
PENGARUH MEDIA SITUS *JABBALAB.COM* SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN *ONLINE* BAHASA JERMAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 7 MALANG

INFLUENCE OF *JABBALAB.COM* SITE MEDIA AS A GERMAN ONLINE LEARNING SUPPORT ON LEARNING MOTIVATION OF XI GRADE STUDENTS OF SMA NEGERI 7 MALANG

Azizah Rizki Nabilah¹⁾, Deddy Kurniawan²⁾

Universitas Negeri Malang

azizahnabilah6@gmail.com¹⁾, deddy.kurniawan.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

Knowing the influence of the uses of Jabbalab.com site media as a German online learning support on learning motivation of XI grade students of SMA Negeri 7 Malang is this researchs aim. T Quasi-experimental method used to identify the impact between each variables, which the result will answer whether H_a or H_0 accepted or not. In this research, datas obtained from the results of pre-questionnaire and post-questionnaire. Finally, the result of this research is H_a was accepted, which sounds that there is an influence of the uses of Jabbalab.com site media as a German online learning support on learning motivation of XI grade students of SMA Negeri 7 Malang.

Keywords: influence, site media Jabbalab.com, learning motivation

Pendahuluan

Proses belajar mengajar (PBM) dikenal juga sebagai proses pembelajaran yang merupakan penggabungan antara aktivitas belajar oleh siswa dan aktivitas mengajar oleh guru. Bovee (dalam Mayangsari, 2019) mengungkapkan bahwa rangkaian tindakan berupa komunikasi yang terjalin antara siswa, guru, dan bahan ajar disebut sebagai pembelajaran. Pada keberlangsungan rangkaian tindakan belajar-mengajar dibutuhkan media untuk dapat menumbuhkan antusias siswa (Permatasari, 2020).

Pada proses belajar-mengajar, media menjadi salah satu dari sekian elemen pembelajaran yang memiliki peran penting. Media pada proses belajar-mengajar merupakan alat yang berfungsi sebagai perantara yang membawa berbagai pesan ataupun berbagai informasi serta memiliki tujuan instruksional atau berisikan maksud pengajaran. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2014) menyatakan jika media ajar terdiri atas segala bentuk perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan belajar guna menyampaikan isi pembelajaran. Adapun perlengkapan tersebut sebagai berikut: (1) *tape recorder*, (2) buku, (3) kaset, (4) *video camera*, (5) *video recorder*, (6) gambar bingkai, (7) foto gambar grafik, (8) televisi, dan (9) komputer. Putriningtias & Kurniawan (2021) menjelaskan bahwa media ajar ialah media atau alat berisikan materi yang dalam penggunaannya memiliki tujuan membantu dalam keberlangsungan kegiatan belajar antara guru dengan siswa yang saling aktif dalam upaya

mencapai tujuan.

Selanjutnya, Sadiman, dkk. (dalam Dewi, 2018) menyebutkan bahwa dalam upaya mengatasi permasalahan keberagaman karakteristik siswa yang terjadi selama belajar-mengajar, media pembelajaran dapat menjadi pilihan penyelesaian untuk permasalahan terkait. Media ajar atau pembelajaran yang baik berfungsi untuk menyampaikan informasi sekaligus memunculkan motivasi, minat, tindakan, serta rangsangan dari diri siswa dalam proses pembelajaran. Dorongan yang ada maupun yang timbul dalam diri seseorang untuk melakukan sebuah tindakan dinamakan motivasi. Motivasi terdiri dari motivasi internal dan motivasi eksternal. Pada proses pembelajaran Rohmah (2020) menjelaskan bahwa motivasi internal merupakan motivasi yang muncul dalam diri siswa dan motivasi eksternal merupakan motivasi yang didapatkan dari guru, artinya motivasi ini didapatkan dari luar diri siswa yang merangsang timbulnya dorongan untuk siswa bertindak suatu hal guna mencapai tujuan tertentu. Menurut Prawira (2017), usaha untuk melakukan peningkatan kegiatan guna pencapaian tujuan tertentu, termasuk kegiatan belajar, merupakan motivasi. Rosyidah & Wijayati (2019) berpendapat bahwa motivasi memiliki peranan yang besar dalam keberhasilan belajar, apabila kurang motivasi belajar dalam proses belajar-mengajar akan menyebabkan terhambatnya keberhasilan belajar, sedangkan apabila motivasi tinggi akan menyebabkan siswa terdorong untuk belajar.

