senada dengan teori yang diungkapkan oleh Putri (2016) bahwa tujuan utama pembelajaran mandiri adalah untuk mengatasi kelemahan pembelajaran klasik, terutama memberi kesempatan siswa untuk tumbuh sesuai dengan kecepatan masing-masing. Melalui pembelajaran mandiri, siswa akan dibebaskan dari ketergantungan terhadap guru. Siswa berperan memegang kendali atas motif belajar yang timbul dalam dirinya, sementara guru berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa ketika dibutuhkan, memecahkan masalah yang tidak dapat dipecahkan oleh siswa itu sendiri, dan mengevaluasi hasil akhir pembelajaran.

Selain membantu siswa dalam mempelajari materi dasar bahasa Jerman, pembelajaran mandiri juga membangun rasa percaya diri dan tanggung jawab pribadi dalam hal penelusuran literatur, analisis dan penyelesaian masalah (Aisyah, 2017). Teori ini sesuai dengan pembelajaran yang telah dilakukan peneliti sebelumnya, siswa bertanggung jawab dalam menyelesaikan latihan soal yang tersedia pada aplikasi *FunEasyLearn* secara mandiri.

Berdasarkan pendapat Dewi dan Budiana (2018:5) untuk mewujudkan pembelajaran mandiri yang efektif, siswa membutuhkan media belajar sebagai alat bantu. Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi *FunEasyLearn* sebagai sarana belajar mandiri. Menurut Amalia (2019), aplikasi *FunEasyLearn* menarik untuk digunakan sebagai alat bantu belajar bahasa karena di dalamnya berisi permainan sehingga proses belajar tidak akan terasa seperti sedang belajar. Di samping itu, adanya topik atau sub topik yang dilengkapi dengan berbagai macam latihan soal bergambar dalam aplikasi *FunEasyLearn* dapat memotivasi siswa untuk belajar bahasa Jerman.

Lebih jauh lagi, Huang, dkk (2020) memaknai pembelajaran mandiri sebagai proses belajar yang menyediakan akses ke pembelajaran yang fleksibel, terutama dalam hal ruang dan waktu. Pada konteks yang sama, Anugrah dkk (2017) memaknai pembelajaran mandiri sebagai proses belajar yang dapat dilakukan oleh peserta didik baik dalam lingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Dalam penelitian ini, hasil menunjukkan bahwa aplikasi *FunEasyLearn* praktis dan memungkinkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman di luar lingkungan kelas.

Respons Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi *Mobile Learning Funeasylearn* sebagai Pembelajaran Mandiri

Strategi pembelajaran mandiri melalui aplikasi *FunEasyLearn* pada kelas X IPS 2 SMAN 9 Malang mendapatkan respons yang positif dari siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan beberapa siswa setelah pembelajaran. Selama pembelajaran siswa turut tertarik, senang dan termotivasi untuk belajar bahasa Jerman secara mandiri dengan bantuan aplikasi *FunEasyLearn*. Siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *FunEasyLearn* mereka lebih mudah memahami materi karena fiturnya yang menarik. Siswa menambahkan di dalam aplikasi itu terdapat banyak variasi latihan soal dan gambar sehingga belajar terasa seperti bermain. Hal ini sejalan dengan teori Amalia (2019) bahwa aplikasi *FunEasyLearn* menarik untuk digunakan sebagai alat bantu belajar bahasa, karena di dalamnya berisi permainan. Guru juga mengatakan bahwa siswa hanya menemui sedikit kesulitan karena aplikasi ini sederhana dan mudah dioperasikan. Buruknya jaringan internet adalah satu-satunya kendala yang ditemui siswa saat menggunakan aplikasi *FunEasyLearn*.

Hasil wawancara lainnya menyatakan bahwa setelah menggunakan aplikasi *FunEasyLearn*, perbendaharaan kosakata dan kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bertambah. Hasil ini senada dengan teori Alipraja (2017) yang mengungkapkan bahwa aplikasi *FunEasyLearn* dapat meningkatkan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa asing.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran mandiri melalui aplikasi *FunEasyLearn* berjalan dengan baik. Aplikasi ini juga membantu siswa dalam membangun kemandirian belajarnya. Dalam proses pembelajaran, siswa bertanggung jawab menyelesaikan latihan soal yang tersedia pada aplikasi secara mandiri. Sementara itu, melalui hasil wawancara diperoleh bahwa siswa turut tertarik dan termotivasi belajar bahasa Jerman dengan bantuan *FunEasyLearn*. Melalui fitur yang bergambar dan berwarna serta latihan soal yang bervariasi membuat mereka lebih mudah memahami materi. Siswa menyatakan bahwa aplikasi ini praktis dan

mudah dioperasikan. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa tidak menemukan kesulitan yang berarti selain gangguan jaringan internet.

