



Aplikasi EzDubs.ai untuk Membantu Mahasiswa Memahami Wacana Lisan dari Video Berbahasa Jerman

EzDubs.ai Application to Assist University Students Understand Spoken Discourse from German Videos

Revalina Agdya Pramesti¹⁾, Herri Akhmad Bukhori²⁾
Universitas Negeri Malang¹⁾²⁾

Jalan Semarang No. 5, Kota Malang, Jawa Timur 65145¹⁾²⁾

revalina.agdya.2002414@students.um.ac.id¹⁾, herri.akhmad.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

This study aims to describe the application of EzDubs.ai to assist university students understand spoken discourse in German videos and to find out university students' responses to the application of this platform. The method used in this research was descriptive qualitative with three stages of data processing according to Miles and Hubermann, namely, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The data collection techniques in this study were observation and questionnaires and the instruments used in this study were observation sheets and questionnaire sheets. The data sources used in this study were 52 students from offering A, B, and C Class of 2022 German Language Education Study Programme, Universitas Negeri Malang. The results of this study show that EzDubs.ai assists students understand spoken discourse from German videos through Artificial Intelligence (AI) automatic translation. University Students responded positively to the platform, but also complained about the stilted translation, connection problems, and inaccuracy of voice translation. The platform is useful for learning German as well as other foreign languages.

Keywords: *EzDubs.ai; Spoken Discourse; Artificial Intelligence*

Pendahuluan

Era Society 5.0 adalah konsep masyarakat masa depan yang dicita-citakan oleh pemerintah Jepang, di mana teknologi informasi dan komunikasi seperti Internet of Things (IoT), Artificial Intelligence (AI), dan robotika membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari (Fukuyama, 2018). Saat ini, AI, Big Data, dan IoT digunakan di semua bidang pendidikan, mulai dari pembelajaran berskala kecil hingga besar (Rahmawan & Effendi, 2022). *Artificial Intelligence* (AI) juga dapat meningkatkan pembelajaran mahasiswa dengan efisiensi, personalisasi, dan adaptasi (Putri, Andjani, & Rafael, 2023). Hal ini selaras dengan hasil penelitian dari Bukhori & Rofi'ah (2021) bahwa pemanfaatan media digital ini memungkinkan pembelajaran bahasa Jerman menjadi lebih variatif.

Pengaplikasian EzDubs.ai dalam pembelajaran Bahasa Jerman merupakan salah satu pemanfaatan AI dalam pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini. Penelitian ini perlu dilakukan karena *platform* EzDubs.ai merupakan *platform* baru yang dapat membantu mahasiswa memahami wacana lisan dari video berbahasa Jerman yang dapat melakukan transfer dari bahasa sumber (BSu) dalam hal ini adalah bahasa Jerman ke bahasa sasaran (BSa) yaitu bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian menggunakan EzDubs.ai belum pernah dilakukan sebelumnya sehingga peneliti ingin melakukan penelitian ini agar pengaplikasian EzDubs.ai ini dapat membantu proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pengertian aplikasi menurut *Cambridge Dictionary*, aplikasi (*application*) berarti menerapkan pengetahuan atau prinsip dalam situasi praktis. Menurut *Oxford Learners Dictionary*, aplikasi (*application*) sebagai kata kerja berarti menerapkan suatu teori, prinsip, atau metode dalam situasi praktis. Sejalan dengan pengertian tersebut menurut *Longman Dictionary of Contemporary English*, aplikasi (*application*) berarti menerapkan sesuatu dalam praktik atau menggunakan ide atau pengetahuan dalam situasi yang nyata. Sesuai dengan pengertian aplikasi di atas, pengertian aplikasi sebagai kata kerja adalah menerapkan secara praktis langkah demi langkah sesuatu (teori atau pengetahuan) dalam hal ini adalah *platform* EzDubs.ai dalam situasi nyata yaitu pembelajaran bahasa Jerman.