Hamid, *et al.* (2020) menyebutkan bahwa media pada pembelajaran berfungsi sebagai peningkat stimulasi siswa dalam kegiatan belajar. Selanjutnya, Hamid, *et al.* (2020) berpendapat jika media pada pembelajaran bahwa tidak hanya fungsi melainkan juga manfaat dalam proses belajar, yaitu (1) membantu penyampaian materi pada proses pembelajaran yang berlangsung antara guru dengan siswa, (2) meningkatkan minat, motivasi, keingintahuan, dan semangat siswa dalam kegiatan belajar serta mengoptimalkan aksi-reaksi secara interaktif antara siswa, guru dan sumber belajar, dan (3) dapat menjadi solusi jangkauan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra yang terbatas pada proses belajar-mengajar. Selain itu, Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2014) mengungkapkan apabila media pada proses belajar-mengajar, terlebih media visual memiliki fungsi sebagai berikut: (1) fungsi atensi, berfungsi untuk memikat serta memusatkan perhatian siswa terhadap isi pelajaran, (2) fungsi afektif, yang berfungsi untuk kaitannya dengan kenikmatan belajar siswa dengan membangkitkan emosi serta sikap dari siswa, (3) fungsi kognitif, berfungsi untuk melancarkan tercapainya tujuan guna memberikan pemahaman serta ingatan atas informasi ataupun pesan yang ada pada sebuah media visual, dan (4) fungsi kompensatoris, yang memiliki fungsi menyediakan berbagai fasilitas untuk siswa yang memiliki kecepatan pemahaman dan penerimaan materi yang lebih lama dari siswa pada umumnya.

Ardiansyah (2019) berpendapat bahwa banyak aspek kehidupan, salah satunya adalah pada sektor pendidikan, yang terdampak oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sejalan dengan adanya perkembangan pada sektor pendidikan, ditemui banyak sekali pembaharuan media untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya yaitu media digital. Adapun Rösler & Würffel (dalam Dewi, 2018) menuturkan bahwa berdasarkan teknologi penyusunannya, media pada kegiatan belajar terbagi ke dalam dua jenis, yaitu media analog dan media digital. Segala sesuatu yang berupa alat konvensional, yakni poster kegiatan belajar, berbagai buku cetak, kaset gambar bergerak, dan kaset berisi audio, merupakan media analog. Berikutnya, media digital ialah alat perantara modern berbasis teknologi berisikan susunan kode digital. Perangkat elektronik antara lain internet, media interaktif, dan ponsel pintar merupakan contoh media digital. Terdapat banyak media digital dengan berbagai bentuk seperti *Jabbalab*, *Wordwall*, *Edu-Candy* dan *Powtoon* yang berbentuk situs web, *Duolingo* yang berbentuk aplikasi, dan sebagainya.