Secara keseluruhan penelitian dengan menggunakan aplikasi *FunEasyLearn* sebagai pembelajaran mandiri mendapatkan hasil dan respons yang positif dari siswa. Oleh karena itu, aplikasi *FunEasyLearn* dapat terus digunakan sebagai salah satu sarana belajar bagi siswa untuk memperluas kosakata bahasa Jerman meningkatkan kemandirian belajar baik di dalam kelas maupun di luar lingkungan kelas.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan beberapa hal. Yang pertama bagi guru, sebaiknya guru lebih interaktif dan memanfaatkan media pembelajaran seperti *FunEasyLearn* agar pembelajaran tidak satu arah dengan E-front, sehingga hasil pembelajaran dapat diperoleh secara maksimal dan mencapai tujuan awal pembelajaran. Kemudian, guru harus lebih tegas dalam menegur siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dan mengumpulkan tugas agar pembelajaran berjalan sesuai dengan apa yang sudah ditentukan. Bagi siswa, siswa harus lebih memiliki kesadaran dan motivasi dalam belajar, khususnya dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran abad 21 ini memiliki berbagai macam tuntutan, maka dari itu pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal hanya dengan bergantung pada materi yang diberikan oleh guru. Dan yang terakhir, saran bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan aplikasi *FunEasyLearn*, dapat memanfaatkan fitur lain untuk berfokus pada peningkatan kemampuan membaca, menulis, menyimak, maupun berbicara.

Daftar Rujukan

- Abdullah, M. 2019. *Increasing Students' Vocabulary Using Fun Easy Learn Application*. <https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/321415096/increasing-students-vocabulary-using-fun-easy-learn-english-application.html>
- Abi, M. H., Ramadhani, R., dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 7-8.
- Alipraja, Aldi Risnandar. 2017. *Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SDN Kordon I Kabupaten Bandung*. http://repository.upi.edu/32897/8/S_KTP_1301468_Chapter5.pdf
- Arifin, Z. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 153.
- Bire, L. A., Geradus, U., & Bire, J. (2014). *Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran (JK)*. <https://www.neliti.com/id/publications/128164/pengaruh-gaya-belajar-visual-auditorial-dan-kinestetik-terhadap-prestasi-belajar>
- Dent, John., H. Ronald., & Hunt. 2021. *A Practical Guide for Medical Teachers Sixth Edition*. Poland: Elsevier, 121.
- German Europaeischer Referenzrahmen (GER). (online), <https://www.europaeischer-referenzrahmen.de/> diakses pada 14 Januari 2021.
- Goethe Institut. (online), <https://www.goethe.de/ins/id/id/m/index.html> diakses pada 28 Januari 2021.

- Haliq, A., & Riyanti, A. 2018. *Pembelajaran Mandiri melalui Literasi Digital*. <https://core.ac.uk/download/pdf/187513235.pdf#page=22>
- Hasrar, H., Dalle, A., & Usman. 2018. *Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Jerman Siswa*. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 2(2). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i2.6755>
- Hendrick, Carl. 2016. *What Do We Mean by Independent Learning?*. <https://learning.wellingtoncollege.org.uk/what-do-we-mean-by-independent-learning/>
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., dkk. 2020. *Kemandirian Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19*. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/17184/9448>
- Huang, R.H. 2020. *Guidance on Flexible Learning during Campus Closures*. 2,9,15.
- Meyer Bill, dkk. 2008. *What is Independent Learning and What are the benefits for Students?*. https://www.academia.edu/6554183/What_is_independent_learning_and_what_are_the_benefits_for_students_Author_s?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page
- Nasution, W., N. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Putra, Riza A., Kamil, M., & Rahmat, J.P. 2017. *Penerapan Metode Pembelajaran Mandiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pls/article/view/8723/5413>
- Putri, Cindy A. T. 2019. *Game Fun Easy Learn Deutsch untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas XI*. [file:///C:/Users/HP/Downloads/31323-Article%20Text-37416-1-10-20191223%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/31323-Article%20Text-37416-1-10-20191223%20(3).pdf)
- Putri, Dewinta. 2016. *Penerapan Strategi Pembelajaran Mandiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Airtiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*. <http://repository.uin-suska.ac.id/2373/>
- Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology (Sixth Edition)*. New York: McGraw-Hill Education
- Sartika, Nurul A. 2017. *Strategi Pembelajaran Mandiri*. https://www.academia.edu/36071770/STRATEGI_PEMBELAJARAN_MANDIRI
- Sihotang, Hotmaulina, dkk. 2020. *Penerapan Belajar Mandiri dengan Strategi Efektif pada Masa Pandemi Covid-19*. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/cs/article/view/1940>
- Skarbek, D. 2020. *Qualitative Research Methods for Institutional Analysis*. <https://www.cambridge.org/core/journals/journal-of-institutional-economics/article/qualitative-research-methods-for-institutional-analysis/2A391F2AA3E88DA09B3B531004FEAA6F>
- Sutton, J & Austin, Z. 2015. *Qualitative Research: Data Collection, Analysis, and Management*. *The Canadian Journal of Hospital Pharmacy*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4485510/>
- Tasaik, Hendrik L. & Tuasikal, P. 2018. *Peran Guru dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas V SD Inpres Samberpasi*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/11384>

- Tersiana, Andra. 2018. *Metode penelitian*. Yogyakarta: Gramedia Pustaka.
- Wagner, T. 2010. *Overcoming The Global Achievement Gap (online)*. NewYork: Basic Books.
- Wulandari, S., P.2016. *Menciptakan Kemandirian Belajar melalui Pembelajaran Berbasis Discovery Learning dengan Assesment for Learning*.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21475>