EzDubs.ai adalah salah satu AI yang dapat digunakan pada pembelajaran bahasa asing melalui video. *Artificial Intelligence* (AI) memiliki pengertian sebagai sistem komputer dengan intelijen manusia yang dapat berinteraksi dengan dunia (Luckin, 2016), tetapi AI masih membutuhkan perilaku manusia untuk melakukan tugasnya. *Platform* ini mampu melakukan sulih suara atau *dubbing* secara *real-time* sambil mempertahankan suara asli. Hal ini sangat membantu dalam mengatasi kesulitan mahasiswa memahami wacana lisan. Wacana lisan mengacu pada penggunaan bahasa secara lisan dalam berbagai konteks komunikasi yang bersifat kontekstual, langsung, dan interaktif, termasuk percakapan sehari-hari, diskusi, wawancara, dan presentasi lisan. Menurut Mulyana & Yahya (2005) wacana lisan (*spoken discourse*) adalah jenis wacana yang disampaikan secara lisan atau langsung dengan bahasa verbal. Bahasa pada dasarnya berasal dari lisan atau mulut. Wacana lisan dapat digunakan sebagai cara untuk mengungkapkan dan menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat, baik secara langsung maupun melalui media audio maupun audio visual. Kesulitan memahami wacana lisan antara lain sering disebabkan oleh kurangnya kosakata, kecepatan bicara penutur, dan gangguan suara latar belakang (Ibrahim, 2021; Astuti, 2016). Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada mahasiswa angkatan 2022, terdapat beberapa kesulitan yang dialami oleh mahasiswa dalam kegiatan memahami wacana lisan yaitu, belum banyak memahami kosakata, penutur asing berbicara terlalu cepat, suara situasi di belakang audio terkadang terlalu mengganggu (*Störungen in der Kommunikation*). Terdapat beberapa penelitian relevan yang mendukung penelitian ini. Nicolae (2018) dalam penelitiannya "*On Audiovisual Translation: Dubbing*" menunjukkan bahwa *dubbing* dapat membantu audiens mengatasi hambatan linguistik melalui penerjemahan manual dari bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan memperhatikan sinkronisasi suara dan gerakan video. Sebaliknya, penelitian ini menggunakan penerjemahan otomatis AI dari bahasa Jerman ke bahasa Indonesia. Astuti (2016) dalam penelitiannya "*Kesalahan Penafsiran Wacana*" menyoroti faktor-faktor yang menyebabkan kesalahan penafsiran wacana, meskipun fokusnya pada wacana secara umum. Sedangkan, penelitian ini berfokus pada wacana lisan dalam video berbahasa Jerman. Penelitian oleh Ningsih, Sari, dan Perangin-angin (2022) tentang "*Kohesivitas Wacana Lisan pada Talk Show Mata Najwa*" juga relevan karena meneliti wacana lisan pada video *YouTube*, namun berbeda dalam jenis video yang dianalisis dan tidak membahas kohesivitas wacana. Penelitian ini

bertujuan mendeskripsikan pengaplikasian EzDubs.ai untuk membantu mahasiswa memahami wacana lisan dari video berbahasa Jerman serta mendeskripsikan respons mahasiswa terhadap pengaplikasiannya. Respons dari mahasiswa juga membantu menilai kesesuaian aplikasi tersebut dengan kebutuhan pengguna dalam membantu memahami wacana lisan dari video berbahasa asing dalam hal ini adalah bahasa Jerman.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang hasil penelitiannya dijabarkan menggunakan kalimat atau kata-kata. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Angkatan 2022 *offering* A, B dan C Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang sebanyak 52 mahasiswa dengan rincian 12 mahasiswa *offering* A, 18 mahasiswa *offering* B, dan 22 mahasiswa *offering* C yang telah berada pada level B1. Data penelitian ini diperoleh menggunakan teknik pengambilan data berupa observasi dan penyebaran kuesioner dengan instrumen lembar observasi dan lembar kuesioner yang disebar melalui *google form*. Pada saat melakukan observasi peneliti dibantu oleh tiga *observer* yang merupakan teman sejawat. Lembar kuesioner menggunakan skala Likert untuk mengukur respons mahasiswa. Hal tersebut selaras dengan pendapat Sugiyono (2018) bahwa skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Peneliti membandingkan data hasil observasi dan wawancara dengan menggunakan triangulasi data guna memeriksa keabsahan data tersebut. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data bertujuan mencari hasil berdasarkan informasi melalui berbagai metode dan sumber perolehan data, seperti observasi atau kuesioner.