Afandi (2021) menjelaskan bahwa situs *Jabbalab* yang digunakan sebagai sumber belajar mandiri dapat membantu mahasiswa dalam pemahaman terkait sebuah materi bahasa Jerman. Situs *Jabbalab* atau *Jabbalab.com* sangat mudah untuk diakses dan dijalankan dengan hanya mendaftarkan *email*. Selain sebagai sumber belajar, situs *Jabbalab.com* juga dapat dijadikan sebagai media penunjang pembelajaran, terlebih pada kondisi pembelajaran *online* ini. Situs *Jabbalab.com* merupakan situs web pembelajaran bahasa asing yang di dalamnya tersusun atas berbagai bentuk media mulai dari teks, suara, gambar, animasi, hingga gambar bergerak bersuara. Situs ini menyajikan berbagai materi pembelajaran bahasa asing yang disampaikan melalui video, daftar kosakata dan gramatika, dan latihan-latihan berbentuk kuis. Situs *online* ini sudah dikelompokkan sesuai level penguasaan berbahasa Jerman, yakni dari level A1 hingga level B2. Situs ini menggunakan pengantar bahasa Inggris, yang menjadi bahasa internasional dan bahasa yang diajarkan kepada siswa dari tingkatan sekolah dasar (SD). Visual yang disajikan dalam situs ini menarik dan menu pilihan di dalamnya mudah untuk dioperasikan. Tidak hanya bahasa Jerman, situs ini menghadirkan dua bahasa lainnya, yaitu bahasa Perancis dan bahasa Spanyol lengkap dengan level-level pembelajarannya. Afandi (2021) berpendapat bahwa situs *Jabbalab* merupakan sumber belajar yang menarik dan berisikan materi yang lengkap yang disajikan melalui media gambar, video sampai kuis sehingga dapat membantu dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara oleh peneliti pada saat pelaksanaan Kajian Praktik Lapangan (KPL) di luar penelitian ini, terhadap guru Bahasa Jerman SMA Negeri 7 Malang, diperoleh informasi bahwa guru merasa proses pembelajaran *online* menggunakan media berupa *Powerpoint*, video *Youtube*, *Google Classroom*, dan *Google Meet* atau *Zoom* terbilang kurang menarik, sehingga guru mengharapkan adanya media digital yang menarik untuk pembelajaran. Media yang menarik ditujukan untuk mengatasi beberapa masalah dalam pembelajaran antara lain: (1) siswa sering terlambat mengikuti pembelajaran *online*, (2) siswa kurang aktif dalam pembelajaran *online*, (3) pengumpulan tugas oleh siswa yang sering terlambat, dan (4) pengumpulan tugas yang merupakan salinan dari tugas siswa lain. Selanjutnya, wawancara terhadap beberapa siswa kelas XI SMA Negeri 7 Malang diperoleh informasi mengenai kendala saat pembelajaran *online*, yakni (1) media pembelajaran yang digunakan terbilang membosankan dan kurang menarik, dan (2) kesulitan menemukan referensi materi karena materi hanya dibagikan melalui *Powerpoint* atau video *Youtube*. Dari penjelasan di atas, fungsi media pembelajaran berupa *Powerpoint*, video *Youtube*, *Google Classroom*, dan *Google Meet* atau *Zoom* untuk membangkitkan motivasi siswa pada proses pembelajaran tidak berperan secara optimal. Media situs *Jabbalab.com* yang berisikan berbagai tema materi pembelajaran bahasa Jerman dan mengandung berbagai bentuk media seperti teks, video animasi, gambar, dan kuis yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yakni peningkatan motivasi belajar dari luar diri siswa.

Penelitian terkait penggunaan situs *Jabbalab* sebagai sumber belajar mandiri mahasiswa pendidikan bahasa Jerman oleh Afandi (2021) menuturkan bahwa situs *Jabbalab* mudah untuk diakses dan digunakan dalam pembelajaran. Adapun pengaruh media pada proses belajar-mengajar terhadap motivasi belajar siswa telah dilakukan sebelumnya. Pratiwi (2017) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada proses penggunaan media berbentuk media situs, yakni *Powtoon*, terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Selain itu, Khuluq (2017) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif *Authoring Tool Lectora* berbentuk aplikasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar berpengaruh terhadap motivasi serta hasil belajar siswa pada . Dua penelitian terdahulu yang serupa di atas sejalan dengan fungsi dan manfaat dari media pembelajaran, yakni dapat meningkatkan stimulasi belajar serta motivasi belajar pada

kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Pratiwi (2017) dan Khuluq (2017), media pembelajaran yang menarik akan memberikan pengarahan kepada siswa untuk berkonsentrasi terhadap pelajaran serta mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Adapun media pembelajaran akan membuat kegiatan belajar lebih mudah, efektif, serta efisien saat dapat diakses kapan saja maupun dimana saja. Selain itu, penggunaan situs *online* Jabbalab yang Afandi (2021). Berdasarkan masalah yang ditemui pada proses pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran dan dengan adanya media pembelajaran digital seperti yang telah diuraikan di atas, peneliti mengharapkan media pembelajaran digital tersebut dapat membantu dalam penyelesaian masalah dan dapat menjadi penunjang pembelajaran bahasa Jerman secara *online*. Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Situs *Jabbalab.com* sebagai Penunjang Pembelajaran *Online* Bahasa Jerman terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Malang".