Adapun tahapan pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data dari Miles dan Huberman (2014) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Saat tahap reduksi data hasil observasi dan hasil kuesioner akan dikumpulkan dan dideskripsikan secara awal tanpa menyimpulkan. Untuk hasil pemahaman wacana lisan mahasiswa diperiksa oleh peneliti sesuai dengan aspek-aspek untuk mengukur hasil terjemahan. Aspek-aspek tersebut yaitu akurat, berterima dan terbaca (Nababan, Mangatur, & Sumardiono, 2012). Selanjutnya, data hasil observasi dan kuesioner difokuskan pada informasi yang paling relevan dan mendukung penelitian. Pada tahap penyajian data, peneliti menayangkan data hasil observasi dan kuesioner yang sudah difokuskan pada informasi yang paling relevan dan mendukung penelitian melalui tabel. Pada tahap penarikan kesimpulan, kesimpulan ditarik berdasarkan analisis data yang telah disederhanakan dan disajikan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Observasi penelitian tentang pengaplikasian EzDubs.ai dilakukan selama 3 hari berturut-turut pada tanggal 14-16 Mei 2024. Hal ini bertujuan mengamati aplikasi EzDubs.ai dalam membantu mahasiswa memahami wacana lisan dalam video berbahasa Jerman. Dalam melakukan observasi ini, peneliti meminta 3 orang teman sejawat dari Prodi Pendidikan Bahasa Jerman untuk menjadi *observer*, yaitu RM sebagai *observer* 1, KF sebagai *observer* 2, dan LL sebagai *observer* 3. Namun, pada hari ketiga, LL digantikan oleh NA karena sakit. Ketiga *observer* tersebut membantu peneliti mengamati selama kegiatan penelitian berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peneliti mengucapkan salam, memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan penelitian saat kegiatan berlangsung. Selanjutnya, peneliti menggunakan



PowerPoint untuk menjelaskan tentang *platform* EzDubs.ai sesuai dengan informasi yang tertera dalam laman EzDubs.ai.. Setelah itu, peneliti menayangkan *QR code* atau *link* untuk mengakses video *YouTube* yang akan diterjemahkan dalam penelitian ini. Mahasiswa diminta untuk melihat tayangan video berbahasa Jerman di *YouTube* dan menuliskan jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh peneliti yaitu “*Worum geht es in dem Video?*” dengan waktu yang diberikan selama 10 menit. Peneliti mengaplikasikan *platform* EzDubs.ai bersama mahasiswa sesuai langkah yang tertulis dalam *PowerPoint*. Langkah-langkah tersebut antara lain, mahasiswa melakukan pencarian EzDubs.ai di *Google* atau *Safari*, masuk ke laman tersebut, membuat akun, menempel *link YouTube* pada bagian bawah laman, memilih bahasa sumber (Jerman) dan bahasa target (Indonesia). Setelah *platform* berhasil menerjemahkan dan *dubbing* video, mahasiswa diminta untuk menjawab kembali pertanyaan “*Worum geht es in dem Video?*” dan menuliskan jawabannya di lembar jawaban yang telah disediakan. Setelah itu, mahasiswa mengisi kuesioner di *Google Form* yang terdiri dari 11 pernyataan dan 1 pertanyaan dengan jawaban singkat. Berdasarkan hasil observasi, peneliti melakukan pengaplikasian *platform* EzDubs.ai dengan lancar dan mahasiswa memahami serta mengikuti seluruh instruksi pengaplikasian. *Platform* ini juga mudah diakses oleh mahasiswa. Namun, beberapa mahasiswa mengalami kesulitan terkait dengan koneksi jaringan (*Internal Server Error*) pada *gadget* yang digunakan. Sebenarnya, *Internal server error* bisa disebabkan oleh banyak hal. Namun, dalam konteks ini disebabkan oleh tingginya permintaan dalam waktu yang bersamaan, jadi termasuk dalam *error 500* lebih spesifiknya adalah *503 service unavailable*. Solusi yang bisa dilakukan pada saat kegiatan penelitian yaitu mengajak mahasiswa untuk bergabung dengan temannya atau dipinjamkan *gadget* oleh peneliti untuk menonton video yang telah diterjemahkan. Solusi lainnya bisa menunggu beberapa saat dan coba akses kembali, jika masalah berlanjut bisa menghubungi *developer* untuk melaporkan masalah tersebut dengan cara mengirim laporan pada tulisan “*Contact Us*” atau “*Help*” pada laman *platform*.

Untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap aplikasi EzDubs.ai dalam membantu memahami wacana lisan, digunakan kuesioner yang terdiri dari 11 pernyataan pilihan dan 1 pertanyaan isian singkat. Total mahasiswa yang mengisi kuesioner adalah 52 orang. Namun, ada beberapa mahasiswa yang tidak menjawab di beberapa pernyataan. Jadi, pada pernyataan butir 8 dan 10 hanya ada 51 respons dari mahasiswa. Hasil data kuesioner menunjukkan bahwa pada pernyataan pertama mengenai antusiasme mahasiswa terhadap *platform* EzDubs.ai, 20 mahasiswa sangat setuju, 23 mahasiswa setuju, 8 mahasiswa menyatakan cukup, dan 1 mahasiswa sangat tidak setuju. Sebagian besar mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan *platform* ini, dengan sebagian kecil yang sangat tidak setuju, menunjukkan bahwa EzDubs.ai umumnya diterima dengan baik.

Pernyataan kedua mengenai kesenangan dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan EzDubs.ai, 17 mahasiswa sangat setuju, 22 mahasiswa setuju, 11 mahasiswa merasa cukup, 1 mahasiswa tidak setuju, dan 1 sangat tidak setuju. Mayoritas mahasiswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan EzDubs.ai.

Pernyataan ketiga tentang *platform* EzDubs.ai dalam membantu memahami materi video, 28 mahasiswa sangat setuju, 21 mahasiswa setuju, 2 mahasiswa cukup, dan 1 mahasiswa sangat tidak setuju. Hampir seluruh mahasiswa berpendapat bahwa *platform* ini sangat membantu dalam memahami materi video, mengindikasikan tujuan pengaplikasian EzDubs.ai sesuai dengan yang diharapkan.

Pernyataan keempat mengenai kemudahan akses dan pengaplikasian, 20 mahasiswa sangat setuju, 21 mahasiswa setuju, 7 mahasiswa cukup, 3 mahasiswa tidak setuju, dan 1 mahasiswa sangat tidak setuju. Sebagian besar mahasiswa merasa mudah mengakses dan mengaplikasikan *platform* ini, meskipun ada beberapa yang mengalami kesulitan.



Pernyataan kelima tentang kemenarikan fitur EzDubs.ai, 16 mahasiswa sangat setuju, 25 mahasiswa setuju, 9 mahasiswa cukup, 1 mahasiswa tidak setuju, dan 1 mahasiswa sangat tidak setuju. Sebagian besar mahasiswa menemukan fitur-fitur pada *platform* EzDubs.ai menarik.

Pernyataan keenam mengenai kecocokan *platform* untuk pembelajaran bahasa Jerman, 24 mahasiswa sangat setuju, 22 mahasiswa setuju, 5 mahasiswa menyatakan cukup, dan 1 mahasiswa sangat tidak setuju. Sebagian besar mahasiswa setuju bahwa EzDubs.ai cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman, menunjukkan potensi *platform* ini sebagai media pembelajaran.

Pernyataan ketujuh mengenai akurasi terjemahan, 5 mahasiswa sangat setuju, 26 mahasiswa setuju, 18 mahasiswa cukup, 2 mahasiswa tidak setuju, dan 1 mahasiswa sangat tidak setuju. Sebagian besar mahasiswa merasa bahwa akurasi terjemahan cukup baik, meskipun terdapat ruang untuk peningkatan, mengingat 18 mahasiswa merasa terjemahan hanya cukup.

Pernyataan kedelapan tentang hasil terjemahan sesuai dengan aspek berterima, 16 mahasiswa sangat setuju, 23 mahasiswa setuju, 9 mahasiswa merasa cukup, 2 mahasiswa tidak setuju, dan 1 mahasiswa sangat tidak setuju. Sebagian besar mahasiswa setuju bahwa terjemahannya berterima.