Metode

Penelitian ini mengacu pada penelitian kuantitatif. Adapun untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidaknya media situs *Jabbalab.com* yang digunakan untuk menunjang pembelajaran *online* Bahasa Jerman terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 7 Malang menjadi tujuan yang hendak dicapai, sehingga metode penelitian eksperimental, yakni *quasi* eksperimen, dipilih penggunaannya dalam penelitian ini. Secara lebih jelas, penelitian yang mengikuti suatu desain penelitian ilmiah dengan tujuan untuk menentukan hubungan antara dua variabel, yaitu variabel dependen dan variabel independen, yang merupakan penelitian eksperimental. Selanjutnya, hubungan aspek tersebut yang diteliti dapat didukung atau ditolak (Duli, 2019). Adapun penelitian *quasi* eksperimen yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan sebab-akibat dengan cara melihat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada penelitian ini kelompok eksperimen diberikan perlakuan penggunaan media *Jabbalab.com*, sedangkan kelompok kontrol dengan menggunakan media *Powerpoint* yang digunakan pada pembelajaran sehari-hari. Data motivasi belajar diperoleh dari angket sebanyak dua kali di awal (*preangket*) dan diakhir (*postangket*). *Nonequivalent Control Group Design* model *Preangket-Postangket Control Group Design* menjadi desain yang digunakan pada penelitian ini. Dengan demikian, angket menjadi instrumen pada penelitian ini.

Angket awal diberikan kepada kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol untuk mendapatkan hasil motivasi eksternal siswa awal dari setiap kelompok. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberi perlakuan, yaitu dengan penggunaan media situs *Jabbalab.com*, sedangkan kelompok kontrol melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Powerpoint*. Setelah adanya perlakuan, kelompok-kelompok tersebut kembali diberikan angket untuk mendapatkan motivasi belajar akhir apakah ada perbedaan pengaruh dari adanya perlakuan. Inti dalam penelitian ini yakni adanya beda perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penggunaan media saja.

Penelitian berlangsung di SMA Negeri 7 Malang. Adapun yang menjadi populasi adalah siswa jurusan Bahasa dan siswa jurusan IPS tahun ajaran 2021/2022 yang mendapatkan mata pelajaran Bahasa Jerman di sekolah. Secara rinci, siswa jurusan Bahasa terdiri dari dua kelas, kelas XI Bahasa 1 dan Kelas Bahasa 2, dan satu kelas jurusan IPS, kelas XI IIS 2. Secara menyeluruh seluruh populasi berjumlah 105 siswa. Adapun dengan rinci terdapat total 70 siswa dari kedua kelas XI Bahasa, setiap kelas berisikan 35 siswa, dan satu kelas

IIS dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa.

Setelah menentukan populasi, maka ditentukan pula sampel yang akan digunakan pada penelitian ini. Teknik *sampling* yang dipakai untuk mengisi kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas yang dipilih dalam penelitian merupakan kelas yang terdapat mata pelajaran Bahasa Jerman. Selain itu, pertimbangan lain dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Bahasa Jerman yang diajarkan merupakan pelajaran lintas minat. Sampel akan dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan ditentukan berdasarkan kelompok yang sudah ada. Kelas XI Bahasa 2 tidak menjadi sampel karena mata pelajaran Bahasa Jerman merupakan mata pelajaran bahasa asing peminatan, artinya kelas ini tidak dapat memenuhi salah satu pertimbangan peneliti. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka sampel penelitian ini adalah kelas XI Bahasa 1 dan kelas XI IIS 2. Selanjutnya, kelas XI Bahasa 1 sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas XI IIS 2 sebagai kelas eksperimen. Kelompok kontrol akan menggunakan media *Powerpoint* seperti pada hari biasanya dan kelompok eksperimen akan menggunakan media situs *Jabbalab.com* pada proses pembelajaran.