Pernyataan kesembilan mengenai keterbacaan hasil terjemahan, 12 mahasiswa sangat setuju, 25 mahasiswa setuju, 12 mahasiswa merasa cukup, 2 mahasiswa tidak setuju dan 1 mahasiswa sangat tidak setuju. Keterbacaan hasil terjemahan juga dinilai positif oleh mayoritas mahasiswa, meskipun ada sebagian yang merasa perlu perbaikan.

Pernyataan kesepuluh mengenai kenyamanan dalam mengaplikasikan *platform*, 14 mahasiswa sangat setuju, 26 mahasiswa setuju, 8 mahasiswa cukup, 2 mahasiswa tidak setuju, dan 1 mahasiswa sangat tidak setuju. Sebagian besar mahasiswa merasa nyaman dalam menggunakan *platform*, hanya sedikit yang merasa tidak nyaman.

Pernyataan kesebelas tentang penggunaan kembali *platform*, 22 mahasiswa sangat setuju, 20 mahasiswa setuju, 8 mahasiswa cukup, 1 mahasiswa tidak setuju, dan 1 mahasiswa sangat tidak setuju. Sebagian besar mahasiswa berminat untuk menggunakan kembali *platform* ini, menunjukkan potensi keberlanjutan penggunaan EzDubs.ai dalam pembelajaran.

Pertanyaan terakhir mengenai pendapat mahasiswa tentang EzDubs.ai, menunjukkan respons positif dari sebagian besar mahasiswa. Beberapa mahasiswa memberikan tanggapan seperti:

“Bagus kak, sangat membantu kami dalam melihat, mendengar serta dalam merangkum video dalam bahasa Jerman saat kami kebingungan mencari subtitle di YouTube.” dan “Bagus, bisa saya gunakan sebagai alternatif penerjemahan jika tidak ada subtitle pada video. Saya bisa menggunakannya secara mandiri.” Merupakan tanggapan positif yang diberikan oleh mahasiswa yang akan menggunakan *platform* ini untuk alternatif jika terdapat video yang tidak tersedia *subtitle*.

“Bagus, sangat membantu terutama pemula.” dan “Web yang sangat bagus dan membantu untuk belajar bahasa Jerman dengan mudah.” Merupakan pernyataan positif yang diberikan oleh mahasiswa, mereka merasa *platform* ini sangat bagus dan membantu untuk belajar bahasa Jerman terutama pemula dengan mudah.

“*Platform* EzDubs.ai sangat membantu saya dalam menerjemahkan video dan tidak membutuhkan waktu lama untuk menerjemahkannya. Efektif dan efisien waktu.” Adapun pendapat lain yaitu “Saya menikmati video yang sudah dubbing dalam bahasa Indonesia karena selain menghemat waktu, tetapi juga memudahkan saya memahami videonya. Selanjutnya saya akan menggunakan media ini untuk pembelajaran bahasa, terima kasih.” Merupakan respons positif yang diberikan oleh mahasiswa yang



merasa *platform* ini membantu mereka dan dapat mendapatkan hasil terjemahan dari sebuah video tanpa memerlukan waktu yang lama, jadi dapat menghemat waktu untuk memahami video atau wacana lisan dalam video.

Respons ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa nyaman dan terbantu dengan *platform* EzDubs.ai. Namun, ada juga beberapa mahasiswa yang mengungkapkan kendala teknis, seperti:

“Terjemahan kadang kurang baik (tiba-tiba speed bertambah), namun memang normal karena semua AI pasti punya kekurangan. Secara keseluruhan AI ini membantu, karena di semester 5 banyak pelajari video-video. Terlebih pada mata kuliah Literatur, di mana matkul tersebut banyak mempelajari film dan sebagainya.” adapun respons lain mengenai hasil terjemahan yang dihasilkan oleh *platform* ini “Bagus namun banyak terjemahan yang kurang tepat atau kaku.” dan “*Platform* EzDubs.ai sangat mudah diakses. *Platform* ini juga memudahkan kita dalam belajar melalui video bahasa asing (Bahasa Jerman). Tetapi ada kekurangan saat AI menerjemahkan, ada beberapa kalimat yang tidak jelas saat diucapkan dengan terjemahannya.” Pernyataan tersebut merupakan respons yang diberikan oleh mahasiswa mengenai kekurangan *platform* ini, terutama pada hasil terjemahan yang dinilai kurang baik atau kaku, serta beberapa kalimat yang diucapkan kurang jelas karena tiba-tiba kecepatan atau *speed* bertambah walau dalam kecepatan normal. Dalam hal ini, *platform* sebenarnya sudah memiliki pengatur kecepatan berbicara namun pada kecepatan normal terkadang kecepatan bicara tiba-tiba bertambah.