Data motivasi belajar diperoleh dari angket sebanyak dua kali diawal (*preangket*) dan diakhir (*postangket*). Sebelum instrumen berupa angket digunakan, uji coba validitas serta uji coba reliabilitas diujikan terhadap instrumen yang hendak digunakan. Selanjutnya, setelah uji coba telah terpenuhi maka dilakukan pengambilan data motivasi belajar. Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan dan dilakukan analisis dengan tujuan mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media yang digunakan terhadap motivasi belajar dengan menggunakan pengujian hipotesis melalui *Independent Sample T Test*.

Tabel

Tabel 1. Desain pada Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Preangket</i>	Perlakuan	<i>Postangket</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Diadaptasi dari Sugiyono, 2015)

Keterangan:

X = Perlakuan menggunakan media situs *Jabbalab.com*

O₁ = Angket awal sebelum diberikannya perlakuan pada kelompok eksperimen

O₂ = Angket akhir setelah diberikannya perlakuan pada kelompok eksperimen

O₃ = Angket awal sebelum diberikannya perlakuan pada kelompok kontrol

O₄ = Angket akhir setelah diberikannya perlakuan pada kelompok kontrol

Tabel 2. Pengujian Validitas Instrumen berupa Angket Motivasi Belajar Siswa

Item Angket	<i>Pearson Correlation</i> (r-hitung)	r-Tabel	Keterangan
Penyataan 1	0,826	0,361	Valid
Penyataan 2	0,406	0,361	Valid
Penyataan 3	0,655	0,361	Valid
Penyataan 4	0,410	0,361	Valid

Penyataan 5	0,740	0,361	Valid
Penyataan 6	0,425	0,361	Valid
Penyataan 7	0,435	0,361	Valid
Penyataan 8	0,537	0,361	Valid
Penyataan 9	0,437	0,361	Valid
Penyataan 10	0,715	0,361	Valid
Penyataan 11	0,457	0,361	Valid
Penyataan 12	0,505	0,361	Valid
Penyataan 13	0,770	0,361	Valid
Penyataan 14	0,676	0,361	Valid
Penyataan 15	-0,488	0,361	Valid
Penyataan 16	0,696	0,361	Valid
Penyataan 17	0,766	0,361	Valid
Penyataan 18	0,742	0,361	Valid
Penyataan 19	0,512	0,361	Valid
Penyataan 20	0,685	0,361	Valid

Tabel 3. Pengujian Reliabilitas Instrumen berupa Angket Motivasi Belajar Siswa

	<i>Cronbach's Alpha</i> (r-hitung)	r-Tabel	Keterangan
Angket	0,85	0,361	Reliabel

Hasil

Pengujicobaan instrumen penelitian, yakni angket, memperoleh hasil valid dan reliabel. Data motivasi belajar diperoleh dari hasil penyebaran angket. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis yang terdiri atas data motivasi belajar awal, akhir, dan *gain score*.

Angket yang telah dibagikan kepada 35 siswa pada kelompok kontrol dan 35 siswa pada kelompok eksperimen selanjutnya dikumpulkan oleh peneliti dan dilakukan analisis data. Hasil angket awal pada kelompok eksperimen dari 35 siswa yang termasuk ke dalam kategori sangat termotivasi sejumlah 1 siswa, pada kategori termotivasi sejumlah 16 siswa, pada kategori kurang termotivasi sejumlah 17 siswa, dan pada kategori tidak termotivasi sejumlah 1 siswa. Pada kelompok kontrol dari 35 siswa yang masuk pada kategori termotivasi berjumlah 17 siswa, pada kategori kurang termotivasi dengan jumlah 18 siswa, dan pada kategori sangat termotivasi dan tidak termotivasi tidak terdapat siswa (0). Berdasarkan hasil tersebut, kecenderungan kedua kelompok memperoleh nilai motivasi pada kategori kurang termotivasi dengan rentang 36-50. Secara rinci, nilai

motivasi tertinggi pada kelompok eksperimen yakni 66 sedangkan nilai terendah motivasi belajar yakni 35, dengan rata-rata yakni 51,6571. Adapun nilai motivasi tertinggi pada kelompok kontrol yakni 65 sedangkan nilai motivasi yang rendah yakni 35, dengan rata-rata dari kelompok kontrol adalah 52,2857.