Selain respons mengenai hasil terjemahan, ada juga respons mengenai kendala teknis lainnya yaitu koneksi jaringan seperti berikut ini, “Bagus, UI-nya juga mudah dipahami. Sayangnya hubungan koneksi jaringan agak buruk.” Pernyataan tersebut mengenai koneksi jaringan yang agak buruk, padahal tampilan atau *User Interface* (UI)nya mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan, diperoleh informasi yang mendukung penelitian ini. Pengaplikasian *platform* EzDubs.ai saat kegiatan penelitian berlangsung dapat diikuti oleh mahasiswa dengan baik. Sesuai dengan definisi aplikasi menurut *Oxford Languages*, aplikasi (*application*) sebagai kata kerja berarti menerapkan suatu teori, prinsip, atau metode dalam situasi praktis. Dalam penelitian ini, *platform* EzDubs.ai diaplikasikan bersama mahasiswa dalam situasi praktis karena peneliti menjelaskannya secara rinci langkah demi langkah. Hal ini selaras dengan pengertian Artificial Intelligence (AI) menurut Luckin (2016), yang menyatakan bahwa sistem komputer dengan intelijen manusia dapat berinteraksi dengan dunia melalui perilaku manusia untuk melakukan tugasnya. *Artificial Intelligence* (AI) tetap membutuhkan perilaku manusia untuk membuat, mengaplikasikan, dan melakukan pemeliharaan sistem jika terjadi *error*.

Mahasiswa dapat memahami dan mengikuti instruksi yang dijelaskan oleh peneliti dengan baik, serta mereka merasa mudah dalam mengaplikasikan *platform* EzDubs.ai. Namun, terdapat kendala di beberapa perangkat mahasiswa yang menyebabkan kesulitan dalam mengaplikasikan *platform* tersebut. Kendala ini berupa gangguan koneksi jaringan internet (*Internal Server Error*), sehingga mahasiswa tidak bisa mengakses video yang telah diterjemahkan menjadi video dubbing dalam bahasa Indonesia. Terkait kendala jaringan ini diungkapkan oleh mahasiswa dalam kuesioner butir keduabelas, karena sekitar 1 sampai 2 orang di setiap kelas mengalami kendala koneksi jaringan internet. Hal ini juga diungkapkan oleh *observer* 1 dan 2, yang mencatat kendala tersebut selama tiga hari observasi, sementara *observer* 3 mencatat kendala hanya pada hari pertama dan kedua.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian *platform* EzDubs.ai mudah dan dapat dipahami oleh mahasiswa, namun masih terdapat kendala berupa gangguan koneksi jaringan internet (*Internal Server Error*).



Respons yang diberikan oleh mahasiswa beragam. Sebanyak 23 mahasiswa setuju bahwa mereka merasa antusias dalam mengaplikasikan *platform* EzDubs.ai. Terdapat 22 mahasiswa yang merasa bahwa pembelajaran dengan mengaplikasikan *platform* EzDubs.ai menyenangkan. Mengenai materi atau wacana lisan yang terdapat dalam video berbahasa Jerman, sebanyak 28 mahasiswa memberikan respons sangat setuju bahwa *platform* EzDubs.ai membantu mereka memahami wacana lisan dalam video berbahasa Jerman yang disampaikan secara monolog. Hal ini penting karena sejalan dengan pendapat Mulyana & Yahya (2005), yang menyatakan bahwa wacana lisan (*spoken discourse*) adalah jenis wacana yang disampaikan secara lisan atau langsung dengan bahasa verbal yang dapat digunakan untuk mengungkapkan dan menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat, baik secara langsung maupun melalui media audio maupun audiovisual. Hal tersebut juga selaras dengan pengertian wacana lisan menurut Taylor (2013) dan Tannen (2017) bahwa wacana lisan mengacu pada penggunaan bahasa secara lisan dalam berbagai konteks komunikasi yang bersifat kontekstual, langsung, dan interaktif, termasuk percakapan sehari-hari, diskusi, wawancara, dan presentasi lisan.