Data motivasi akhir pada kelompok eksperimen dari 35 siswa yang termasuk ke dalam kategori sangat termotivasi sebanyak 5 siswa, pada kategori termotivasi sebanyak 29 siswa, 1 siswa pada kategori kurang termotivasi, dan kategori tidak termotivasi berjumlah 0 siswa atau tidak ada. Adapun pada kelompok kontrol dari 35 siswa, 2 siswa masuk pada kategori sangat termotivasi, pada kategori termotivasi 32 siswa, pada kategori kurang termotivasi terdapat 1 siswa, dan pada kategori tidak termotivasi tidak ada siswa. Berdasarkan uraian di atas, kedua kelompok berada pada kategori motivasi belajar yang sama, yakni termotivasi. Kelas eksperimen mendapatkan nilai tinggi pada nilai 76 dan nilai rendah pada nilai 49, dengan rata-rata yang didapat sebesar 60. Adapun nilai tinggi pada kelas kontrol yaitu 71 dan nilai rendah yakni 46, dengan rata-rata sebesar 56,6857.

Gain score ialah selisih antara nilai angket yang diperoleh sebelum perlakuan (*pre*-angket) dengan nilai angket yang didapatkan sesudah perlakuan (*post*-angket) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Gain score* dianggap sebagai hasil ukur perubahan motivasi belajar siswa tiap kelompok setelah keduanya mendapatkan perlakuan. Kelompok eksperimen memperoleh *gain score* tinggi pada nilai 28 dan *gain score* rendah pada nilai 1, dengan rata-rata sebesar 11,65714. Adapun untuk kelompok kontrol *gain score* tertinggi adalah 20 dan *gain score* terendah adalah 0, dengan rata-rata yakni 7,342857.

Pengujian *Independent Sample t Test* digunakan kaitannya untuk melakukan uji hipotesis penelitian. Kedua kelompok memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,024 dan nilai ini sesuai dengan salah satu ketentuan pengambilan keputusan yakni tingkat kesalahan (*Sig. 2-tailed*) < 0,05. Berdasarkan pernyataan di atas, maka keputusan yang diambil adalah H_0 gagal diterima dan H_a diterima. H_0 adalah tidak ada pengaruh media situs *Jabbalab.com* terhadap motivasi belajar. Adapun H_a adalah ada pengaruh media situs *Jabbalab.com* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 7 Malang yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran *online* Bahasa Jerman.

Pembahasan

Uno (2012) menyatakan bahwa kata motif yang merupakan dasar kata dari kata motivasi memiliki arti kekuatan pada diri individu untuk melakukan suatu tindakan demi mencapai tujuan. Berikutnya, dijelaskan bahwa motif tidak dapat diukur secara langsung melainkan dengan dilakukan interpretasi terhadap perilaku dengan bentuk antara lain berupa rangsangan, dorongan, ataupun pembangkit tenaga untuk melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan pemaparan di atas, motivasi belajar siswa pada penelitian ini diukur melalui angket berupa *checklist* pernyataan.

Berdasarkan hasil analisis data melalui tabulasi distribusi frekuensi data motivasi belajar awal siswa, kedua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, berada dalam kategori yang sama yaitu kategori kurang termotivasi. Adapun secara rinci pada kategori kurang termotivasi, kelompok eksperimen mendapatkan persentase sebesar 48,6%, sedangkan kelompok kontrol dengan persentase sebesar 51,4% pada kategori kurang termotivasi. Setelah itu, perlakuan diberikan kepada masing-masing kelompok. Perlakuan

penggunaan media situs *Jabbalab.com* digunakan pada kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol mendapatkan perlakuan penggunaan media *Powerpoint*. Adapun hasil motivasi akhir siswa diperoleh bahwa kedua kelompok telah berada pada kategori termotivasi, secara rinci pada kategori termotivasi dengan persentase sebesar 82,9% terdapat kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori termotivasi dengan persentase sebesar 91,4%. Hasil data ini mendukung pernyataan Uno (2018) bahwa motif dapat diukur dengan melakukan interpretasi tingkah laku siswa untuk melakukan suatu tindakan.