Sebanyak 21 mahasiswa setuju bahwa *platform* EzDubs.ai mudah diakses dan diaplikasikan. Pada butir berikutnya, sebanyak 25 mahasiswa memberikan respons setuju mengenai kemenarikan dan kemudahan fitur yang tersedia pada *platform* EzDubs.ai. Sebanyak 24 mahasiswa sangat setuju bahwa *platform* EzDubs.ai cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Pada respons butir ketujuh, sebanyak 26 mahasiswa setuju bahwa kualitas hasil terjemahan akurat. Kemudian, sebanyak 23 mahasiswa menyatakan setuju bahwa kualitas hasil terjemahan berterima, dan 25 mahasiswa setuju bahwa kualitas hasil terjemahan terbaca. Pada respons butir kesepuluh, sebanyak 26 mahasiswa menyatakan setuju mengenai kenyamanan mereka dalam mengaplikasikan *platform* EzDubs.ai, dan sebanyak 22 orang menyatakan sangat setuju untuk menggunakan kembali *platform* ini untuk membantu memahami wacana lisan dari video berbahasa Jerman.

Pada butir duabelas berupa pertanyaan dengan isian singkat, terdapat respons positif dan negatif dari mahasiswa. Respons positif mencakup memudahkan dalam pembelajaran karena dapat menjadi alternatif atau solusi jika ingin memahami wacana lisan dalam sebuah video yang tidak ada subtitlanya, *platform* ini sangat bagus dan membantu untuk belajar bahasa Jerman terutama pemula dengan mudah, tampilan menarik, *platform* ini membantu dan dapat menghemat waktu untuk memahami video atau wacana lisan dalam video. Fitur canggih yang menggabungkan penerjemahan dengan otomatisasi AI, serta berguna dan bermanfaat sebagai alternatif jika video tidak memiliki subtitle. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Putri, Andjani, & Rafael (2023); Abate (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran serta penggabungan AI dan dubbing dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan proses *dubbing*.

Terdapat juga respons negatif mengenai *platform* EzDubs.ai, seperti beberapa kalimat yang diterjemahkan kurang tepat, dan kejelasan kalimat yang tiba-tiba berubah karena kecepatan bicara bertambah. Hal ini merupakan salah satu kekurangan dari otomatisasi yang dilakukan oleh *Artificial Intelligence* (AI), berkaitan dengan penelitian sebelumnya yang relevan ialah studi yang dilakukan oleh Nicolae (2018) tentang "*Audiovisual Translation: Dubbing*" yang menunjukkan bahwa penerjemahan *dubbing* secara manual dapat membantu audiens mengatasi hambatan linguistik dengan memperhatikan sinkronisasi antara suara dan gerakan dalam video. Dalam penelitian ini, penerjemahan dilakukan secara otomatis menggunakan AI, yang meskipun efisien, masih menghadapi kendala teknis seperti gangguan koneksi internet (*internal server error*) dan kurangnya akurasi dalam sinkronisasi. Untuk mengatasi kendala ini, EzDubs.ai dapat meningkatkan akurasi terjemahan dan sinkronisasi melalui pengembangan algoritma AI. Selain itu, pemeliharaan server secara berkala dan menyediakan alternatif akses internet yang lebih stabil atau menyediakan dapat membantu mengurangi masalah koneksi (*internal server error*). Penelitian oleh Astuti (2016) dan Ningsih, Sari, & Perangin-angin (2022) juga menyoroti pentingnya pemahaman yang tepat terhadap wacana, dalam konteks EzDubs.ai dapat ditingkatkan dengan menyediakan fitur yang membantu pengguna mengenali konteks dan penggunaan bahasa yang tepat dalam video. Implementasi dari



saran-saran ini dapat membuat *platform* EzDubs.ai lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam pembelajaran bahasa.