Setelah diketahui tingkat motivasi belajar masing-masing kelompok, maka hipotesis penelitian diuji. Sadiman, dkk. (dalam Dewi, 2018) menyebutkan bahwa dalam mengatasi permasalahan belajar, media ajar dapat dijadikan sebagai salah satu solusi pemecahan masalah tersebut. Selanjutnya, Hamdani (2011) menyebutkan jika penggunaan media ajar dapat menimbulkan motivasi dan minat siswa serta dapat membantu siswa meningkatkan pemahamannya, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat diandalkan, memudahkan pemecahan masalah seperti data dan memadatkan informasi. Hasil uji *Independent Sample T Test* motivasi belajar menunjukkan jika nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,024 < 0,05$. Hal ini membuktikan jika adanya pengaruh media situs *Jabbalab.com* untuk menunjang pembelajaran Bahasa Jerman terhadap motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini, hasil pengujian hipotesis sejalan dengan pendapat para ahli di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa media situs *Jabbalab.com* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Kemp & Dayton (dalam Purba, *et la.*, 2020) menyebutkan apabila media ajar memiliki berbagai manfaat, antara lain: (1) upaya penyampaian materi pembelajaran bisa diseragamkan, (2) efisiensi dalam tenaga dan waktu, serta meningkatkan kualitas hasil belajar, (3) kegiatan belajar menjadi lebih menarik, jelas, serta interaktif, (4) media belajar dapat menumbuhkan dan membudayakan sikap positif siswa, (5) media dapat memperkuat proses pembelajaran yang dapat dilakukan kapan dan dimana saja, (6) pembentukan materi pembelajaran yang abstrak menjadi berbentuk atau nyata dengan bantuan media ajar, (7) pada kaitannya dengan peran guru, guru dapat menjadi lebih produktif dan positif, (8) media dapat mengatasi hambatan keterbatasan waktu dan ruang, (9) serta media ajar dapat dijadikan solusi yang dapat membantu dan mendukung dalam mengatasi keterbatasan indra manusia.

Pernyataan di atas sesuai dengan realita selama proses penggunaan media situs *Jabbalab.com* sebagai penunjang dalam pembelajaran *online* Bahasa Jerman di kelas XI IIS 2 SMA Negeri 7 Malang, bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta efisien dalam tenaga, ruang, dan waktu. Pada proses belajar-mengajar di kelompok eksperimen, kelas XI IIS 2, ditemui bahwa dalam menanggapi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan oleh guru, siswa aktif dan tanggap, serta siswa aktif merespons materi yang dijelaskan oleh guru. Siswa tertarik dalam mengikuti pelajaran dengan memperhatikan materi yang disajikan dalam bentuk berbagai video, meskipun pada pelaksanaannya terdapat sedikit hambatan karena koneksi internet yang tidak stabil. Adapun pada kelompok kontrol, yakni kelas XI Bahasa 1, siswa lebih cenderung pasif mendengarkan penjelasan guru dengan menggunakan media *Powerpoint*. Selain itu, dengan penggunaan media situs *Jabbalab.com* oleh guru dapat mempersingkat tenaga dan waktu dalam menjelaskan serta siswa dapat melakukan eksplorasi terhadap materi yang disajikan. Penjabaran di atas didukung dengan keadaan saat berada di kelompok eksperimen, guru menjelaskan lebih singkat dan siswa lebih banyak melakukan eksplorasi media secara mandiri. Selanjutnya, ditemukan bahwa penggunaan media situs *Jabbalab.com* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

yang diajarkan menggunakan media *Powerpoint*, keduanya mengalami peningkatan persentase motivasi belajar. Pernyataan ini didukung dengan dapat dilihatnya rata-rata nilai motivasi belajar akhir kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dengan rata-rata nilai sebesar 60 dan kelompok kontrol dengan rata-rata nilai 56,687. Hal ini mendukung pernyataan manfaat media pembelajaran ketiga dan keempat oleh Kemp & Dayton (dalam Purba, *et la.*, 2020), bahwa media dapat membuat proses belajar-mengajar menjadi menarik, jelas, dan interaktif serta dapat menumbuhkan dan membudayakan sikap positif siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, kesimpulan yang dapat diambil ialah kegiatan belajar dengan menggunakan media situs *Jabbalab.com* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pernyataan ini mendukung hasil terdahulu dari penelitian serupa yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Pratiwi (2017) mengutarakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Powtoon* meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Khuluq (2017) menyimpulkan bahwa dengan diterapkannya multimedia interaktif menggunakan *Authoring Tool Lectora* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Simpulan dan Saran

Dua simpulan diperoleh berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dijelaskan tersebut. Simpulan yang pertama adalah tingkat motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan, yakni antara *pre*-perlakuan dengan *post*-perlakuan. Kedua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pada awal pengukuran tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori yang sama, yaitu kategori kurang termotivasi pada rentang nilai 36 - 50. Setelah diberi perlakuan, kedua kelompok memiliki tingkat motivasi belajar siswa yang berada pada kategori sama, yaitu kategori termotivasi pada rentang 51-65. Selanjutnya, simpulan kedua adalah pada hasil pengujian hipotesis H_a diterima, artinya media situs *Jabbalab.com* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penjabaran di atas, saran yang dapat diberikan kepada tiga pihak, yakni guru, siswa, dan peneliti selanjutnya, yaitu: (1) guru hendaknya dapat menjadikan situs *Jabbalab.com* sebagai media penunjang pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa dan tujuan belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal serta mampu membangkitkan motivasi eksternal siswa, (2) siswa sebaiknya dapat menggunakan situs *Jabbalab.com* sebagai salah satu media pembelajaran dan diharapkan tersambung pada koneksi internet yang stabil, dan (3) untuk peneliti selanjutnya disarankan dapat memaksimalkan penggunaan situs *Jabbalab.com* dengan menyesuaikan tema dalam situs dengan tema pembelajaran Bahasa Jerman yang sedang berlangsung serta mencari media alternatif serupa sehingga terdapat variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam merangsang maupun meningkatkan motivasi dari luar diri siswa dalam proses pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Afandi, M. C. (2021). The Implementation of JABBALAB Online Site as a Source of Independent Learning for German Students, State University of Malang. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 5(1), 51-56. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/21804>
- Ardiansyah, B. I., & Kurniawan, D. 2019. Instructional Media Development "Dakon" to Improve Speaking Skill OF SMA Negeri 5's 10th Grade Students. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 3(1), 26-30. Dari

<http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7923/6651>

Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Dewi, F. K. K. U. 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>

Duli, N. 2019 *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish. Dari <https://books.google.co.id/books?id=A6fRDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hamid, et al. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis. Dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran+adalah&ots=Nr4x8wKWQW&sig=6wOvQMikdPw2hVQxH6Fo82zy9M&redir_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20adalah&f=false

Khuluq, F. K. 2017. *Pengaruh Penerapan Multimedia Interaktif Menggunakan Authoring Tool Lectora terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FE UM.

Mayangsari, D. J. 2019. The Application of the Mobile Learning Game "Duschans Schulweg" as the Vocabulary Training for the Topic "Schule" in the Class 10 of the Main Course at SMA Negeri I Malang. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 3(1), 31-35. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7945>

Permatasari, N.A., 2020. Development of Zine Medium for German Learning with Familie Theme. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 4(2), pp.49-53. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/16586>

Pratiwi, A. N. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual dengan Aplikasi Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FE UM.

Prawira, P. A. 2017. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Purba, et al. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Dari Pengantar Media Pembelajaran - Google Books

Putriningtias, A. D., & Kurniawan, D. 2021. *The Development of Android Based Game „Weißt du das?“ for Learning German Vocabulary with Wohnung Themes*, 5(1), 16-20. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/17120>

Rohmah, N. 2020. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing. Dari

https://books.google.co.id/books?id=NsfZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Rosyidah, A. and Wijayati, P.H., 2019. How Does the Distance Tandem Help the Learning Motivation?. *Journal DaFlna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 3(1), pp.12-19. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/6398>

Uno, H. B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Dari https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=v_crEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&ots=mFXb_NNI-s&sig=fqAvhqkQ3kXBFxRu4BlmGspEo6k&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false