Simpulan dan Saran

EzDubs.ai dapat diaplikasikan dalam pembelajaran untuk membantu mahasiswa memahami wacana lisan dari video berbahasa Jerman. Mahasiswa dapat mengaplikasikan *platform* EzDubs.ai untuk menerjemahkan video secara *dubbing* dari bahasa Jerman ke bahasa Indonesia dengan bantuan otomatisasi *artificial intelligence* (AI). Pengaplikasian *platform* EzDubs.ai juga dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa asing lainnya yang tersedia dalam *platform* tersebut.

Mahasiswa memberikan respons positif dan negatif terhadap *platform* EzDubs.ai, mahasiswa merasa bahwa *platform* EzDubs.ai membantu mereka memahami wacana lisan dari video berbahasa Jerman. Namun, respons negatif yang diberikan lebih kepada kekurangan yang diberikan oleh AI, seperti hasil terjemahan yang terlalu kaku, koneksi buruk yang membuat hasil terjemahan tidak dapat diakses, kalimat yang diterjemahkan kurang tepat dan kalimat yang diucapkan oleh pengisi suara kurang jelas karena tiba-tiba bertambah kecepataannya.

Untuk mengatasi kendala teknis yang ditemukan, sebaiknya *developer* melakukan pemeliharaan server berkala agar tidak terjadi *internal server error* atau koneksi jaringan buruk saat digunakan secara bersamaan dalam skala yang besar dan meningkatkan akurasi hasil terjemahan.

Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk memeriksa hasil terjemahan berdasarkan kriteria kualitas penerjemahan yang baik (akurat, terbaca, dan berterima). Ini memungkinkan pengguna untuk menilai *platform* ini sebelum menggunakannya agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Peneliti selanjutnya juga dapat membandingkan hasil terjemahan otomatisasi AI dari EzDubs.ai dengan *platform* lain dan menggunakan fitur menarik lainnya, seperti *EzDubs.ai messenger*, *live phone call translation*, *live conference translation*, *live broadcast translation* untuk melatih keterampilan dan kemampuan berbahasa Jerman yang lain.

Referensi

- Abate, C. C. (2020). AI in Dubbing: An Overview. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 64-70.
- Astuti, S. P. (2016). Kesalahan Penafsiran Wacana. *Sabda*, 26-33.
- Bukhori, H. A., & Rofi'ah. (2021). QR-Code dan Pembelajaran Kosakata:Sentuhan Digital dalam Pembelajaran. *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra (SELASAR) 5*, 190-199.
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a New Human Centered Society. *Japan SPOTLIGHT*, 47-50.
- Ibrahim, L. F. (2021). Kesulitan Mahasiswa dalam Menganalisis Wacana Lisan. *Jurnal Pemikiran Pendidikan*.
- Longman, D. o. (2024, Mei 25). *Longman Dictionary of Contemporary English*. Retrieved from Longman Dictionary of Contemporary English: <https://www.ldoconline.com/dictionary/apply>
- Luckin, R. H. (2016). *Intelligence Unleashed. An argument for AI in Education*. London: Pearson.



- Meleong, L. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mulyana, a. M. (2005). Kajian wacana: Teori, metode & aplikasi prinsip-prinsip analisis wacana. *Tiara Wacana*.
- Nababan, Mangatur, N., & Sumardiono, A. &. (2012). Pengembangan Model Penilaian Kualitas Terjemahan. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 39-57.
- NICOLAE, C. (2018). On Audiovisual Translation: Dubbing. *Romanian Journal of English Studies*, 51-58.
- Ningsih, W., Sari, S., & Perangin-angin, E. (2022). Kohesivitas Wacana Lisan pada Talk Show Mata Najwa. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 190-199.
- Oxford Learners, D. (2024, Mei 25). *Oxford Learners Dictionary*. Retrieved from Oxford Learners Dictionary: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/apply?q=apply>
- Putri, V. A., Andjani, K. C., & Rafael, R. A. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya 2023*, 615-630.
- Rahmawan, A. Z., & Effendi, Z. (2022). Implementasi Society 5.0 dalam Kebijakan dan Strategi Pendidikan pada Pandemi COVID-19. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran 2.1*, 34-43.
- Russell, S., & Norvig, P. (2016). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. New Jersey: Pearson Education.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tannen, D. (2017). *Talking Voices: Repetition, Dialogue, and Imagery in Conversational Discourse*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Taylor, S. (2013). *What is discourse analysis?* New York: Bloomsbury Academic.